

Le Jeu De Rôle Pokémon

Livre I - Univers

pdfelement

Comment utiliser ce livre ?

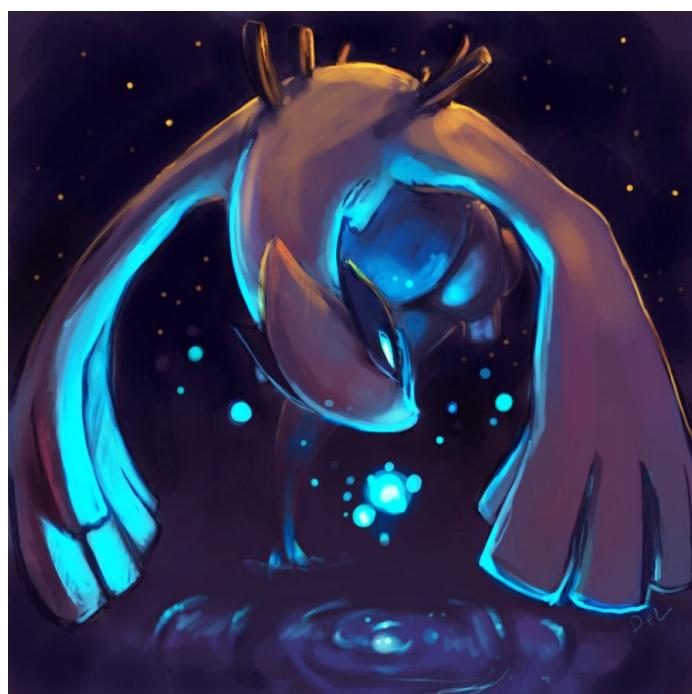
Vous connaissez l'univers de Pokémons et souhaitez tester une nouvelle manière de jouer ?

Pourquoi ne pas essayer de jouer à Pokémons 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, Pokemon JDR 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 Pokémons, 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.

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



Po'kemon JDR • Univers • Table Des Matières

Table des matières

Remerciements	i	La Ligue Pokémon	9
Comment utiliser ce livre ?	i	L'obtention du Permis Pokémon	9
Vous connaissez l'univers de Pokémon et souhaitez tester une nouvelle manière de jouer ?	i	Les matchs officiels	9
Vous êtes déjà un joueur de jeux de rôle et voulez essayer un univers atypique ?	i	Le combat illégal	10
Table des matières	ii	La licence de dressage	10
Introduction	1	Les championnats mineurs	10
Le combat	1	Le championnat régional	10
Les règles universelles	1	Le championnat national	11
Le combat libre	1	La Ligue Régulière	11
Le combat par rounds	2	Les Rangers	11
L'évolution	2	La vie quotidienne	11
Le type	2	Cosmogonie	11
Les Pokémon légendaires	2	Classification des Pokémon légendaires	12
Géographie	2	Pokémon semi-légendaires	12
Région de Kanto	3	Pokémon légendaires mineurs	14
Villes principales	3	Pokémon légendaires majeurs	20
Villes secondaires	3	Pokémon légendaires supérieurs	22
Ligue Pokémon	3	Prières aux dieux	25
Région de Johto	4	Les œufs de Pokémon	26
Villes principales	4	La reproduction	26
Villes secondaires	4	L'apparence des œufs	26
Ligue Pokémon	4	S'occuper des œufs	26
Région de Hoenn	4	Stades de l'œuf	27
Villes principales	5	L'enfance d'un Pokémon	27
Villes secondaires	5	Organisations criminelles	27
Ligue Pokémon	5	Team Rocket	27
Région de Rhode	6	Team Aqua, Team Magma	27
Villes	6	Team Shadow	28
Colosseums	6	Team Galaxie	28
Mont Bataille	6	Team Plasma	28
Région de Sinnoh	6	Agrandir et modifier l'univers	29
Villes principales	6	Nouveaux lieux	29
Villes secondaires	7	Nouvelles villes	29
Ligue Pokémon	7	Nouveaux lieux de légendes	29
Région d'Unys	7	Nouvelles régions	29
Villes principales	7	Nouveaux personnages	29
Villes secondaires	8	Les Pokémon	30
Ligue Pokémon	8	Nouveaux Pokémon	30
Reste du monde	8	Une nouvelle espèce	30
La technologie et la nature	9	Choisir des Stats	30
Organisations	9	Choisir et créer les techniques	30
	9	Exemples de Pokémon inventés	30
	9	Cartes du monde	33

Po'kemon JDR■ Univers • Comment Utiliser Ce Livre

Kanto	33
Johto	34
Hoenn	35
Rhône	36
Sinnoh	37
Unys	38



Introduction

Tout d'abord, qu'est-ce qu'un Pokémons ?

Pocket Monsters, ou Pokémons pour faire plus court, sont les créatures étranges qui peuplent ce monde. Elles peuvent être n'importe où : dans le ciel, dans l'océan, dans les montagnes ou sur la terre. Certaines de ces créatures vivent avec les humains, d'autres vivent dans la nature.



Voilà une description rapide du monde de Pokémons, dans lequel les animaux, sauvages et domestiques, sont des Pokémons. Si une majorité des Pokémons ressemble aux animaux existants, les autres sont très différents, comme par exemple certains Pokémons artificiels, minéraux ou mécaniques.

Il existe plusieurs centaines d'espèces de Pokémons dans le monde, et il en reste encore de nombreuses à découvrir. Certains humains les dressent, d'autres les étudient, d'autres les collectionnent, d'autres encore les utilisent pour leur profit personnel.

Certaines espèces possèdent un grand potentiel offensif, et sont entraînées par des dresseurs pour des combats de Pokémons : c'est un sport très pratiqué, tactique et généralement peu violent. Pour d'autres personnes, les Pokémons peuvent être des aides précieuses pour réaliser des travaux pénibles aux humains.

Ils peuvent aussi être simplement des compagnons.

Certaines espèces peuvent changer de forme, par exemple avec le climat, ou en Méga-Évoluant.

On distinguera ce phénomène de l'évolution, qui consiste pour un Pokémon à changer d'espèce.

Le combat

Principale caractéristique de l'univers de Pokémons, le combat de Pokémons sera décrit ici.

Comme ils possèdent de grands pouvoirs, les Pokémons sont souvent dressés pour aider les humains ou pour s'affronter lors de combats de Pokémons, en suivant les consignes de leurs dresseurs.

Un combat de Pokémons n'est pas uniquement basé sur la puissance des Pokémons en combat, mais aussi et surtout sur les connaissances des dresseurs et leurs stratégies de combat. Un bon dresseur ne doit pas compter que sur l'entraînement de ses Pokémons, mais aussi sur son propre entraînement.

Les règles du combat Pokémons sont très strictes, et un combat entre dresseurs est par définition officiel, c'est-à-dire sous le regard de la Ligue Pokémons. La principale règle de ce combat est qu'il doit se terminer dans la dignité : dès qu'un Pokémon est hors d'état de se battre, il est retiré du combat, le combat s'arrête quand tous les Pokémons d'une équipe sont épuisés. Un combat Pokémons n'est jamais un combat à mort.

Les règles universelles

Celles-ci s'appliquent à toute forme de combat se réclamant comme officielle.

Un combat officiel se déroule dans une arène adaptée, c'est-à-dire un lieu construit pour permettre aux Pokémons d'utiliser leurs techniques sans risquer de causer trop de dommages.

Il est également possible d'utiliser un terrain large pour improviser une arène.

- Il faut s'assurer de l'autorisation du propriétaire de l'arène pour que le combat puisse se dérouler dans sa propriété.
- Toute action directe d'un dresseur envers le Pokémon d'un adversaire (utilisation d'un objet, tentative de capture ou agression physique) est prohibée.
- Tout Pokémon qui ne participe pas au combat doit être gardé dans sa Poké Ball jusqu'à ce qu'il soit appelé dans le combat.
- Quand un dresseur veut rappeler un Pokémon, il doit impérativement utiliser éventuellement ses objets d'abord puis le rappeler dans sa Poké Ball, il peut aussi déclarer un Pokémon hors combat qui ne sera alors plus obligé de combattre.

Le combat libre

Il se pratique à 1 ou 2 Pokémons. (En « 2 contre 2 » ou « 1 contre 1 », le « 1 contre 2 » étant uniquement possible s'il ne reste plus qu'un seul Pokémon apte à combattre à un des deux dresseurs).

Po'kemon JDR • Univers • Géographie

L'utilisation des objets est autorisée.

Ici, le dresseur est totalement libre de choisir quel Pokémons combat. Il peut échanger les Pokémons entre son équipe et l'arène comme il le souhaite ou garder les Pokémons en combat aussi longtemps qu'ils en sont physiquement capables.

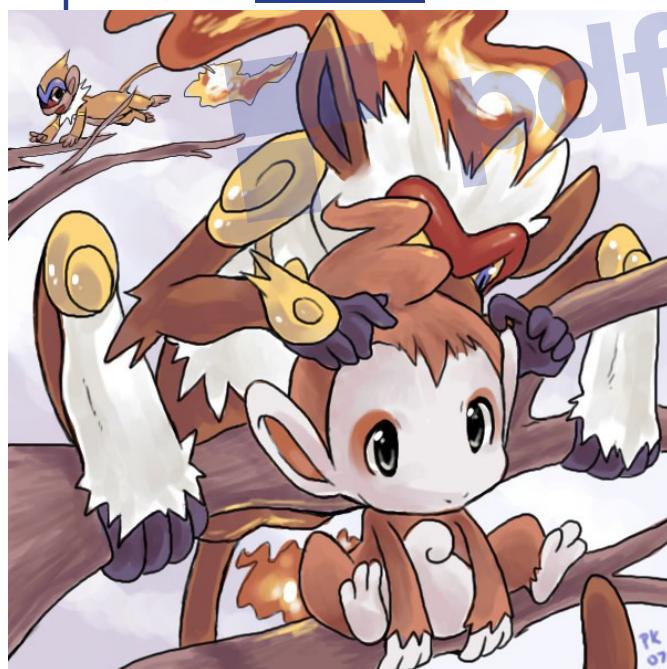
Chaque dresseur envoie un Pokémons, au début du combat, et ensuite gère son équipe comme il le souhaite.

Le premier qui n'a plus de Pokémons en état de combattre perd.

Le combat par rounds

Celui-ci a pour base le combat libre. Chaque dresseur envoie un Pokémons, quand l'un des deux est KO, chaque dresseur en envoie un autre et il est interdit d'utiliser deux fois un même Pokémons. Les objets autres que ceux que le Pokémons utilise éventuellement de lui-même (baies, ...) sont interdits, et si un dresseur rappelle son Pokémons, celui-ci est considéré comme forfait. Le dresseur qui gagne le plus de rounds gagne le match, s'il y a égalité du nombre de rounds, on considère qu'il y a égalité pour le score du match.

L'évolution



Le phénomène d'évolution est une des caractéristiques les plus visibles des Pokémons : dans certains cas, ils peuvent changer d'espèce. L'évolution se passe ainsi : en quelques minutes, le corps du Pokémons se développe et acquiert des nouvelles caractéristiques. Certains gagnent des ailes ou des griffes, d'autres gagnent en dimensions, enfin ils acquièrent en général

de nouvelles capacités de combat.

Certains Pokémons évoluent en gagnant de l'expérience au combat, d'autres lorsqu'ils sont très heureux, d'autres encore sont sensibles aux radiations de certaines pierres.

