



Caninos de Fraizz (by TicTou)

Plante/Dragon

Talents Possibles:

Intimidation (Diminue l'Attaque des adversaires en entrant sur le terrain)

Chlorophylle (Augmente la Vitesse au Soleil)

Torche (Booste de 50% les attaques Feu quand touché par une attaque Feu, immunité aux attaques Feu)

Les Caninos de Fraizz sont radicalement différents des Caninos étrangers. Quelques similitudes et parallèles dans leurs Capacités convainquent pourtant les scientifiques que les Caninos de Fraizz ont été créés il y a très longtemps par une mutation de Caninos. A Fraizz, Caninos se fond parfaitement dans la végétation et est presque invisible. Pourtant, d'anciens récits indiquent qu'ils étaient les gardiens de "temples", alors pourtant que l'on n'a encore découvert aucune ruine en dehors du Chantier Gelé sur l'Île. Quoi qu'il en soit, Caninos de Fraizz a pris le type Plante pour se camoufler au coeur de la forêt ainsi que le type de Dragon pour bénéficier d'une incroyable puissance afin d'accomplir ce soi-disant devoir de protection.

[Move-Pool de Caninos de Fraizz](#)

[ymaj]

Arcanin de Fraizz (by TicTou), évolution de Caninos de Fraizz via Pierre Plante.

Plante/Dragon

Talents Possibles:

Intimidation (Diminue l'Attaque des adversaires en entrant sur le terrain)

Coeur Noble (Augmente l'Attaque si une Attaque Ténèbres touche le Pokémon)

Torche (Booste de 50% les attaques Feu quand touché par une attaque Feu, immunité aux attaques Feu)

[Move-Pool d'Arcanin de Fraizz](#)

Arcanin de Fraizz peut apprendre par CT: Surf et tout ce qu'un Arcanin étranger peut apprendre par CT.



Tarsal de Fraizz (by Alex)

Psy/Ténèbres

Talents possibles:

Marque Ombre (Empêche le Pokémon adverse de quitter le combat)

Synchro (Transmet Brûlure/Poison/Paralysie etc)

Feuille Garde (Empêche les problèmes de statut au soleil)

Les Tarsals de Fraizz ont naturellement une chevelure bleutée. On raconte qu'au cours de leur vie, elle devient plus foncée ou claire. Cela est dû à la capacité de Tarsal de ressentir les émotions positives et négatives. Lorsqu'une personne mal intentionnée a quelques noires intentions et qu'elle passe près de Tarsal, il se met lui-même à ricaner méchamment. Les Tarsals reçoivent des bracelets de feuilles pour leur porter chance de la part de leurs aînés. La nuit, quelques Tarsals se perchent sur les murets et vous regardent d'en haut, vous laissant voir leurs yeux briller de façon dérangeante...

Note: On ne recense que des Tarsal femelles à Fraizz, sans doute le fruit d'une évolution génétique curieuse.

Note: Tarsal de Fraizz a une attaque de base légèrement supérieure à celle de ses congénères du reste du monde.

Note: 5% de chance de tenir Lunettes Noires

Tarsal de Fraizz apprend:

[Move-Pool de Tarsal de Fraizz](#)

Par CT, il est possible d'apprendre Vibroscur, Représailles et Morsure.



Kirlia de Fraizz, évolution de Tarsal au niveau Débutant

Psy/Ténèbres

Talents possibles:

Marque Ombre (Empêche le Pokémon adverse de quitter le combat)

Synchro (Transmet Brûlure/Poison/Paralyse etc)

Feuille Garde (Empêche les problèmes de statut au soleil)

Les scientifiques se sont d'abord inquiétés de constater que les robes des Kirlias de Fraizz ont tendance à se végétaliser. Toutefois, ce n'est qu'un changement de garde-robe prouvant que Kirlia est en communion avec la nature fraizzienne. Très coquettes, les Kirlias de Fraizz développent ce qui ressemble à une couronne de pétales flottants perpétuellement autour de leur tête à partir d'une semi-illusion psychique. Quiconque y passe les doigts ressentira de l'engourdissement. Les Kirlias de Fraizz semblent plus violentes que leurs homologues étrangers. Elles obtiennent en évoluant d'étranges bracelets d'une matière similaire à celle de leurs cornes leur permettant de parer certaines attaques.

Si les Kirlias adorent danser pour célébrer les émotions joyeuses qu'ils ressentent, celles de Fraizz aiment se réunir en grands groupes pour danser parfois toute la journée et parfois jusqu'à mourir d'épuisement... Kirlia est très attachée à son dresseur et prédira ses pensées pour obéir à des ordres ou des volontés n'ayant pas encore été manifestés.

