

## Pokémon JDR ■ Listes d'objets

Ce petit document vous permet de connaître l'utilité, le fonctionnement général et le prix de quelques objets qui seront utiles pendant une aventure.

Ces listes peuvent être complétées, adaptées ou modulées en fonction de la volonté du MJ.

Les listes d'objets inhérents au monde Pokémon ont été adaptées depuis le site Poképédia.

Source : <http://www.pokepedia.fr>

## Objets "Poké-"

Médicament	Prix	Description
Pokédex	3000	Sorte d'encyclopédie Pokémon. Permet d'identifier l'espèce d'un Pokémon rencontré dans la nature. Des informations de base sont disponibles. Permet également d'énumérer les Pokémon capturés pour un collectionneur.
Pokénav	7000	GPS et radio. Permet de se repérer sur un continent. Certains programmes radio peuvent diffuser de la musique attirant ou repoussant les Pokémon sauvages.
Pokématos	12000	Téléphone et radio. Chaque utilisateur possède un numéro unique. Certains programmes radio peuvent diffuser de la musique attirant ou repoussant les Pokémon sauvages.
Pokénurse	25000	Permet de donner des indications sur le soin à donner aux oeufs de Pokémon et de donner une date probable de l'éclosion. Certains modèles peuvent contenir un oeuf et servir de couveuse.
Pokéradar	20000	Permet de détecter les Pokémon à proximité.

## Médicaments

Les médicaments sont utilisés généralement hors combat : il leur faut du temps pour agir après application sur le Pokémon. Un jet de DEX+Médecine Pokémon à difficulté 13 réussi permet d'appliquer efficacement le produit et de doubler la vitesse des effets.

Médicament	Prix	Description
Potion	300	Soigne 1d6 PV d'un Pokémon, à raison de 1 PV par minute après application.
Super Potion	700	Soigne 2d8 PV d'un Pokémon, à raison de 2 PV par minute après application.
Hyper Potion	1200	Soigne 6d10 PV d'un Pokémon, à raison de 5 PV par minute après application.
Potion Max	2500	Soigne tous les PV d'un Pokémon, à raison de 10 PV par minute après application.
Guérison	3000	Soigne tous les PV d'un Pokémon, à raison de 10 PV par minute après application ainsi que ses problèmes de Statut à raison d'un toutes les 15 minutes.

## Pokémon JDR ■ Listes d'objets

Médicament	Prix	Description
Antidote	100	Soigne l'empoisonnement 15 minutes après application.
Anti-Para	200	Soigne la paralysie 15 minutes après application.
Anti-Brûle	250	Soigne la brûlure 15 minutes après application.
Antigel	250	Soigne le gel 15 minutes après application.
Total Soin	600	Soigne tous les problèmes de Statut à raison d'un toutes les 15 minutes.
Huile	600	Restaure 1d6 point d'Énergie d'un Pokémon, à raison de 1 point par minute après application.
Huile Max	1400	Restaure 2d8 point d'Énergie d'un Pokémon, à raison de 2 points par minute après application.
Élixir	2400	Restaure 6d10 point d'Énergie d'un Pokémon, à raison de 5 points par minute après application.
Max Élixir	6000	Restaure tous les points d'Énergie d'un Pokémon, à raison de 10 points par minute après application.
Rappel	1500	Seul médicament capable de soigner le statut KO. Ramène un Pokémon KO à 1 PV.

## Herbes médicinales

Les herbes médicinales sont à faire ingérer à un Pokémon. Il est possible de trouver ces produits dans la nature avec un jet de CON+Nature à difficulté 13 ou plus dans les endroits qui le permettent. Leur goût amer est désagréable pour les Pokémon, mais pour un Pokémon habitué à ces soins, on peut ignorer ce malus.

Herbe médicinale	Prix	Description
Herbe Rappel	2800	Soigne un Pokémon KO et le ramène à 1 PV après ingestion. Baisse son Bonheur de 1 pendant 1d4 jours.
Racinénergie	800	Soigne 6d10 PV d'un Pokémon à raison de 7 PV par minute après ingestion. Baisse son Bonheur de 1 pendant 1d4 jours.
Poudre Soin	450	Soigne tous les problèmes de Statut à raison d'un toutes les 10 minutes après ingestion. Baisse son Bonheur de 1 pendant 1d4 jours.
Poudrénergie	450	Soigne 2d8 PV d'un Pokémon à raison de 4 PV par minute après ingestion. Baisse son Bonheur de 1 pendant 1d4 jours.

## Objets de combat

Ces pilules sont à effet immédiat et temporaire. Elles sont utilisées généralement au début d'un combat car leurs effets sont très bref.