Le type



Chaque espèce de Pokémons possède un type, comme « plante », « acier » ou « dragon ». Il définit un comportement, mais aussi des aptitudes au combat. Ce type peut être simple (Par exemple « psy ») ou double (Par exemple « plante/poison »). Ce type peut avantagez ou désavantagez un Pokémons face à d'autres. Il existe en tout 17 types simples, et de nombreuses combinaisons de types doubles.

Certains dresseurs se passionnent pour un type de Pokémons particulier, jusqu'à devenir champions régionaux spécialisés dans le dressage de Pokémons d'un type précis.

Les Pokémons légendaires

Des contes, des prophéties et des légendes relatent l'existence de Pokémons légendaires.

Certains de ces Pokémons sont des incarnations d'éléments naturels ou d'émotions. D'autres sont des êtres rarissimes aux pouvoirs gigantesques.

En leur honneur, il existe des temples, autels et autres lieux sacrés. Certaines personnes dédient leur vie à l'étude de ces Pokémons légendaires et leurs liens avec le monde, d'autres espèrent utiliser leurs grands pouvoirs à leur profit.

On accorde souvent crédit à ces légendes car il existe encore des Pokémons très puissants et très rares que l'on appelle communément les Pokémons semi-légendaires.

Géographie

Nous allons voir à présent comment se présente l'univers de

Po'kemon JDR • Univers • Géographie

Pokémon. Il est composé de régions principales et généralement indépendantes, avec chacune des mythes et des Pokémons régionaux.

Région de Kanto



C'est la région principale du pays. Elle comporte une dizaine de villes, regroupées autour de Safrania.

La forêt de Jade est la principale zone boisée, située près de Jadielle. La géographie est assez plane et équilibrée. Les routes entre les différentes villes s'étendent sur des plaines, où on trouve des Pokémons de puissance et d'espèce variées. Via une ligne de train express, la région de Kanto est directement reliée à la région de Johto.

Villes principales

Argenta

Argenta comporte un musée de fossiles très complet où on peut éventuellement récupérer des échantillons pour des analyses ultérieures au laboratoire de Cramois'Île.

Le champion d'arène d'Argenta est Pierre, spécialiste des Pokémons roche.

Azuria

Près de la ville d'Azuria habite le chercheur Pokémon Léo, inventeur du stockage de Pokémons par voie informatique. On trouve également près de la ville une grotte où résident des Pokémons parmi les plus puissants de la région.

La championne d'arène d'Azuria est Ondine, utilisant des Pokémons de type eau.

Carmin-sur-Mer

Le port de Carmin-sur-Mer permet d'accoster à bord du SS Anne, qui assure une liaison directe avec Cramois'Île.

À Carmin-Sur-Mer, le champion d'arène est le Major Bob, grand amateur des Pokémons de type électrique.

Céladopole

À Céladopole, on peut trouver un centre commercial très complet haut de plus de dix d'étage.

Céladopole a pour championne d'arène Erika, qui utilise des Pokémons de type plante.

Cramois'Île

Cramois'Île est une île volcanique. On y trouve un laboratoire spécialisé dans l'étude de Pokémons préhistoriques.

Le champion d'arène de Cramois'Île est Auguste, un spécialiste des Pokémons feu.

Récemment, le volcan de l'île s'est réveillé, les scientifiques étudiant la faune locale se sont alors déplacés vers des îles proches, en attendant que le volcan se calme.

Jadielle

Cette ville fait le lien entre la région de Kanto et la route accédant au plateau Indigo, qui sépare Kanto de Johto.

Le champion d'arène de Jadielle est Blue, qui a remplacé depuis peu le mystérieux Giovanni. Giovanni utilisait des Pokémons de type sol, mais Blue, un ancien Maître, n'a pas montré de préférence pour un type de Pokémons précis.

Parmanie

Le parc Safari de la région est accessible depuis Parmanie. On y trouve des Pokémons rares dans cette région comme des Kangouroux ou des Leveinard.

Jeannine est la championne d'arène de Parmanie, prenant depuis peu la succession de son père Koga. Tous deux sont des spécialistes du type poison.

Safrania

Safrania comporte un dojo, où on peut entraîner ses Pokémons de type combat. La compagnie Sylphe SARL est basée à Safrania, où elle distribue des objets de haute technologie.

Morgane est la championne d'arène de Safrania. Possédant elle-même d'étranges pouvoirs psychiques, elle s'est naturellement tournée vers le type psy.

Po'kemon JDR • Univers • Géographie

Villes secondaires

Bourg Palette

Le Bourg Palette est un petit village entre mer et forêt où le professeur Chen, le plus grand chercheur Pokémon de la région, a développé son laboratoire.

Lavanville

Lavanville comportait auparavant une tour-cimetière érigée en hommage aux Pokémons décédés. Hantée par de nombreux Pokémons spectre, cette tour était très dangereuse. Elle a donc été déplacée à l'extérieur de la ville, remplacée par les studios de la radio régionale.

Ligue Pokémon

La Ligue Pokémon de la région de Kanto se trouve sur le Plateau Indigo. Cette région montagneuse est difficile d'accès, et la fameuse Route Victoire est un dernier test pour les futurs



Maîtres, avant d'affronter le Conseil des 4 et le Maître.

Région de Johto

La région de Johto est située immédiatement à l'est de Kanto et est en quelque sorte une région jumelle, séparée par la chaîne de montagne du Plateau Indigo.

Villes principales

Acajou

Cette ville est proche du lac Colère, où vivrait un Pokémon très particulier.

Le champion d'arène d'Acajou est Fredo.

Doublonville

Cette ville est la plus grande de la région de Johto. Elle possède une tour radio, un centre commercial et un casino. La championne d'arène de cette ville est Blanche.

Ébenelle

Cette ville comporte un passage vers l'Antre du Dragon nommé Route de Glace qui est l'unique endroit de Johto où on pourra rencontrer des Minidraco et des Dracos sauvages. Sandra est la championne d'arène d'Ébenelle.

Écorcia

Dans cette ville réside Fargas, qui connaît la technique pour transformer des baies appelées Noigrumes en Poké Ball. Hector est le champion d'arène d'Écorcia.

Irisia

Cette petite ville est reliée au reste de Johto par la mer. Elle comporte un grand studio de photographie. Le champion d'arène d'Irisia est Chuck.

Mauville

On trouve au nord de la ville la Tour Chetiflor, dans laquelle résident des moines. Albert est le champion d'arène de cette ville.

Oliville

Oliville comporte un phare, éclairé par un Pharamp, un port qui propose des allers-retours vers Kanto et une tour de combat, où on peut s'entraîner contre des grands dresseurs régionaux. Jasmine est la championne d'arène d'Oliville.

Rosalia

Rosalia possède deux tours qui renfermeraient des Pokémons légendaires : la Tour Cendrée et la Tour Carillon. Le champion d'arène de Rosalia est Mortimer.

Villes secondaires

Bourg Geon

Le Bourg Geon comporte le laboratoire du professeur Orme, qui étudie les phénomènes pouvant influencer la reproduction des Pokémons.

Ville Griotte

C'est une petite ville de la région de Johto qui relie le Bourg Geon et Mauville.

Po'kemon JDR • Univers • Géographie

Ligue Pokémon

Kanto et Johto partagent la même Ligue Pokémon. Il est possible d'y accéder en passant par les chutes Tohjo, qui amènent à la Route Victoire.



Les chutes Tohjo sont aussi un endroit de recueillement pour Red, un des anciens Maîtres, qui a succédé à Blue.

Région de Hoenn

Cette grande île se trouve à l'ouest de Johto. Le lien entre les humains et la nature y est très fort.

Villes principales

Algatia

Cette ville est proche d'un centre spatial à partir duquel décollent régulièrement des fusées.

Les champions d'arène de cette ville sont les jumeaux Lévy et Tatia.

Atalanopolis

Cette ville est fondée sur un ancien volcan, et il est très difficile d'y accéder. Une entrée vers une grotte est au nord de la ville, où des Pokémons anciens sont sensés reposer.

Marc est le champion d'arène de cette ville.

Cimetronelle

Cette ville a la particularité d'être construite en hauteur dans une forêt, les maisons étant placées dans des arbres, reliées entre elles par des ponts en liane.

La championne d'arène est Alizée.

Clémenti-ville

Cette petite ville relie Rosyères à Mérouville. Norman est le champion d'arène de cette ville.

Lavandia

C'est la ville centrale de la région de Hoenn. Elle comporte un casino.

Voltère est le champion d'arène de Lavandia.

Mérouville

C'est une des plus grandes villes de Hoenn. Il s'y trouve une école de dresseurs.

La championne d'arène de Mérouville est Roxanne.

Vermilava

Cette ville possède des sources chaudes alimentées par un volcan proche.

Adriane est la championne de Vermilava.

Village Myokara

Cette ville est située sur une petite île au sud de Hoenn. On y trouve un centre culturel.

Le champion de cette ville est Bastien.

Villes secondaires

Autequia

Cette ville est proche du Mont Chimnée et comporte une salle de concours Pokémon.

Bourg-en-vol

C'est l'une des plus petites villes de Hoenn.

Nénucrique

Cette ville abrite un grand centre commercial, un musée et une salle de concours.

Pacifiville

Cette ville a la particularité d'être construite sur l'eau. Les maisons sont reliées par des ponts flottants faits de rondins. Elle est dure d'accès à cause des forts courants qui l'entourent. Elle est proche du Pilier Céleste : une tour en ruines censée renfermer un Pokémon légendaire.

Poivressel

C'est une ville portuaire comportant un marché en plein air, un phare et une salle de concours.

Po'kemon JDR • Univers • Géographie

Rosyères

Cette petite ville relie Bourg-en-Vol et Clémenti-Ville.

Vergazon



Cette ville possède une salle de concours Pokémons et possède un climat assez venteux.

Ligue Pokémons

La Ligue Pokémons se trouve à Éternara.

Région de Rhode

Cette région est en grande partie désertique et très peu de Pokémons y vivent à l'état sauvage, sauf dans les rares oasis du désert. La criminalité y est particulièrement élevée.

Villes

Phénacit

Cette ville possède un Colisée et plusieurs fontaines.

Port Amarée

Cette ville de Rhode comporte un phare et la discothèque "le Club".

Pyrite

Cette ville est proche d'une mine servant de repaire pour certains criminels. On y trouve la station de télévision "DNBS".

Samaragd

Cette ville verdoyante contient un sanctuaire.

Suerebe

C'est une ville souterraine, mais c'est surtout un grand lieu de rencontre pour les délinquants et les criminels.

Colasseums

Colosseum de Rhode

Situé en plein désert, c'est le Colosseum principal de Rhode.

Colosseum Targare

Ce Colosseum est illégal. Il est accessible depuis Suerebe.

Tour Titanite

C'est la dernière construction de ce type de la région. Des rumeurs circulaient sur la légalité des installations lors de son



inauguration.

Mont Bataille

C'est un lieu d'entraînement où 100 dresseurs attendent les challengers. Après ces combats, on peut accéder au Colosseum du Mont Bataille, qui est également un équivalent de la Ligue Pokémons dans cette région.

Région de Sinnoh

Cette région chargée de légendes se trouve au nord de Kanto. Elle est séparée en deux parties distinctes par une chaîne de montagnes dont le point culminant est le Mont Couronné.

Villes principales

Charbourg

Cette ville industrielle comporte un complexe minier et un musée. Pierrick est le champion d'arène de cette ville.

Po'kemon JDR • Univers • Géographie

Frimapic

Cette ville recouverte de neige est au nord de Sinnoh. Elle comporte un port où un ferry fait la liaison avec l'Aire de Combat. Elle comporte également un temple où se trouve une statue d'un Pokémon légendaire.