Note: 10% de chance de tenir Lunettes Noires

Kirlia de Fraizz apprend:

à l'évolution, Kirlia apprend l'attaque Double Impact

-Double Impact (Combat, Physique, 95 de Précision, 2*55 de puissance soit au total 1 Palier de puissance de base): Le lanceur donne deux coups de pieds, le premier en frappant avec sa puissance Psy et le second avec sa puissance Ténèbres.

[Move-Pool de Kirlia de Fraizz](#)

Par CT, il est possible d'apprendre Vibroscurl, Représailles et Morsure.



Gardevoir de Fraizz, évolution de Kirlia au niveau Apprenti, après avoir dansé la nuit avec son Dresseur.

Psy/Ténèbres

Talents possibles:

Marque Ombre (Empêche le Pokémon adverse de quitter le combat)

Synchro (Transmet Brûlure/Poison/Paralysie etc)

Feuille Garde (Empêche les problèmes de statut au soleil)

Les Gardevoirs de Fraizz sont bien plus violentes que leurs homologues d'ailleurs. Le côté maternel est présent, mais on le ressent moins, car les Gardevoirs de Fraizz se comportent de façon amicale, familière et parfois un peu trop libre avec les personnes et en particulier leur dresseur. Si elles n'aspirent qu'au bonheur de son dresseur, Gardevoir souvent ne peut

pas s'empêcher de lui faire la morale et de se mêler de ce qui ne la regarde pas, faisant la moue et boudant pour montrer sa désapprobation parfois puérile.

Gardevoir danse. Elle ne se privera pas pour danser toute une journée si suffisamment d'occasions lui plaisant se présentent. Selon l'humeur, elle sera difficile ou pas. On observe que les Gardevoirs de Fraizz décorent leurs cheveux avec des fleurs, généralement des hibiscus, qu'elles utilisent le même procédé que celui de la couronne de Kirlia pour créer des simili-bracelets en pétales de fleurs et que la robe de Gardevoir a été dérivée en longue jupe-pagne qui confèrent une formidable aisance à se mouvoir pour danser et se battre.

Les Gardevoirs de Fraizz sont souvent capricieuses, ou même sensuelles. Si un partenaire les intéresse, humain ou Pokémon, pour une relation, elle n'hésitera pas à employer des poses suggestives pour attirer l'attention de sa cible. Pour protéger les autres Gardevoirs, Kirlias et Tarsals, une Gardevoir est toujours prête à combattre.

Note: Gardevoir de Fraizz possède une attaque spéciale inférieure à celle des Gardevoirs étrangères mais en retire une attaque bien plus piquante. La vitesse aussi est un peu plus haute.

Gardevoir de Fraizz peut apprendre:

[Move-Pool de Gardevoir de Fraizz](#)

Par CT, il est possible d'apprendre Vibroscour, Représailles, Morsure et Casse-Brique.



Farfuret de Fraizz (by Lolo)

Acier/Feu

Talents possibles :

Attention (Empêche d'être apeuré)

Regard vif (Empêche la Précision de baisser)

Pickpocket (Vole l'objet de l'adversaire si son attaque touche)

La proximité d'un volcan n'est pas vraiment idéale pour un pokémon glace, aussi la colonie de Farfuret qui s'est installée dans les plaines de Geyserouges a-t-elle doucement mutée pour changer de type. Désormais un mélange de type acier et feu, leur fourrure est constituée de fins tubules d'acier, alors que leurs griffes sont faites de roche volcanique durcie et polie. De plus, leurs "plumes" rosées se sont mues en flammes, s'accordant ainsi aisément à la faune locale. Leur tempérament en revanche est resté tout à fait le même.

[Move-Pool de Farfuret de Fraizz](#)



Dimoret de Fraizz (by Lolo), évolution de Farfuret à la Plaine Geyserouges à partir du niveau Apprenti.

Acier/Feu

Talents possibles :

Pression (Limite en JdB les attaques adverses ayant 5PP à une seule utilisation)

Pickpocket (Vole l'objet de l'adversaire si son attaque touche)

Les Dimorets de l'île de Fraizz ont un tempérament très proche de l'espèce principale. On notera toutefois une tendance à apprécier les bains de lave, comme les humains vont aux sources chaudes. Très sauvage, ce pokémon ne se laisse pas ou peu approcher, et préfère jouer des tour ou voler pour se nourrir.

[Move-Pool de Dimoret de Fraizz](#)