Objet	Prix	Description
DEX+	350	Augmente la DEXtérité d'un Pokémon pendant 1d6 minutes après ingestion, effet immédiat.
FOR+	500	Augmente la FORce d'un Pokémon pendant 1d6 minutes après ingestion, effet immédiat.
CON+	350	Augmente la DCONcentration d'un Pokémon pendant 1d6 minutes après ingestion, effet immédiat.
END+	550	Augmente l'ENDurance d'un Pokémon pendant 1d6 minutes après ingestion, effet immédiat.
VOL+	350	Augmente la VOLonté d'un Pokémon pendant 1d6 minutes après ingestion, effet immédiat.
Précision+	950	Augmente la Précision d'un Pokémon pendant 1d6 minutes après ingestion, effet immédiat.
Muscle+	650	Augmente le taux de Coups Critiques d'un Pokémon pendant 1d6 minutes après ingestion, effet immédiat.

## Objets d'entraînement

Ces pilules permettent de modifier de façon permanente les EV ou le Talent d'un Pokémon.

## Pokémon JDR ■ Listes d'objets

Objet	Prix	Description
Vitamine	9800	Ajoute un EV à la VITalité.
Protéine	9800	Ajoute un EV à la FORce.
Fer	9800	Ajoute un EV à l'ENDurance.
Calcium	9800	Ajoute un EV à la CONcentration.
Carbone	9800	Ajoute un EV à la DEXtérité.
Zinc	9800	Ajoute un EV à la VOLonté.
Sodium	9800	Ajoute un EV à l'ÉNERgie.
Super Bonbon	9800	Ajoute un EV à toutes les Stats.
Pilule Talent	19600	Permet de changer le Talent.

## Poké Balls

Les Pokéballs permettent de capturer des Pokémon sauvages.

Poké Ball	Prix	Taux de capture	Description
Poké Ball	200	5	Modèle courant.
Super Ball	600	10	Modèle courant.
Hyper Ball	1200	15	Modèle courant
Soin Ball	300	5	Soigne le Pokémon capturé.
Filet Ball	1000	5	Taux de capture de 12 si utilisée sur un Pokémon de type Eau ou Insecte.
Rapide Ball	1000	5	Taux de capture de 12 si utilisée pendant les 3 premiers tours d'un combat.
Master Ball	19800	35	Modèle très rare, fabriqué à l'unité.
Bis Ball	1000	5	Taux de capture de 12 si le dresseur a déjà capturé un Pokémon de cette espèce.
Scuba Ball	1000	5	Taux de capture de 12 si utilisée plus profond que 5 mètres sous l'eau.
Chrono Ball	1000	5	Taux de capture de 12 si utilisée après les 10 premiers tours d'un combat.
Faiblo Ball	1000	5	Taux de capture de 12 si le Pokémon est au premier stade de sa lignée évolutive.
Sombre Ball	1000	5	Taux de capture de 12 si utilisée dans un endroit mal éclairé ou pendant la nuit.

## Autres objets

Ces objets peuvent s'avérer utiles en cours de voyage.

Objet	Prix	Description
Repousse	150	Répulsif à Pokémon, efficace pendant 4d6 minutes.
Superepousse	350	Répulsif à Pokémon, efficace pendant 6d8 minutes.
Max Repousse	500	Répulsif à Pokémon, efficace pendant 1d4 heures.
Miel	500	Attractif à Pokémon, efficace pendant 1d4 heures.

## Matériel

Ces divers objets sont très courants pour des dresseurs qui partent à l'aventure.

## Pokémon JDR ■ Listes d'objets

Objet	Prix indicatif	Description
Corde	200	Permet de soulever 200 kg et mesure 20 mètres.
Machette	450	Permet de découper la végétation.
Couteau	150	Permet de découper des petits objets.
Couteau suisse	750	Outil à plusieurs fonctions.
Lampe torche	75	Permet d'éclairer les endroits sombres.
Pile	5	Permet de recharger un appareil électrique.
Tente à une personne	250	Permet de dormir en pleine nature.
Sac de couchage	150	Permet de dormir en pleine nature.
Nécessaire à cuisine	450	Permet de faire de la cuisine basique.
Réchaud à gaz/alcool	550	Permet de réchauffer des plats à cuisiner, par exemple.
Gourde	75	Contient jusqu'à 3 L d'eau.
Trousse de premiers soins	150	Permet de soigner des blessures légères.
Briquet	15	Permet d'allumer un feu.
Boussole	30	Permet de trouver le nord.
Carte	35	Il existe des modèles pour une région, ou pour détailler une zone géographique plus petite.
GPS	4500	Permet de se repérer sur une carte virtuelle.
Ration de nourriture	50	Barre nutritive contenant les apports journaliers pour un humain.
Nourriture Pokémon	200-500	Des aliments permettant de nourrir un Pokémon tous les jours pendant une semaine. Certaines gammes sont adaptées pour des espèces particulières.
Sac à dos	350	Permet de transporter jusqu'à 40 kg de matériel.