Près de cette ville se trouve le Lac Savoir, où résiderait un autre Pokémon légendaire.

Gladys est la championne d'arène de Frimapic.

Joliberges

Cette ville portuaire permet d'accéder à l'Île de Fer via un ferry. Elle comporte également une bibliothèque nationale.

Charles est le champion d'arène de Joliberges.

Rivamar

Les routes de cette ville sont tapissées de panneaux solaires, assurant la dépendance de la ville en électricité. Elle se trouve proche du Lac Courage et possède un très grand marché couvert ainsi qu'un phare.

Le champion d'arène de Rivamar est Tanguy.

Unionpolis

C'est une des plus grandes villes de Sinnoh. Elle comporte un fan club Pokémon célèbre, une cathédrale, un square et la salle de concours régionale.

Kiméra est la championne d'arène d'Unionpolis.

Verchamps

Cette ville permet d'accéder au Grand Marais, une sorte de safari où on peut capturer des Pokémons rares.

Lovis est le champion d'arène de cette ville.

Vestigion

C'est la plus ancienne ville de la région, elle comporte en son centre deux statues représentant des Pokémons légendaires.

Le champion d'arène de Vestigion est Flo.

Voilaroc

C'est une grande ville de la région de Sinnoh. Elle possède un centre commercial et un casino.

La championne d'arène de cette ville est Mélina.

Villes secondaires

Aire de Combat

Cette zone permet d'accéder au Parc des Combats, lieu d'affrontement pour de nombreux dresseurs très puissants venus des 4 coins du monde.

Aire de Détente

Cette petite ville abrite le Club Ruban, et est reliée aux autres aires de l'île par des routes dangereuses.

Aire de Survie

Permettant d'accéder au mont Abrupt où siégerait un Pokémon surpuissant, c'est un lieu d'entraînement pour les dresseurs.

Bonaugure

Ce petit village est situé près du Lac Vérité. Elle est reliée à Litorella.

Bonville

Cette ville possède une pension Pokémon et des ruines où on peut rencontrer des Zarbi. On peut également accéder au sanctuaire de la Tour Perdue, et aux locaux du journal « La Dépêche Pokémon ».

Célestia

Ce petit village traditionnel possède en son centre une chapelle et est proche du Mont Couronné. On y trouve également une grotte légendaire.

Féli-Cité

C'est la plus grande et la plus active des villes de Sinnoh. Elle comporte la plus grande école de dressage de la région, les locaux de Féli-Télé, et est abondamment peuplée.

Floraville

C'est une ville très rurale permettant d'accéder à la forge Fuego, aux éoliennes fournissant la région en énergie et à la forêt Vestigion.

Il existerait près de cette ville le mythique Paradis Fleuri, le lieu d'où proviendrait la végétation de la ville.

Littorella

Dans cette ville se trouve le laboratoire du professeur Sorbier.

Ligue Pokémon

La Ligue Pokémon est située en haut d'une grande cascade, faisant le lien avec la dangereuse Route Victoire de Sinnoh, unique moyen terrestre d'accès à la Ligue.

Région d'Unys

Cette petite région isolée possède un climat très rigoureux. Très axée sur la technologie, elle a pour centre névralgique la métropole Volucité, la plus grande ville du monde. Les mythes et les légendes y sont bien plus du folklore qu'une religion.

Po'kemon JDR • Univers • Géographie



Villes principales

Flocombe

Cette ville possède le climat le plus extrême de la région, si bien que les habitants sont habitués aux fortes chutes de neige pendant l'hiver, et aux fortes chutes de pluie pendant le printemps et l'automne.

Le champion d'arène de cette ville est Zhu.

Janusia

Janusia se présente comme une ville à deux visages : une partie de la ville est à la pointe de la technologie, alors que l'autre est très rurale.

La championne d'arène de Janusia est Iris, qui cède son statut parfois au maire de la ville, Watson.

Maillard

Cette ville a été abandonnée pendant plus d'un an. Récemment, la reprise de l'économie a permis de dynamiser les zones industrielles.

La championne d'arène de cette ville est Aloé.

Méanville

Cette ville est un immense lieu de fête, où se trouvent de nombreux parcs d'animation, à un tel point que l'arène de la ville est elle-même une attraction. On y trouve notamment un music-hall, des terrains de sport et des montagnes russes. Un métro relie cette ville à Rotombourg. Au nord se trouve une forêt étrange appelée le Bois des Illusions.

La championne d'arène de cette ville est Inezia.

Ogoesse

C'est une ville d'immigration située près d'une grotte marine

souterraine.

Les champions d'arène d'Ogoesse sont Noa, Rachid et Tcheren.

Parsemille

Parsemille est une ville construite autour de l'aéroport du même nom. Grâce aux nouvelles technologies permettant la création d'avions non-polluants, la ville peut profiter des zones proches des pistes de l'aéroport pour exporter des denrées expédiées partout dans le monde.

La championne d'arène de Parsemille est Carolina.

Port Yoneuve

Port Yoneuve profite de son statut de ville portuaire pour être le lieu de commerce le plus important de la région.

Le champion d'arène de cette ville se nomme Bardane.

Volucité

C'est une ville en hauteur, composée de gratte-ciels et d'immeubles immenses. L'économie y est très importante, profitant des ports de la ville qui s'étendent sur toute la largeur de la ville.

Grâce à ces ports, la ville est le lien direct entre Unys et le reste du monde, et donc un important lieu de commerce.

Le champion d'arène de Volucité est Artie.

Villes secondaires

Arabelle

Un petit village très pittoresque, souvent emprunté pour visiter la péninsule du sud de la région.

Entrelasque

Cette ville très ancienne, construite sur un terrain accidenté, est la seule ville de la région à avoir conservé ses coutumes ancestrales, si bien qu'elles sont profondément ancrées dans la culture des habitants.

Pont du Hameau

Le Pont du Hameau est une petite ville créée sur le pont à l'est de Janusia. Il s'agit d'une petite agglomération comportant seulement quelques habitations.

Renouet

Renouet est un petit hameau du sud de la région, au climat agréable et où se trouve le laboratoire du professeur Keteleeria.

Rotombourg

Ville isolée et accessible principalement grâce au métro de Méanville, Rotombourg est une ville très industrielle et très active

Po'kemon JDR • Univers • La Technologie Et La Nature

pleine d'ateliers et de mines.

Vaguelone

Vaguelone est une ville balnéaire très touristique comportant de nombreuses activités et de grandes plages de sable blanc.

Ligue Pokémon

La Ligue se situe au nord de Janusia, accessible depuis la Route Victoire d'Unys. Elle aurait été érigée au-dessus d'un lieu de culte très important pour le passé de la région d'Unys.

Reste du monde

Ceci était une description des principales régions du monde, cependant il existe également des régions mineures, comme Fiore, une région très boisée et quartier général des Rangers ou les îles Sevii, un archipel qui appartient à la région de Kanto. Ce ne sont que des exemples : l'univers de Pokémon est bien plus vaste. Il existe bien d'autres régions mineures, comme Almia, Oblivia, Holon, etc.

La technologie et la nature



La technologie est assez développée dans le monde de Pokémon. La conversion matière-énergie-information est un procédé courant.

Les Poké Ball sont un parfait exemple de cette technologie : aussi imposant que soit le Pokémon, une technologie récente très pratique permet de le contenir confortablement dans une boule de taille variable (de base, elle tient dans la main, et elle peut être réduite à 2 centimètres de diamètre pour être transportée aisément). Ces boules peuvent ensuite être converties en données informatiques, permettant de stocker les Pokémons dans une

base de données et les échanger via internet.

Cela a permis les échanges de Pokémons, qui font la joie des collectionneurs et des dresseurs perfectionnistes. De plus, la dénomination récente et universellement acceptée de « Pokémons » (monstre de poche) pour les créatures de ce monde est basée sur le fait qu'on peut transporter ses propres monstres avec soi. Pourtant, les humains sont restés en contact avec la nature. Ils la respectent avec attention, puisque les énergies propres sont les plus utilisées et les centres de recherche permettent de résoudre les principaux problèmes de pollution.

Organisations

La Ligue Pokémon

La Ligue Pokémon est l'institution nationale qui gère les combats de dresseurs. Le plus haut but pour un dresseur est de devenir Maître Pokémon, c'est-à-dire de vaincre une Ligue Pokémon locale.

Les dresseurs n'ont pas tous la prétention de vouloir devenir Maître, cependant ce rêve fait partie intégrante de la compétition et du combat.

L'obtention du Permis Pokémon

Le permis Pokémon peut s'obtenir à l'âge de 12 ans. Attention, cela ne veut pas dire que l'on a le droit de partir à l'aventure à 12 ans étant donné qu'il y a un âge minimal pour quitter l'école. En plus des cursus scientifique classique : scientifiques, littéraire, technique etc ... Il existe un cursus scolaire orienté vers l'élevage et un autre vers le combat. Ils permettront d'obtenir le Permis Pokémon.

Le Permis Pokémon est valable a priori pour toute la vie du dresseur.

Il n'y a pas à proprement parler de système de points (comme pour le permis de conduire) mais un agent de police assermenté peut le retirer, si le dresseur commet une infraction au code du combat Pokémon édité par la Ligue et en considérant ses éventuels antécédents.

Les matchs officiels

Une fois le permis Pokémon obtenu, un dresseur peut provoquer d'autres dresseurs en combat selon des règles précises et dans une arène officielle, sous la surveillance d'un arbitre accompagné d'un agent de police assermenté qui veilleront au bon déroulement du combat.

Cela permet d'éviter les combats sauvages et dans la nature,

Po'kemon JDR ▪ Univers • Organisations

dangereux et non respectueux de l'environnement (les arènes officielles disposant de mesures de sécurité propres à éviter toute destruction de matériel ou blessure du dresseur ou d'une tierce personne).

Lors d'un tel combat, de l'argent est joué, et l'arène récupérera 10% du gain du gagnant pour payer son fonctionnement.

Ces arènes sont très répandues, le combat Pokémon étant très pratiqué, il y en a beaucoup, un peu comme les terrains de foot ou de jeux pour les enfants (mais en plus sophistiqués).

Le combat sauvage peut être possible de peines et d'une annulation éventuelle du permis Pokémon. Les dangers de ce type de combat sont effectivement très grands pour les éventuels passants, et autres bâtiments à proximité si les Pokémons en combat sont très puissants.

Un particulier peut posséder une arène privée, mais elle devra répondre à certaines normes de sécurité et il devra payer la prestation de l'arbitre pour pouvoir y organiser des combats (le prix demandé pour participer aux combats n'étant plus de 10% mais déterminé par le propriétaire de l'arène qui devra en déduire le prix de l'arbitre et du policier).

Se payer un arbitre et un policier, est facturé au combat et coûte en soi moins cher que le prix demandé pour l'utilisation d'une arène (celui-ci servant aussi à payer l'entretien de l'arène).

Le combat illégal

Une certaine mafia se développe et procède à de très rentables combats de Pokémons, soit entre dresseurs dépourvus de permis et payant une somme supérieure à 10% de leurs gains soit en organisant des paris sur des combats de Pokémons sauvages (ou volés à leurs dresseurs) et rendus encore plus sauvages à l'aide de produits à la légalité douteuse... (Façon combat de coqs). La Team Rocket, entre autres, est une organisation reconnue dans ces milieux pour son activité forte et lucrative, et la Police a beaucoup de mal à tracer ces filières.

