

Générateur de rencontres de Pokémon sauvages

Créé par Xtend

Introduction

Cette extension est une aide de jeu pour MJ afin de pouvoir générer rapidement des rencontres avec des Pokémon sauvages.

Méthode d'utilisation

- Distinguer dans quel environnement se trouvent les joueurs
- Lancer un d100 pour trouver l'espèce rencontrée en vous référant au tableau
- Évaluer la zone
- Lancer un d10 pour connaître son niveau

Facultatif

- Lancer un d10 pour connaître la situation sociale du Pokémon

Liste d'environnements

- Rochers
- Lacs, rivières, marais et plage
- Montagne
- Plaine
- Désert
- Ville
- Haute Mer
- Savane et forêt tropicale
- Région froide
- Forêt

Table des matières

Introduction.....	1
Méthode d'utilisation.....	1
Facultatif.....	1
Liste d'environnements.....	1
Rochers.....	3
Lacs, rivières, marais et plages.....	4
Montagne	5
Plaine.....	6
Désert.....	8
Ville.....	9
Haute Mer	10
Savane et Forêt chaude.....	11
Région froide	12
Forêt.....	13
Évaluer le niveau de la zone.....	15
La situation sociale du Pokémon.....	16

Rochers

Ceci désigne des zones composés de caillasse, contenant peu de végétation. Il y n'y a pas d'arbres de grande taille, peu ou pas d'arbustes et éventuellement un point d'eau.

d100	Espèce du Pokémon
1 - 20	Tirer un nouveau Pokémon sur la table Montagne
20 - 24	Archeomire/Archeodong
25 - 29	Goupix/Feunard
30 - 34	Ferossinge/Colossinge
35 - 39	Tarinor/Tarinorme
40 - 44	Racaillou/Gravalanch/Grolem
45 - 49	Seleroc
50 - 54	Solaroc
55 - 58	Onix/Steelix
59 - 62	Caratroc
63 - 66	Rhinocorne/Rhinoféros/Rhinastoc
67 - 70	Medikitta/Charmina
71 - 74	Balbuto/kaorine
75 - 76	Héricendre/Feurisson/Typhlosion
77 - 78	Poussifeu/Galifeu/Brasegali
79 - 80	Salamèche/Reptincel/Dracaufeu
81 - 100	Tirer un nouveau Pokémon sur la table Désert

Lacs, rivières, marais et plages

Ceci désigne toutes les zones à proximité d'une source d'eau douce ou en bordure de mer.

d100	Espèce du Pokémon
1 - 20	Tirer un Pokémon sur la table Haute Mer
21 - 24	Goelise/Bekipan
25 - 28	Krabby/Krabboss
29 - 32	Poissirène/Poissoroy
33 - 36	Keunotor/Castorno
37 - 40	Mustebouee/Musteflot
41 - 44	Sancoki/Tristosor
45 - 48	Axoloto/Maraiste
49 - 52	Barloche/Barbicha
53 - 55	Ramoloss/Flagadoss/Hyporoi
56 - 58	Ecrapince/Colhomard
59 - 61	Psychokwak/Akwakwak
62 - 64	Azurill/Marill/Azumarill
65 - 67	Barpau/Milobellus
68 - 70	Cradopaud/Coatox
71 - 72	Carapuce/Carabaffe/Tortank
73 - 74	Kaiminus/Crocodil/Aligatueur
75 - 76	Tiplouf/Prinplouf/Pigeoleon
77 - 78	Gobou/Flobio/Laggron
79 - 80	Minidraco/Draco/Dracolosse
81 - 100	Tirer un Pokémon sur la table Plaine

Montagne

Ceci désigne l'ensemble des montagnes tempérées, et à une altitude faible. Il n'y a donc pas encore de neige.

d100	Espèce du Pokémon
1 - 15	Tirer un Pokémon sur la table Rochers
16 - 20	Roucoul/Roucours/Roucarnage
21 - 25	Piafabec/Rapasdepic
26 - 30	Machoc/Machoppeur/Mackogneur
31 - 35	Natu/Xatu
36 - 40	Chuchmur/Ramboum/Brouhabam
41 - 45	Galekid/Galegon/Galeking
46 - 49	Debugant/Tygnon/Kicklee/Kapoera
50 - 53	Airmure
54 - 57	Baudrive/Grodrive
58 - 61	Teddiursa/Ursaring
62 - 65	Makuhita/Hariyama
66	Embrylex/Ympect/Tyranocif
67	Tylton/Altaria
68	Draby/Drackhaus/Drattack
69	Riolu/Lucario
70 - 100	Tirer une Pokémon sur la table Forêt