La licence de dressage

Après le permis Pokémon, un deuxième brevet plus complet permet aux dresseurs de plus de 16 ans d'accéder à la ligue, il s'agit de la licence de dressage.

L'obtention de cette licence se découpe en 2 parties. Tout d'abord, il y a un examen théorique qu'il faut absolument réussir pour pouvoir atteindre ensuite l'examen pratique.

L'examen théorique comporte un questionnaire sur la vie du dresseur en général, les combats entre dresseurs ainsi qu'un problème de combat à résoudre.

Pour l'examen pratique, il n'y a qu'une seule partie : un vrai

combat contre un dresseur confirmé (ayant au moins quelques performances importantes à son palmarès comme un tournoi remporté ou une victoire contre un dresseur de prestige). Il y a une nouvelle session tous les six mois dans une ville de chaque région :

- Kanto : Argenta
- Johto : Doublonville
- Hoenn : Mérouville
- Sinnoh : Unionpolis
- Rhode : Phénacit

La licence n'est aussi valable que pour un type de combat (un contre un, deux contre deux, libre ou en coopération). Il faut donc l'obtenir dans toutes les catégories pour pouvoir participer à tous les types de combats.

Les championnats mineurs

Ces championnats sont au nombre de 8 dans une région et se déroulent de ville en ville pendant l'année jusqu'au moment où se déroule le championnat régional, tous les 8 mois. Les tournois peuvent se dérouler de plusieurs façons : des combats de dresseurs, des épreuves entre les Pokémons comme éteindre des incendies, récupérer des objets, etc. ou démonstration de dressage. Il faut en avoir remporté 8 pour pouvoir atteindre le championnat régional.

Il peut y avoir des lots spéciaux remportés par le vainqueur.

Les villes qui accueillent un championnat mineur par région :

- Kanto : Argenta, Azuria, Carmin sur Mer, Céladopole, Cramois Île, Jadielle, Parmanie et Safrania.
- Johto : Acajou, Doublonville, Ébenelle, Écorcia, Irisia, Mauville, Oliville et Rosalia.
- Hoenn : Algatia, Cimetronelle, Clémenti-ville, Lavandia, Mérouville, Nénucrique, Poivressel et Vermilava.
- Sinnoh : Charbourg, Féli-Cité, Frimapic, Joliberges, Rivamar, Unionpolis, Verchamps et Voilaroc.
- Rhode : Phénacit, Port Amarée, Pyrite et Samaragd.

Remarque : du fait de la rareté des villes et pour être en accord avec le nombre de tournois des autres régions, il faut remporter deux fois les tournois de chaque ville pour participer au championnat régional de Rhode.

Le championnat régional

Ce championnat est le tremplin pour le championnat national. C'est ici que les dresseurs très talentueux s'affrontent. Dans ces tournois, les Conseil des 4 (les groupes des 4 dresseurs les plus puissants des différentes régions) participent ainsi que les dresseurs les plus reconnus qui sont généralement ceux

Po'kemon JDR ▪ Univers • La Vie Quotidienne

qui détiennent le titre de Maître et qui le remettent en jeu. On peut inscrire 3 Pokémons pour tout le tournoi alors que 2 seront utilisés dans chaque match. Les dresseurs ne sont pas obligés de dire quel Pokémon sera utilisé dans le match au préalable. Pour le déroulement, il s'agit de tournois en 2 parties : tout d'abord, une phase de poules de 4 par groupe où tout le monde s'affronte une fois. Puis, les 2 premiers de chaque poule se qualifie pour la phase de combats à élimination directe. Le vainqueur obtient un pass valable 5 ans pour participer au championnat national. Ce pass lui permettra surtout de prétendre à intégrer la Ligue Régulière Pokémon.

Les villes qui accueillent le championnat régional sont les mêmes que celles qui accueillent les cours de la licence, à savoir :

- Kanto : Argenta
- Johto : Doublonville
- Hoenn : Mérourville
- Sinnoh : Unionpolis
- Rhode : Phénacit

Le championnat national

Cette compétition est le réel tremplin pour confirmer un dresseur extrêmement talentueux. Le vainqueur de ce tournoi devient le meilleur dresseur de l'année et obtient son Brevet qui est valable à vie pour participer à la Ligue Régulière. Ce championnat est juste une gros tournoi à élimination directe. Le champion sortant est aussi toujours présent pour défendre son titre car ce tournoi fait partie de ceux qui comptent pour la Ligue Régulière.

On peut inscrire jusqu'à 6 Pokémons dans la compétition, sachant que 3 seulement sont utilisés à chaque match.

Les villes accueillant le championnat sont : Doublonville, Nénucrique, Safrania, Unionpolis. Elles tournent en fonction des événements locaux et de leurs disponibilités.

La Ligue Régulière

Il y a 14 tournois qui sont agrégés pour compter dans la Ligue. Les tournois agrégés se disputent dans les villes suivantes : Céladopole, Doublonville, Ecorcia, Jadielle, Lavandia, Mérourville, Nénucrique, Oliville, Phénacit, Poivressel, Rivamar, Safrania, Unionpolis et Voilaroc.

Les Rangers

Les Rangers forment une organisation nationale. Un Ranger doit se tenir à une charte, dont le but est d'aider les humains et les Pokémons en difficulté.

Leur principale caractéristique est qu'ils ne capturent pas les

Pokémons définitivement mais de façon temporaire avec un outil spécial appelé Cap Stick. Ces Pokémons peuvent alors les aider à accomplir une action, puis ils sont libérés.

La vie quotidienne

Le monde de Pokémons est assez proche du nôtre. Voici quelques points communs au monde réel et à la majeure partie de cet univers :

- L'organisation des villes est la même, on y retrouve un Hôtel de Ville, un poste de police nationale, etc.
- Il existe également des bâtiments habituels tels que des hôtels, des restaurants, des supérettes, des marchés, des villas, des musées, des cinémas, des pharmacies, des hôpitaux, etc.

Il existe aussi quelques différences :

- Les centres Pokémons sont des bâtiments de soins aux Pokémons à l'accès gratuit, permettant aux personnes en transit de se reposer dans un dortoir pendant que leurs Pokémons sont soignés.
- Traditionnellement, les 8 villes les plus importantes d'une région comportent une arène Pokémons, appartenant au champion de la ville.
- Le monde de Pokémons utilise une monnaie unique, ayant à peu près la même valeur que le Yen japonais, qu'on appelle P-Dollar (pour Poké-Dollar), noté P\$.
- De plus les régions ont toutes la même langue (bien qu'il existe des accents locaux) et le même système d'écriture.

À cause du profond respect de la nature que les gens montrent en général, certains comportements sont un peu différents : les énergies propres ou peu polluantes (panneaux solaires, éoliennes, centrales marémotrices, etc.) fournissent l'immense majorité de l'électricité aux foyers et les régimes à base de viande sont particulièrement rares, sauf à Rhode où l'ambiance est assez particulière.

Cosmogonie

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

Po'kemon JDR • Univers • Cosmogonie



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

Le Support forma alors le Monde primitif. Ce Monde primitif comportait trois éléments distincts : le Ciel, le Continent et l'Océan. L'Âme s'inséra dans ce Monde primitif et créa les trois Princes : le Prince du Ciel, le Prince du Continent et le Prince de l'Océan. Chacun acquiert un pouvoir distinct : le Prince du Ciel pourra agir sur l'Espace, le Prince du Continent pourra voyager dans le Temps et le Prince de l'Océan pourra agir sur la Matière en créant des copies de lui-même. Pour contrecarrer cet apport du Chaos, l'Ordre créa les Gardiens du Support. Les oppositions entre le Chaos et l'Ordre forcèrent les entités du Support de se retirer du monde, permettant de mettre fin à un affrontement entre le Chaos et l'Ordre qui aurait pu détruire le Monde primitif.

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

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

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

- Ils nommèrent le Chaos Mew.
- Ils nommèrent l'Ordre Arceus.
- Ils nommèrent l'Espace Palkia.
- Ils nommèrent la Matière Giratina.
- Ils nommèrent le Temps Dialga.
- Ils nommèrent l'Émotion Créfollot.
- Ils nommèrent le Savoir Créhelf.
- Ils nommèrent la Volonté Créfadet.
- Ils nommèrent le Ciel Rayquaza.

- Ils nommèrent le Continent Groudon.
- Ils nommèrent l'Océan Kyogre.
- Ils nommèrent le Prince du Ciel Jirachi.
- Ils nommèrent le Prince du Continent Célébi.
- Ils nommèrent le Prince de l'Océan Manaphy.
- Ils nommèrent les Gardiens du Support Regigigas, Regice, Regirock et Registeel.
- Ils nommèrent la Lune Lugia.
- Ils nommèrent le Soleil Ho-Oh.
- Ils nommèrent les Gardiens de la Lune Artikodin, Electhor et Sulfura.
- Ils nommèrent les Gardiens du Soleil Entei, Raikou et Suicune.

Classification des Pokémons légendaires

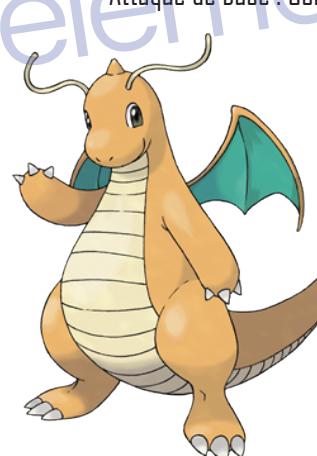
Attention: Liste allant jusqu'à la 4G. Sera complétée !!

Pokémon semi-légendaires

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

Dracolosse, le Grand Dragon

Attaque de base : Colère



- Localisation : Plein océan
- Archétype du dragon bienveillant, ce Pokémon ne fait preuve de violence que lorsqu'il estime une situation injuste. Il est souvent seul lorsque ce n'est pas la saison de reproduction et parcourt les océans pour secourir les personnes en difficulté.
- Un dresseur qui en possède un devra jouer avec ce caractère bienveillant inné, sauf bien sûr si le Pokémon a reçu un entraînement spécial lui refusant d'agir à sa guise.

Tyrancif, l'Armure

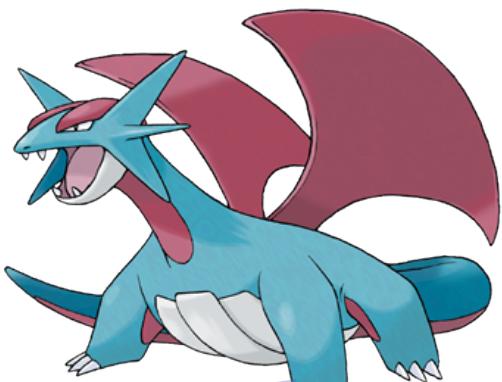
- Attaque de base : lame de Roc
- Localisations : Montagnes

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



lequel étant une grande zone montagneuse, qu'il peut modeler à volonté par la force brute. S'il ne considère pas son dresseur comme une créature digne de lui, un Tyrancif ne lui obéira jamais. Il est quasi-maint impossible de le dresser lorsqu'il a été capturé plus d'un an après sa naissance.

Drattak, le Prédateur



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

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

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

Métalosse, le Robot

- Attaque de base : Poing Meteor
 - Localisation : Lieux informatiques et mécaniques
- Ce Pokéémon mystérieux, dernière création des robots intelligents, se nourrit aussi bien d'électricité que de métal ou de



chair. Bien que fonctionnant comme un ordinateur vivant, il tente d'abord de subvenir à ses énormes besoins énergétiques avant de penser à la survie des autres créatures. Il n'a pas de ligne de conduite, mais agit avec une logique binaire, froide et immorale. Posséder un Métalosse peut être pratique : il est un des Pokémons les plus intelligents du monde et peut trouver des solutions à de nombreux problèmes sans souci. Cependant, son absence d'éthique, faisant de lui un Pokéémon au comportement très étrange, le conduira parfois à faire des choix à la moralité plus que douteuse. Son cerveau ne peut pas être atteint de manière informatique ou de manière persuasive, il est donc impossible d'influencer ses choix. Il ne comprend que des instructions simples et formulées en accord avec sa propre logique, comme « OUI », « NON », « VRAI », « FAUX », il n'enregistrera que des ordres clairs et s'y tiendra quelle que soit la situation. Ainsi, contrôler un Métalosse peut être très fastidieux lorsqu'on n'est pas familier avec sa logique binaire.

Carchacrok, le Requin de sable



- Attaque de base : Draco-chARGE
 - Localisation : Déserts
- Très à l'aise dans les milieux désertiques, ce Pokéémon est un prédateur pratiquant l'embuscade, profitant généralement de son aise dans les tempêtes de sable ou de sa capacité à creuser le sol sableux pour attaquer ses

proies comme le ferait un grand requin blanc.

Avec Tyrancif et Drattak, Carchacrok est un des Pokémons semi-légendaires les plus durs à gérer. Il doit avoir été capturé très jeune pour ne pas attaquer tout ce qui bouge. S'il n'a pas de lien fort avec son dresseur, il est fort probable qu'il n'hésitera pas à lui faire du mal si ce dernier ne peut pas satisfaire les

Po'kemon JDR • Univers • Cosmogonie

pulsions de prédateur du Carchacrok. Une fois encore, il est préférable, pour pouvoir maîtriser ce Pokémons, de le capturer durant sa jeunesse afin de lui inculquer un code de conduite qui outrepasserait ses instincts, dictés par une intelligence uniquement dévouée à l'attaque.

Pokémon légendaires mineurs

Artikodin, l'Oiseau de Glace



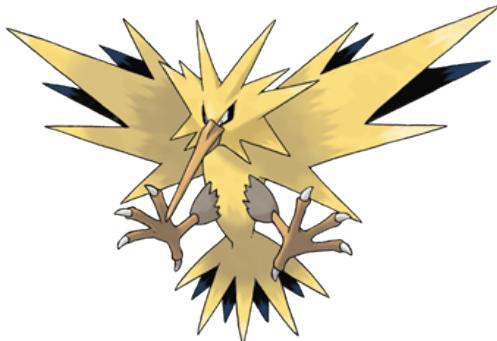
- Attaque de base : Blizzard
- Localisation : Glaciers

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

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

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

Electhor, l'Oiseau de Foudre



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

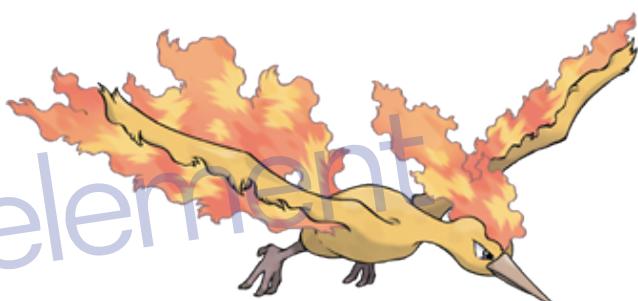
Electhor fait apparaître de grands orages électriques sur son passage. Il est souvent désigné comme l'incarnation de l'énergie destructive ou créatrice. Il est un des trois gardiens de la Lune. Il parcourrait les cieux de Kanto, créant des orages électriques dès qu'il vole près du sol.

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

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

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

Sulfura, l'Oiseau de Feu



- Attaque de base : Canicule
- Localisation : Volcans

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

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

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

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

Raikou, le Tigre de Foudre

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

Po'kemon JDR ▪ Univers • Cosmogonie



Raikou parcourt Johto, annonçant l'orage. Il se présente comme le côté neutre du Soleil, dont il est un des gardiens. Sa course est infatigable, et il laisse derrière lui une forte électricité statique, suffisamment forte pour parfois déclencher des

orages d'une violence rare.

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

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

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

Entei, le Lion de Feu

- Attaque de base : Éruption
- Localisation : Aléatoire



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

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

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

Lorsqu'il ne se présente pas comme l'incarnation de la colère du

Soleil, il peut se déplacer jusqu'à un endroit où on l'aura prié de mettre fin à une pluie trop forte. Lorsqu'il est à bout de force, il cherche un volcan pour y plonger et regagner son énergie.

Suicune, la Panthère d'Eau, le Vent du Nord

- Attaque de base : Blizzard
- Localisation : Aléatoire



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

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

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

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

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

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

Celebi, le Prince du Temps

- Attaque de base : Tempêteverte
- Localisation : Forêts denses



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

Po'kemon JDR ▪ Univers • Cosmogonie

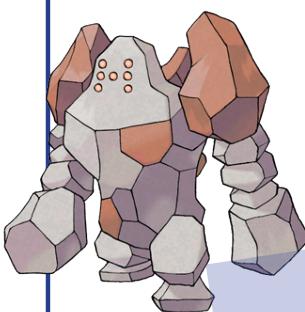
Mis à part sa capacité à voyager dans le temps, Celebi possède un lien très fort avec la nature. Il peut la contrôler pour se défendre, ou user de son pouvoir sur le temps pour favoriser la croissance de la végétation.

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

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

Regirock, le Golem de Roche

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



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

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

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

Regice, le Golem de Glace

- Attaque de base : Laser Glace
- Localisation : Glaciers

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

Son corps absorbe toute chaleur alentour, rendant le lieu de son repos si froid que l'air est



irrespirable. Ce corps est constitué de glace pure. Lorsqu'on le dérange, il peut entrer dans une colère homérique. Son corps acquiert alors la capacité de léviter et il devient extrêmement rapide.

Jusqu'à ce jour, personne n'a jamais su comment il pourrait régénérer son corps puisque personne n'a réussi à liquéfier ce corps de glace dont la température est proche du zéro absolu. Il répond aux prières sans se déplacer : il peut agir sur le monde à distance, même si son corps est au repos.

Registeel, le Golem de Métal

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



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

Ce golem bizarre semble fait d'un alliage inconnu. Les rares personnes ayant eu la possibilité d'étudier son corps obtiennent des résultats étranges : il répond de manière incompréhensible au magnétisme et à l'électricité, son point de fusion semble être illimité et, bien que Registeel puisse bouger ses membres avec une vitesse surprenante, ce métal semble être plus dur que le diamant. De nombreux scientifiques tentent de reproduire cet alliage et, jusqu'à ce qu'on en trouve la composition, ils lui ont donné le nom d'Adamantium. Il a été aperçu au repos dans des mines de fer et de bronze, cependant il a été raconté que dans la région de Hoenn, il y a une cinquantaine d'années, il fut la cause de la destruction de la mine la plus profonde et la plus productive du monde.



Po'kemon JDR • Univers • Cosmogonie

Latias, l'Éon

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

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

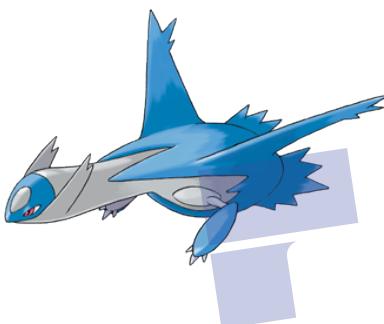
Alors que les Latios sont exclusivement mâles, les Latias sont exclusivement femelles.

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

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

Latios, l'Éon

- Attaque de base : Lumi-Eclat



une sœur ont sacrifié leurs vies pour sauver un humain ou un Pokémon, ils sont réincarnés en Latias et Latios.

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

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

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

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

De nombreuses légendes relatent les sacrifices de ces Pokémons

pour les humains ou les Pokémons avec lesquels ils cohabitent.

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

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

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

Cependant, comme Mew, Jirachi est farceur. Lorsqu'il se présente devant les humains ou les Pokémons, il prendra plaisir à interpréter les vœux qu'on lui soumet de façon étrange. Son énergie vient du ciel : lorsque Jirachi n'a plus d'énergie pour exaucer des vœux, Jirachi se retire et, à l'abri des regards, ouvre l'œil situé sur sa poitrine. Appelé « Œil de la Vérité », cet énorme œil lui permet d'agrégner de l'énergie cosmique. Durant ce procédé qui peut durer toute une nuit, il s'endort. L'énergie qu'il récupère prend la forme d'un fin faisceau blanc reliant l'Œil de la Vérité et se perdant à la verticale dans le ciel.

Deoxys, le Visiteur

- Attaque de base : Psycho Boost
 - Localisation : Espace
- Deoxys est un des Pokémons extraterrestres les plus étranges. Pouvant changer de forme à volonté, il apparaît parfois sur Terre pour étudier cette planète étrange à ses yeux. Il n'est à l'origine qu'une sphère



Po'kemon JDR ▪ Univers • Cosmogonie

violette d'énergie pure, imitant la forme de son interlocuteur en absorbant la matière environnante. Son intelligence, ses capacités d'adaptation et de régénération sont redoutables.

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

Un Deoxys peut prendre n'importe quelle forme, cependant face à un humain, il prendra une forme humanoïde pour tenter de communiquer. La présence sur Terre d'un Deoxys est souvent interprétée maladroitement : ce Pokémons vient généralement avec pour unique but d'étudier le terrain avec des méthodes étranges. Un chercheur a émis l'hypothèse que les Deoxys sont à la recherche d'un monde où s'installer car leur ancien havre aurait subi une catastrophe les forçant à le quitter. Cependant, comme communiquer avec un Deoxys est extrêmement compliqué, personne n'a jamais su avec certitude les raisons de leurs visites sur Terre.

Crehelf, le Savoir

- Attaque de base : Souvenir



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

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

Son corps physique est toujours au repos, mais il est présent dans les esprits de tous les êtres vivants, ainsi lui faire une prière revient à repousser ses propres limites. Lorsqu'on le dérange dans son lieu de repos, il fait perdre aux perturbateurs le souvenir de leur présence en ce lieu, et s'ils se montrent encore plus insistants, ces personnes peuvent souffrir d'une amnésie très grave en gage de punition.

Crefollet, l'Émotion

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

Crefollet est considéré comme l'incarnation de l'Émotion, offerte aux humains et aux Pokémons par Mew lors de la création du

Monde. Il réside dans une grotte sous-marine du Lac Vérité à Sinnoh.

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

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

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



Crefadet, la Volonté

- Attaque de base : Explosion
- Localisation : Grotte consacrée

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

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

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

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

Po'kemon JDR • Univers • Cosmogonie

Heatran, le Volcan

- Attaque de base : Vortex Magma



- Localisation : Volcans

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

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

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

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

Cresselia, la Gardienne des Rêves

- Attaque de base : Danse-Lune



- Localisation : Rêves

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

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

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

Darkrai, le Maître des Cauchemars

- Attaque de base : Trou Noir



- Localisation :

Cauchemars

Antithète de Cresselia, Darkrai est un manipulateur sadique qui s'introduit dans les pensées des gens par d'horribles cauchemars, pouvant parfois les faire mourir lors d'un mauvais rêve. Contrairement à Cresselia, Darkrai n'a aucun problème pour apparaître dans la réalité.

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

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

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

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

- Attaque de base : Permu-cœur

Po'kemon JDR • Univers • Cosmogonie



- Localisation : Mers froides
- Appelé Prince des mers, ce Pokéémon est l'avatar de Mew qui sème le chaos dans la matière.