Plaine

Ceci désigne les plaines et champs : Tout terrain peu accidenté avec quelques arbres et arbuste, et de l'herbe.

d100	Espèce du Pokémon rencontré
1 - 14	Tirer un Pokémon sur la table Forêt
15 - 17	Rattata/Rattatac
18 - 20	Abo/Arbok
21 - 23	Ponita/Galopa
24 - 26	Doduo/Dodrio
27 - 29	Granivol/Floravol/Cotovol
30 - 32	Tournegrin/Heliatronc
33 - 35	Wattouat/Lainergie/Pharamp
36 - 38	Snubull/Granbull
39 - 41	Zigzaton/Lineon
42 - 44	Skitty/Delcatty
45 - 47	Spoink/Groret
48 - 50	Seviper
51 - 53	Laporeille/Lopckin
54 - 56	Chaglam/Chaffreux
57 - 59	Fouinette/Fouinar
60 - 61	Toudoudou/Rondoudou/Grodoudou
62 - 63	Caninos/Arcanin
64 - 65	Abra/Kadabra/Alakazam
66 - 67	Ecremeuh
68 - 69	Tarsal/Kirlia/Gardevoir/Gallame
70 - 71	Eoko
72 - 73	Morpheo
74 - 75	Excellangue/Coudlangue
76 - 77	Kangourex
78	Tauros
79	Metamorphe
80	Evoli
81	Okeoke/Qulbutoke
82	Insecateur/Cizayox
83	Queulorior
84	Togekiss
85 - 100	Tirer un Pokémon sur la table Rochers

Désert

Ceci désigne les déserts chauds. Il y a du sable à perte de vue, peut être une oasis de temps en temps, de la caillasse, bref un environnement difficile. On peut imaginer aussi des tempêtes de sables.

d100	Espèce du Pokémon rencontré
1 - 25	En dépit de leur effort, les joueurs ne trouvent aucun Pokémon
26 - 29	Sabelette/Sablaireau
30 - 33	Nidoran/Nidorino/Nidoking
34 - 37	Nidoran/Nidorina/Nidoqueen
38 - 41	Granipiot/Pifeuil/Tengalice
42 - 45	Mysdibule
46 - 49	Spinda
50 - 53	Cacnea/Cacturne
54 - 57	Tropius
58 - 60	Osselait/Ossatueur
61 - 63	Balignon/Chapignon
64 - 66	Hippopotas/Hippodocus
67 - 69	Drapion/Drascore
70	Vibraninf/Libegon
71	Tortipouss/Boskara/Torterra
72	Griknot/Carmache/Carchacrok
73 - 100	Tirer un Pokémon sur la table Rochers

Ville

Ceci désigne les agglomérations et toutes leurs installations, ainsi que les égouts, usines et centrales.

NB : La plupart de Pokémon qu'on peut trouver ici se cachent et sont très difficiles à débusquer.

d100	Espèce du Pokémon rencontré
1 - 90	En dépit de leurs efforts, les joueurs ne trouvent aucun Pokémon
91	Miaouss/Persian
92	Tadmorv/Grotadmorv
93	Smogo/Smogogo
94	Positi/Negapi
95	Gloupti/Avaltout
96	Absol
97	Magneti/Magneton/Magnezone
98	Elekid/Electek/Elekable
99	Porygon/Porygon 2/Porygon Z
100	Motisma

Haute Mer

Ceci désigne les zones d'eau fort profondes et les régions sous-marines.

d100	Espèce du Pokémon rencontré
1 - 5	Qwilfish
6 - 10	Corayon
11 - 15	Remoraïd/Octillery
16 - 20	Lovdisc
21 - 25	Ecayon/Lumineon
26 - 30	Babimanta/Demanta
31 - 35	Tentacool/Tentacruel
36 - 40	Coquiperl/Serpang/Rosabyss
41 - 45	Wailmer/Wailord
46 - 50	Lupio/Lanturn
51 - 53	Stari/Staross
54 - 56	Magicarpe/Leviator
57 - 59	Ptitard/Tetarte/Tartard/Tarpuud
60 - 62	Hypotrempe/Hypocéan/Hyporoi
63 - 65	Lokhlass
66 - 67	Relicanth
68 - 100	Tirer un Pokémon sur la table Lacs, rivières, marais et plages