Mew lui a offert le pouvoir d'hiberner dans un œuf et de produire des copies étranges de son corps, les très rares Phione. C'est le seul Pokéémon légendaire capable de se reproduire avec un autre Pokéémon.

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

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

Les Phione sont dépourvus des pouvoirs spéciaux de Manaphy, mais ils forment une espèce rare de Pokémons aquatiques très joueurs. Contrairement à Manaphy qui préfère les eaux froides, les Phione sont souvent aperçus dans les mers chaudes. Ils sont souvent considérés comme des copies inachevées de Manaphy.

Shaymin, la Force de la Nature

- Attaque de base : Fulmigraine
- Localisation :

Plaines fleuries

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

On considère généralement que ces Pokémons sont une concentration de la puissance de toute la flore d'une région. On en rencontre presque exclusivement dans les endroits particulièrement fleuris, et lorsqu'un Shaymin arrive dans un endroit pollué, il a la capacité d'absorber la pollution ambiante pour la convertir



en rosée et en énergie végétale. Cependant, la libération de cette énergie se fait de façon explosive : un Shaymin utilisant ce pouvoir crée une onde de choc qui peut, dans certains cas, aller jusqu'à détruire la zone qu'il occupait. Il est écrit que lorsqu'un Shaymin fut apporté dans la première métropole humaine, il reconvertis tant de pollution qu'après la libération de son énergie, la ville fut réduite en cendres, bien malgré lui.

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

Pokémons légendaires majeurs

Mew, le Chaos, le Père

- Attaque de base : N'importe lesquelles



- Localisation : Aléatoire
- Incarnation du Chaos originel, Mew parcourt le monde par fantaisie et se plaît à faire des farces, comme un défi lancé au créateur du Monde, Arceus. Il aurait sacrifié sa puissance par simple jeu, même s'il peut à tout moment reprendre la puissance

avec laquelle il s'opposait à l'omnipotent Arceus. On le considère souvent comme le dieu ancêtre des Pokémons car c'est lui qui leur a donné une âme et un libre arbitre.

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

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

Mewtwo, le Clone de Combat

- Attaque de base : Lésion mentale
- Localisation : Variable

Mewtwo est un clone de Mew créé il y a quelques années par la Team Rocket. Des recherches obscures ont permis de rassembler du matériel génétique de Mew, de l'améliorer et de créer un monstre entièrement dévoué au combat, cependant il a dépassé

Po'kemon JDR • Univers • Cosmogonie

la puissance de ses créateurs et a échappé à leur contrôle. C'est



une arme vivante dont la puissance est sans cesse en train d'augmenter et il est presque digne d'affronter les dieux. Sa soif de combat inextinguible le pousse chaque jour à parfaire son potentiel de destruction. Il est très intelligent, bien que froid et dénué d'émotions. Le potentiel caché de Mewtwo est illimité, mais ce qui le rend très

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

Son existence est un secret d'état.

Lugia, la Lune

- Attaque de base : Rayon sacré
- Localisation : Océan



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

Lorsqu'un élément vient perturber le cycle de la lune ou interférer avec son pouvoir sur les créatures vivantes, Lugia fait

intervenir ses gardiens pour rétablir l'ordre. Cependant lorsqu'il apparut lui-même pour agir et rétablir l'ordre, il a libéré tant de puissance que le monde en est resté défiguré. Le Mont Bataille serait une de ces cicatrices, c'est pourquoi Lugia est craint à Rhode.

Autre part, On lui adresse des prières pour qu'il garantisse l'abondance des récoltes, même si ces prières sont de plus en plus rares. Cependant, il existe encore un culte qui lui est dévoué. Pour imiter son chant, de nombreux instruments ont été créés durant l'antiquité, ils sont à l'origine de beaucoup d'instruments à vent actuels comme la flûte, l'ocarina, la clarinette et l'orgue. De plus, on l'associe souvent à l'eau et à sa fraîcheur en particulier.

Ho-Oh, le Soleil

- Attaque de base : Feu sacré
- Localisation : Ciel



Ho-Oh, qu'on appelle le Soleil, est un dieu purificateur. Autrefois rival divin de Lugia, il parcourt sans cesse les cieux pour agir contre ceux qui défient sa puissance. Lorsqu'il s'approche du sol, on voit apparaître derrière lui un arc-en-ciel surnaturel. Contrairement à Lugia, Ho-Oh apparaît régulièrement aux humains. Il est presque toujours associé au feu et à ses pouvoirs et à la chaleur en particulier.

On lie souvent ce Pokémons à la région de Rhode. En effet, une légende tenace voudrait que la région entière fût autrefois une forêt dense mais que lors d'une colère immense contre Lugia, Ho-Oh apparut et incendia toute la région lors de leur affrontement. Depuis cet événement, la région est le désert le plus grand et le plus aride du monde. S'il est craint dans Rhode, il est vénéré dans d'autres régions, où un culte en son nom existe encore. Pour imiter son chant, des instruments furent autrefois créés ; ils évoluèrent jusqu'à devenir des instruments à cordes comme le violon, la guitare, la contrebasse ou le piano.

Po'kemon JDR • Univers • Cosmogonie

Kyogre, l'Océan

- Attaque de base : Gicledo



- Localisation : Faille sous-marine

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

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

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

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

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

Groudon, le Continent

- Attaque de base : Éruption



- Localisation : Magma terrestre

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

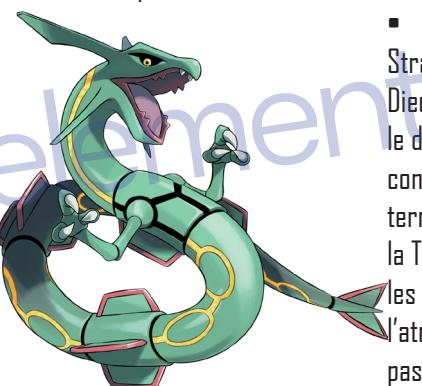
Bien que sa présence n'ait jamais été déterminée avec précision, on suppose qu'il résiderait dans la région de Rhode, sous l'actuel Mont Bataille. On lui attribue cette retraite à cause de la sécheresse permanente de la région.

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

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

Rayquaza, le Ciel

- Attaque de base : Ultralaser



- Localisation : Stratosphère

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

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

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

Pokémon légendaires supérieurs

Dialga, le Temps

- Attaque de base : Hurlétemps
- Localisation : Plan extérieur

Po'kemon JDR • Univers • Cosmogonie



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

sa puissance de dieu du Temps.

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

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

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

Palkia, l'Espace

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

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

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



celui d'un humain, une puissance divine.

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

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

Regigigas, le Prodigieux, le Maître des Golems

- Attaque de base : Giga Impact



- Localisation : Univers

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

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

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

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

Giratina, la Matière, le Renégat, le Grand Nécromant

- Attaque de base : Revenant
- Localisation : Plan extérieur

Dieu de la Matière, Giratina est aussi considéré comme le Grand



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

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

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

Arceus, le Dieu Unique, le Grand Juge

- Attaque de base : Jugement
- Localisation : Plan extérieur

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



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

Comme l'essence-même d'Arceus ainsi que ses buts et ses origines dépassent la compréhension humaine, on ne peut qu'émettre des hypothèses sur les propriétés d'Arceus. Cependant, il est certain qu'il peut parcourir les plans des autres anciens dieux à loisir, voire le vide qui les sépare.

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

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

Au final, si les cultes et les religions n'ont pas entièrement disparu, la doxa rejette généralement l'existence des dieux, et interprète les miracles comme des rumeurs, des hallucinations ou des mauvaises interprétations de la réalité. Cependant, la religion reste en quelque sorte un élément du folklore mondial, bien que

Po'kemon JDR • Univers • Cosmogonie

certaines régions restent très liées à la religion, comme par exemple Sinnoh. Au contraire, Unys est une région où la religion a quasiment disparu.

Prières aux dieux

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

Prier : pourquoi et comment ?

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

Il existe cependant des cas où les personnages pourraient vouloir prier. En ce cas, ils doivent attirer l'attention du Pokemon légendaire qu'ils souhaitent atteindre.

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

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

Effets d'une prière à un dieu

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

Prière à un légendaire mineur

Un légendaire mineur pourra agir sur une petite zone, ou influencer très légèrement le cours des actions : les personnages pourraient par exemple être téléportés sur une courte distance

pour éviter de mourir écrasés par un rocher, un mécanisme mortel pourrait tomber en panne inexplicablement.

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

Prière à un légendaire majeur

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

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

Prière à un légendaire supérieur ou à Arceus

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

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

Note de Red : Après rédaction de ces paragraphes, je tiens à préciser une chose fondamentale concernant leur contenu.

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

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

Ces éléments peuvent servir de base pour une ambiance, un scénario, voire une chronique, mais si vous décidez de les

Po'kemon JDR • Univers • Les Œufs De Pokémons

inclure, ils restent dans l'univers du jeu et ne sont doivent pas être utilisés afin de faire passer des messages cachés : ils sont simplement des éléments faisant partie de l'univers d'un jeu de rôle !

Les œufs de Pokémons

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

La reproduction

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

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

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

L'apparence des œufs

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

- Acier : Rond ou polyédrique, gris métallique. Surface souvent réfléchissante comme un miroir.
- Combat : Forme variée, couleur rouge ou rose.
- Dragon : Forme d'œuf, multicolore.
- Eau : Rond, bleu ou transparent. Surface aqueuse ou visqueuse.
- Électrique : Rond, jaune. Envoie de légères décharges d'électricité statique au contact.
- Fée : Forme d'œuf, rose. Doux au contact.
- Feu : Forme d'œuf, rouge ou orange. Chaud au contact

(au moins 60°C).

- Glace : Forme variée, bleu pâle ou blanc. Froid au contact (au plus 10°C).
- Insecte : Rond, blanc.
- Normal : Forme d'œuf, blanc.
- Plante : Forme de graine, vert ou marron.
- Poison : Forme variée, violet ou marron. Dégage une odeur légèrement désagréable.
- Psy : Forme d'œuf, rose ou blanc.
- Roche : Forme irrégulière, marron ou gris, aspect rocheux.
- Sol : Forme variée, couleur jaune ou marron.
- Spectre : Sphère transparente, violette ou noire.
- Ténèbres : Rond, noir.
- Vol : Forme d'œuf, blanc ou gris clair.

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

S'occuper des œufs

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

- Acier : Frotter régulièrement avec de la paille de métal.
- Combat : Donner de légers coups régulièrement.
- Dragon : Ne surtout pas manipuler.
- Eau : Garder dans un environnement aquatique ou au moins très humide.
- Électrique : Mettre à proximité d'un ou plusieurs aimants.
- Fée : S'occuper particulièrement attentivement.
- Feu : Garder dans un endroit chaud (au moins 60°C).
- Glace : Garder dans un endroit froid (au plus 10°C).
- Insecte : Garder dans un endroit sec.
- Normal : Rien à faire de particulier.
- Plante : Entourer de terre.
- Poison : Garder dans un environnement vicié.
- Psy : Parler à l'œuf régulièrement.
- Roche : Enfouir dans de la terre ou du sable.
- Sol : Maintenir une couche de sable autour de l'œuf.
- Spectre : Ne jamais regarder l'œuf.
- Ténèbres : Garder l'existence de l'œuf secrète.
- Vol : Garder à l'air libre.

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

Stades de l'œuf

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

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

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

Un œuf de Pokémon fait entre 10 et 50 cm de diamètre. Le dresseur est libre de choisir comment il doit s'en occuper.

Pour cela, le MJ peut introduire le Poké Nurse, un instrument complémentaire au Poké Dex qui expliquerait au joueur comment s'occuper de l'œuf et du nouveau-né Pokémon.

L'enfance d'un Pokémon

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

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

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

Organisations criminelles

Team Rocket

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

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

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

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

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

Team Aqua, Team Magma

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

La Team Aqua, dirigée par un homme appelé Arthur, semblait de plus en plus incontrôlable récemment, quand Arthur a mis sur pieds un plan pour réveiller Kyogre, le dieu de l'Océan. Cela résultait dans une catastrophe écologique d'une ampleur inégalée sur la région de Hoenn : un déluge d'une violence incroyable ayant détruit de nombreuses installations.

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

La Team Magma, guidée par un certain Max, fonctionne sensiblement de la même façon que la Team Aqua, si ce n'est que dans leur

Po'kemon JDR ▪ Univers • Organisations Criminelles

fanatisme, ils réveillèrent Groudon, le dieu du Continent, causant une sécheresse dévastatrice sur la région de Hoenn. Comme les deux dieux anciens étaient réveillés, ils reprirent pendant un court instant leur combat éternel, causant des catastrophes d'une grande ampleur sur la région de Hoenn. On raconte qu'ils cessèrent leur combat lorsque, comme il l'avait fait il y a de nombreuses années, Rayquaza apparut et mit fin à leur combat titanique, mais très peu de personnes ont été témoins de cet événement, hormis Max et Arthur.

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

Team Shadow

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

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

Grâce à leur technologie qu'ils nommèrent la « Dark Ball », ils purent capturer des Pokémon légendaires mineurs qui sillonnaient la région et réveillèrent Lugia pour ensuite le capturer. Cette capture eut pour effet de transformer physiquement et mentalement le bienveillant dieu de la Lune en un monstre difforme et surpuissant, qui assura pendant un court instant un poids d'une importance quasi-mondiale à la Team.

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

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

Team Galaxie

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

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

Contrairement aux autres Teams qui agissent en se cachant du public, Hélio, aidé par ses bras droits Mars, Jupiter, Saturne et Pluton, a mené une grande campagne d'information sur les buts de son organisation. Cette démarche montra à quel point cette secte était confiante dans la légitimité de ses agissements, jusqu'à ce que la secte passe à des actions terroristes comme la pose de bombes et l'attaque de personnalités locales, notamment près du Lac Courage.

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

À la suite d'événements troubles dans les environs du Mont Couronné qui causèrent d'étranges anomalies temporelles et spatiales dans la région de Sinnoh, Hélio a mystérieusement disparu. Cynthia, le Maître du Conseil des Quatre de Sinnoh, témoin des événements, a raconté qu'il avait été banni hors du monde par le Gardien de la Vie et de la Mort, Giratina.

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

Team Plasma

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

Po'kemon JDR • Univers • Agrandir Et Modifier L'univers

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

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

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

Agrandir et modifier l'univers

Nouveaux lieux

Nouvelles villes

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

Exemple :

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

Nouveaux lieux de légendes

On peut également ajouter des lieux mineurs (voire majeurs) de

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

Exemple :

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

Nouvelles régions

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

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

Nouveaux personnages

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

Un personnage peut simplement être un adversaire qui défiera les joueurs dans un match amical, un sbire qui tentera de leur mettre des bâtons dans les roues, le maire d'une ville ...

Il faut garder à l'esprit que ces personnages secondaires devront avoir une personnalité. Le plus simple pour leur en donner est de leur attribuer un vocabulaire, une intonation et, si possible, des tics de langage qui les caractériseront.

Po'kemon JDR • Univers • Agrandir Et Modifier L'univers

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

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

Les Pokémons

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

Une fois encore, il est nécessaire que ces Pokémons aient une cohérence dans leur espèce et leur puissance. Par exemple, croiser un Steelix dans une forêt relèverait de l'improbable, mais dans une grotte sombre et profonde, il peut être un adversaire de taille pour les joueurs et faire un combat intéressant.

Par ailleurs, il serait intéressant de considérer certains Pokémons comme autre chose que des machines à combattre. Un Pokémon télépathie pourrait agir sur le groupe ou répondre à certaines de leurs questions, un Pokémon territorial pourrait décourager les joueurs à aller dans une direction sans pour autant les attaquer de visu et un Pokémon bébé ou attachant pourrait suivre le groupe pour recevoir des caresses ou de la nourriture ... Surprendre les joueurs (dans le sens agréable du terme) est un élément fondamental du jeu de rôle et, s'il ne faut pas négliger le scénario ou le « twist final », les personnages secondaires et les Pokémons rencontrés peuvent ajouter de la vie, peupler l'univers et rendre le jeu beaucoup plus immersif.

Nouveaux Pokémons

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

Vous allez voir ici quelques éléments pour créer une ou plusieurs

espèces de Pokémons.

Une nouvelle espèce

Avant de partir sur une espèce, ne pas oublier qu'un Pokémon est basé sur un animal, une plante, un objet ou une idée : une marionnette (M. Mime, Mime Jr.), un jouet comme le Culbuto (Quibutoke), une plante carnivore (Rafflesia, Empiflor, Vortente), un dragon (Dracaufeu, Leviator, Draco, Dracolosse, etc.), un insecte (Chenipan, Papilusion, Dardargnan, Mimitoss, etc.), un animal de compagnie (Miaouss, Caninos, Skitty, etc.), un objet céleste (Melo, Seleroc, Solaroc), un animal fossile (Ptera, Amonita, Tyranocif, Anorith, Lilia, Charkos, Bastiodon, etc.), et ainsi de suite. Ainsi, pour créer un Pokémon, il est nécessaire d'avoir une idée de base : un concept.

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

Choisir des Stats

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

Choisir et créer les techniques

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

Exemples de Pokémons inventés

Comhate

Comhate est un Pokémon « Étoile Filante ». Curieux, rapide et vivace, il est toutefois faible et encaisse mal les coups. Sa lumière est douce et pulse rapidement. On le trouve souvent dans les endroits gelés, comme en montagne ou près des pôles.

Taille : 0,2 m

Poids : 0,1 kg

Type : Normal/Spectre

Faiblesses : Ténèbres

Résistances : Insecte, Poison

Insensibilités : Combat, Normal, Spectre

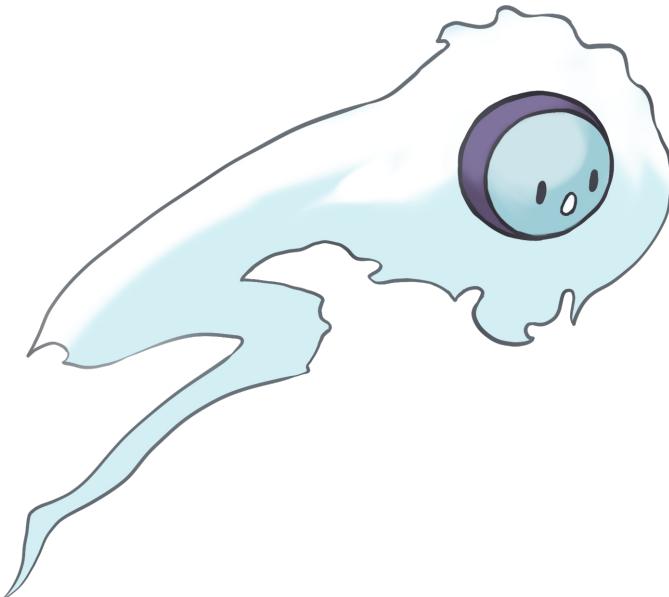
Capacités Spéciales : Agitation, Turbo

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

Po'kemon JDR • Univers • Agrandir Et Modifier L'univers

Techniques apprises par niveau :

1 Poing Comète, 1 Etonnement, 1 Flash, 4 Mimi-queue, 6 Vive-ataque, 12 Doux baiser, 15 Croco-larme, 20 Par ici, 22 Hâte, 27 Ball'ombre, 30 Bâillement, 36 Aurore, 40 Astuce Force, 45 Feu

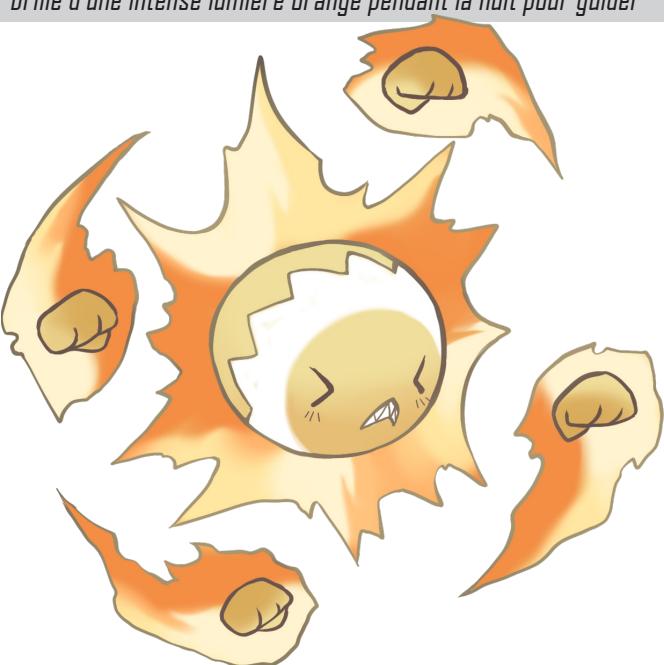


Follet, 52 Cage-Eclair, 56 Dernierecours.

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

Heliance

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



les Pokéman de son troupeau et pour effrayer les prédateurs.

Taille : 1,4 m Poids : 50 kg

Type : Combat/Spectre

Faiblesses : Psy, Spectre, Vol

Résistances : Poison, Roche

Doubles résistances : Insecte

Insensibilités : Combat, Normal

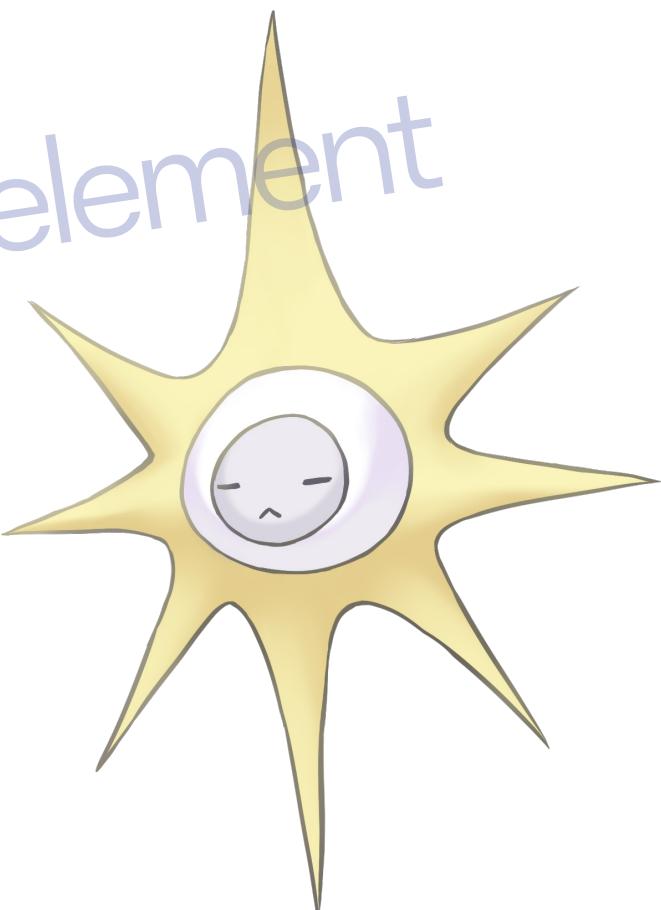
Capacités Spéciales : Colérique, Poing de Fer

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

Techniques apprises par niveau :

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

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



Venamour

Venamour, le Pokéman « Étoile du Berger », est un Pokéman calme et serein. Il guide les Pokéman perdus en forêt en émet-

Po'kemon JDR • Univers • Agrandir Et Modifier L'univers

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

Taille : 1,5 m Poids : 42 kg

Type : Psy/Spectre

Doubles faiblesses : Spectre, Ténèbres

Résistances : Poison, Psy

Insensibilités : Combat, Normal

Capacités Spéciales : Ciel Gris, Sérénité

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

Techniques apprises par niveau :

1 Choc mental, 1 Boul'Armure, 15 Voile Miroir, 18 Protection, 22 Hypnose, 27 Force Cosmik, 20 Vague Psy, 25 Protection, 30 Psyko, 35 Prescience, 45 Rune Protect, 50 Ténèbres, 55 Soin, 60 Cœur Brisé.
Cœur Brisé : Énergie 6, Type Spectre, Catégorie Spéciale, Portée Cible, Précision 85, Dégâts 6. Haut taux de coups critiques.
Paralyse la cible si elle a attaqué ce tourci. S'il fait nuit, l'attaque inflige 9 dégâts à la place.