Savane et Forêt chaude

d100	Espèce du Pokémon rencontré
1 - 20	Tirer un Pokémon sur la table Désert
21 - 24	Medhyena/Grahyena
25 - 28	Girafarig
29 - 32	Luxy/Luxio/Luxray
33 - 36	Mangriff
37 - 40	Kecleon
41 - 44	Vortente
45 - 48	Saquedeneu/Bouldeneu
49 - 52	Capumain/Capidextre
53 - 55	Malosse/Demolosse
56 - 58	Phanpy/Donphan
59 - 61	Dynavolt/Elecsprint
62 - 64	Noeunoeuf/Noadkoko
65 - 67	Nenupiot/Lombre/Ludicolo
68 - 70	Yanma/Yanmega
71	Ouisticram/Chimpenfeu/Simiabraz
72	Scarabroute
73	Arcko/Massko/Junko
74 - 100	Tirer un Pokémon sur la table Plaine

Région froide

Ceci désigne les déserts froids, les montagnes fort enneigées, les mers froides etc.

d100	Espèce du Pokémon rencontré
1 - 79	En dépit de leurs efforts, les joueurs ne trouve rien
80 - 82	Otaria/Lamantine
83 - 85	Kokiyas/Crustabri
86 - 88	Lippouti/Lippoutout
89 - 91	Stalgamin/Onigali/Momartik
92 - 94	Obalie/Phogleur/Kaimorse
95 - 97	Farfuret/Dimoret
98 - 100	Macacrin/Cochignon/Mammochon

Forêt

d100	Espèce du Pokémon Rencontré
1 - 2	Soporifik/Hypnomade
3 - 4	Hoothoot/Noarfang
5 - 6	Coxy/Coxyclaque
7 - 8	Mimigal/Migalos
9 - 10	Mystherbe/Ortide/Rafflésia/Joliflor
11 - 12	Cerfrousse
13 - 14	Chenipotte/Armulys/Charmillon
15 - 16	Blindalys/Papinox
17 - 18	Nirondelle/Heledelle
19 - 20	Pijako
21 - 22	Muciole
23 - 24	Lumivole
25 - 26	Etourmi/Etouraptor/Etourvol
27 - 28	Crikzik/Melokrik
29 - 30	Rozbouton/Roselia/Roserade
31 - 32	Cheniti/Cheniselle/Papilord
33 - 34	Apitrini/Apireine
35 - 36	Pachirisu
37 - 38	Ceribou/Ceriflor
39 - 40	Chenipan/Chrysacier/Papillusion
41 - 42	Aspicot/Coconfort/Dardargnan
43 - 44	Mimitoss/Aeromite
45 - 46	Paras/Parasect
47 - 48	Chetiflor/Boustiflor/Empliflor
49 - 50	Canarticho
51 - 52	Simularbre
53 - 54	Pomdepik/Foretress
55 - 56	cadoizo
57 - 58	Arakdo/Maskadra
59 - 60	Ningal/Ninjask/Munja
61 - 62	Cornebre/Corboss
63 - 64	Moufouette/Moufflar
65 - 66	Mime.Jr/M.Mime
67	Goinfrex/Ronflex

68	Germignon/Macronium/Meganium
69	Scarhino
70	Parecool/Vigorothe/Monaflemit
71	Bulbizarre/Herbizarre/Florizarre
72 - 100	Tirer un Pokémon sur la table Plaine

Évaluer le niveau de la zone

On part du principe suivant : Plus une zone est reculée et loin de la civilisation et plus les Pokémon sont susceptibles d'être de haut niveau.

Voici quelques exemples pour donner des idées :

Pour tous les Pokémon qu'on peut trouver, prêt d'une ville, d'une route fréquentée ou encore d'un champ, on peut utiliser la table suivante :

d10	niveau
1	5
2 - 3	7
4 - 7	10
8 - 9	13
0	16

Pour des Pokémon qu'on trouve à une bonne distance des zones humaines les plus fréquentées, comme dans une forêt, une grotte, en mer etc, on peut utiliser la table suivante :

d10	niveau
1	5
2	7
3	10
4 - 7	13
8	16
9	19
0	21

Enfin on peut distinguer des zones très reculées et difficiles d'accès où les Pokémon règnent en maître. Ils y sont très puissants et le niveau est à la discrétion du maître du jeu. Exemple : le mont couronné, le mont argenté, la caverne azurée, les Tourb'îles ...

La situation sociale du Pokémon

Cette table aide à représenter le fait que les Pokémon sont des animaux qui vivent bien souvent en communauté.

d100	Situation
1 - 5	Troupeau : 2 - 3 Pokémon (Costauds) évolué intermédiaire ou maximum ou de niveau +10 4 - 5 (Membres standards) 1 - 2 bébés niveau 1
6 - 15	Famille : 2 Pokémon (Parents) de sexe opposés 0 - 1 bébé de niveau 1
16 - 100	Individu isolé