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

Notons enfin que les éléments de background exposés précédemment sont entièrement réinterprétables et modifiables. Aussi, les liens entre les organisations ne sont pas obligatoirement inexistant : pourquoi, par exemple, la Team Galaxie n'aurait-elle pas phagocyté la Team Rocket mourante ? Ou l'inverse ? Les personnages se trouveraient-ils pendant une période où une Team est à son apogée ?

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

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

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

Cartes du monde

Kanto

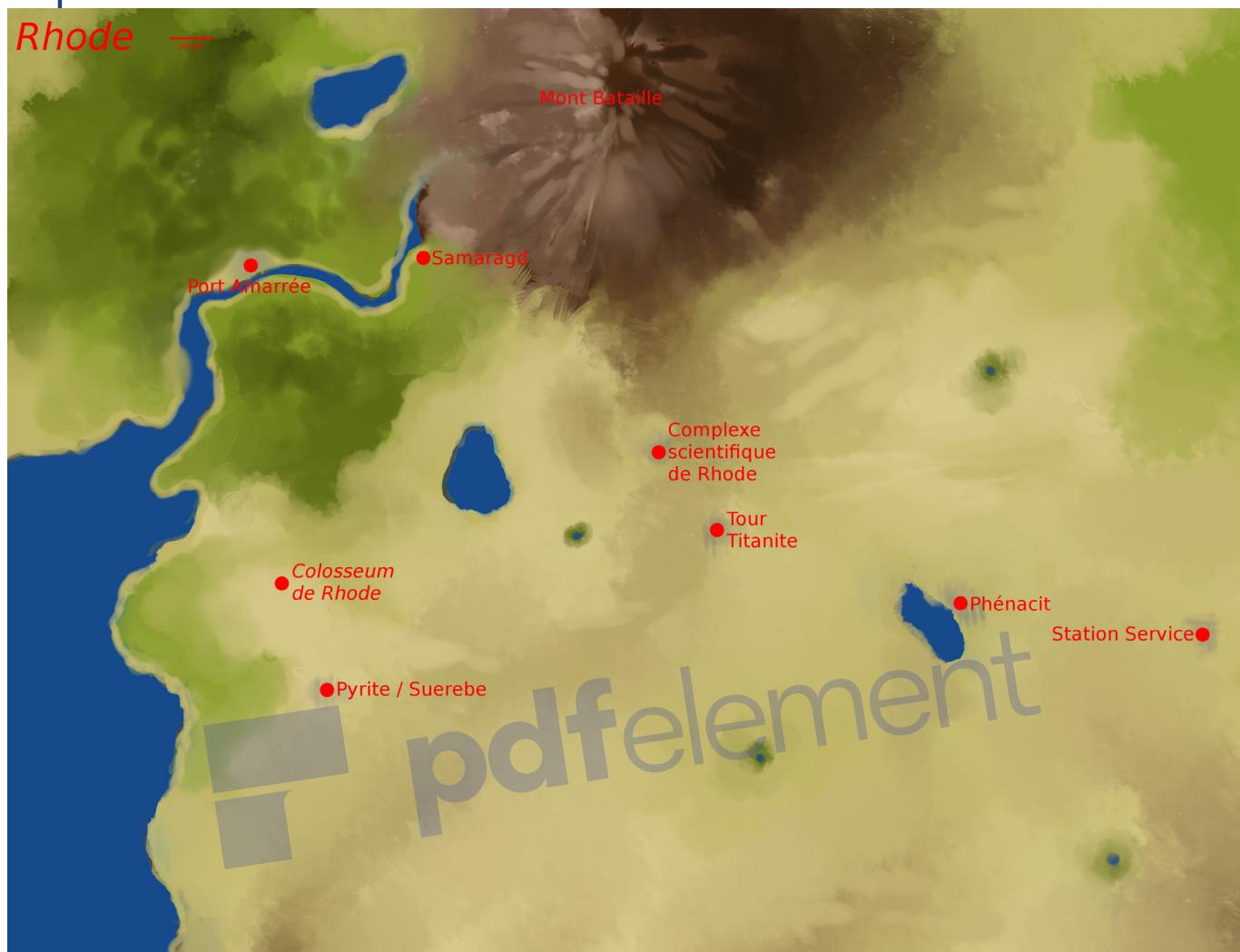


Johto

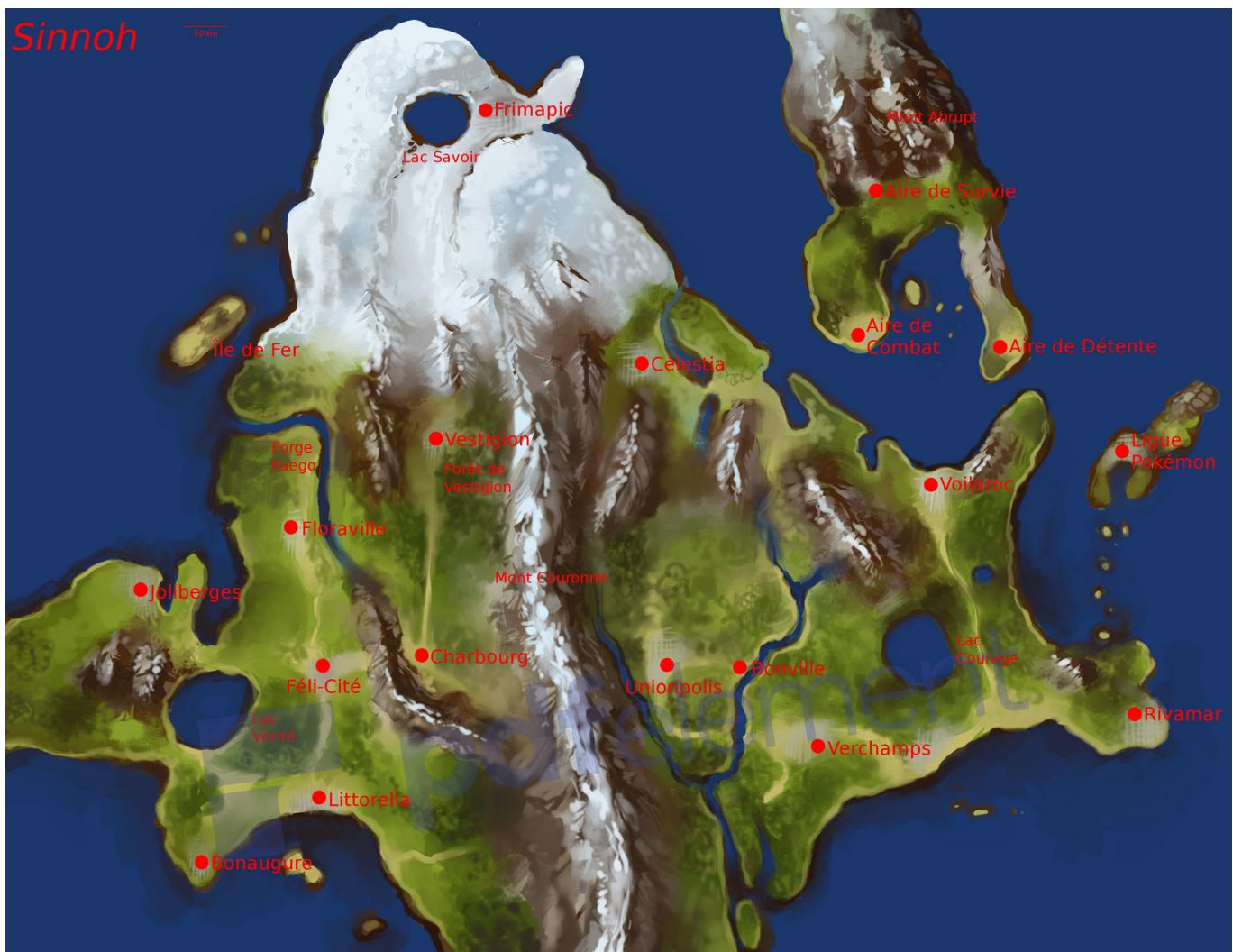
Hoenn**Hoenn**

50 km



Rhode

Sinnoh



Po'kemon JDR • Univers • Cartes Du Monde

Unys



Fiche de personnage

Joueur :

Retirer le filigrane maintenant

XP	Total	Dépensé

Informations générales

Nom : - Genre : Peau :

Vocation : Âge : Yeux :

Argent (P\$) : Taille : Cheveux :

Nature : Poids : Corpulence :

Stats

	perm.	temp.
DEX		
FOR		
CON		
END		
VOL		
VIT	10	

Équipe

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Appearance

Genre : Peau :

Âge : Yeux :

Taille : Cheveux :

Poids : Corpulence :

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		

Notes

The image consists of a white background with five horizontal dotted lines spaced evenly from top to bottom. In the upper right quadrant, there is a large, semi-transparent blue block letter 'R'. Below it and slightly to the left is a smaller, semi-transparent blue block letter 'M'.

Inventaire

.....

Historique

.....
.....
.....
.....

Fiche de Pokémons

Joueur : _____

Retirer le filigrane maintenant

XP	Total	Dépensé

Informations générales

Surnom : Dresseur : Espèce :

Stats

Description

	base	EV+IV	max.	temporaire
DEX		/		
FOR		/		
CON		/		
END		/		
VOL		/		
VIT		/		
ENE	50	/		

Type:

Taille, Poids :

Genre :

Objet :

Talent:

.....

Nature :

Compétences	Points	Compétences	Points

Confiance	Soumission	Obéissance
	Bonheur	

Sensibilités

Acier	Combat	Dragon	Eau	Électrique	Fée	Feu	Glace	Insecte
Normal	Plante	Poison	Psy	Roche	Sol	Spectre	Ténèbres	Vol

Techniques

Notes

Projet de jeu de rôle Pokémons amateur « Pokemon JDR », License de Libre Diffusion 2009 – 2016.

<http://Todo> : 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 Pokémons créée par Satoshi Tajiri et éditée par Nintendo.

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

