



POKÉMON

L'ennemi subtil

Cette industrie qui a un chiffre d'affaire supérieur à un milliard de dollars, envahit la terre entière, captive les jeunes esprits, forme de jeunes vies et enrôle des millions d'enfants dans l'armée de Satan. Sans tirer un seul boulet, l'adversaire, cet ennemi rusé, le lion invisible, a gagné le contrôle de foyers et d'écoles alors que des parents chrétiens endormis dans l'indifférence par la demande de leurs enfants voient cela comme un amusement éducatif, avec un simple jeu de carte.

Comme ils ont tort ! Satan continue son chemin en riant et en attirant de plus en plus d'enfants jusqu'à la « maison de jeu Pokémon ».

QU'EST-CE QUE POKÉMON ?

Pokémon veut dire « Pocket Monster » (monstre de poche). Il est originaire du Japon et est lancé sous la forme de jeux vidéo, bandes dessinées, films, jouets, vêtements et le jeu de cartes. Le jeu de cartes a eu un succès immédiat et, du jour au lendemain, il devint une industrie importante aux U.S.A.

Comme un virus, il se propage sur tout le globe : l'Australie et l'Asie comprises. Les écoliers ferment leurs livres et délaissent leurs devoirs pour jouer aux cartes Pokémon et, après chaque jeu, ils en demandent encore. Attention ! Les cartes ne sont pas bon marché et des parents doivent déboursier pour en acheter encore. Satan, déguisé en « Ange de Lumière » les a tous dupés, accrochés comme ils le sont à ce jeu qui passionne les esprits. Et chaque session se termine par l'appel : « Faut tous

les attraper ! » « Tous ! », veut dire tous les 150 avec encore 100 en route. Si un enfant collectionne 200 ou 250 cartes, vous pouvez très bien vous imaginer les sommes à dépenser...!

Cher(e) ami(e) enfant, Pokémon, n'est pas « un jeu innocent ». Chaque monstre de poche exerce sur toi un pouvoir invisible capté des forces démoniaques du monde spirituel. Les choses ne sont pas ce qu'elles semblent être, on ne voit pas le dessous des cartes. Tu entres dans le « jeu de rôle » où les fantaisies deviennent réelles : tu deviens le joueur exerçant des forces invisibles (mais réelles et démoniaques). En jouant avec tes Pokémon tu deviens des voies (canaux) de forces démoniaques...

Instruit par l'entraîneur Pokémon, tu apprends à dire « Que ma volonté soit faite » au lieu de « Que la volonté de Dieu soit faite » ce qui est une grande forme d'orgueil. Tu as assimilé les rudiments des pouvoirs paranormaux et surnaturels simplement en prononçant ces mots inspirés par Satan.

Soudainement, les fantaisies deviennent réalité. Tu es en route pour devenir un médium aux mains des esprits démoniaques. Bien sûr, au début, c'est sans danger mais ça fait partie des ruses du diable. Il faut du temps et le diable est patient et très subtil.

Les jeux Pokémon te programment pour entrer dans le monde de l'occultisme et de la violence. En appelant les forces du démon, tu apprends à attaquer l'adversaire, à blesser, à estropier, à empoisonner et à détruire avec ces mots nouvellement

acquis de pouvoir démoniaque, de déception et de destruction.

Tu dis «Ce n'est qu'un jeu». Oui, c'est un jeu... mais sache bien que le diable se déguise. C'était comme cela avec Ève dans le Jardin d'Éden, un seul faux pas et elle envoya toute la race humaine dans une chute sans retour. Il y a de cela très longtemps.

Aujourd'hui, toi qui vis dans une sorte de paradis où l'on peut avoir tant de choses, le diable, par le jeu de Pokémon, veut te faire entrer dans son paradis en faisant de toi un monstre d'orgueil et de désir de domination que tu ne pourras plus contrôler. Pokémon t'enseigne qu'il a le pouvoir des opposants et de la vie.

«Que ma volonté soit faite ! » L'autorité et la place légitime du Créateur sont mises sur la touche. Le joueur est suprême. L'usage répétitif du vocabulaire et des règles au Pokémon change petit à petit tes pensées et finalement ta personnalité. La sainteté de la vie, la crainte de Dieu et le respect des parents et de l'autorité disparaissent lentement mais sûrement. Le besoin compulsif de «les attraper tous» fait que tu veux constamment de nouveaux Pokémon jusqu'à ce que tu aies toutes les cartes du jeu.

Et ce n'est pas la fin. La suite arrive en permanence. Il s'ensuit que les devoirs sont négligés : Pokémon d'abord !

Une fois accroché, ton esprit passionné est conditionné : Pokémon agit en maître ! Exemple : «Ash et Misty sont des Pokémon. Misty est obstiné et entêté et semble avoir des sentiments vis-à-vis d'Ash. Mais Brock est le plus hormonal et sa fascination non déguisée pour le sexe opposé l'emmène souvent dans des situations difficiles, alors qu'il n'a pas encore marqué de points. Quant à Jessie et James, ils forment un couple maudit, très accroché à la dernière mode et souvent habillé en travesti.»

Pour toi le vocabulaire de tes parents, frères et sœurs, est dépassé, il est remplacé par le langage Pokémon, le langage des dieux de ce monde. Tu es imprégné de termes de sexe et de violence, de mensonge et de mort...

LA SOURCE DE POUVOIR POKÉMON

Si tu es spirituel, si tu pries, si tu aimes Jésus, tu es inspiré dans ton cœur par l'Esprit de Dieu. L'adversaire, lui, transformé en ange de lumière, entre par la pensée... Pokémon, lui, façonne une entrée aisée par une voie acceptée comme agréable et

participative en créant un sentiment de puissance et de force.

Une fois entrés, ces démons injectent leurs pouvoirs surnaturels et leur énergie occulte et, avant que l'on ne se rende compte, le «Panthéisme du Nouvel Âge» est terré dans des millions d'esprits jeunes et innocents. En ce moment, les forces du Nouvel Âge ont envahi quasiment chaque espace de vie des États-Unis et bientôt le monde entier.

Satan est plus rusé que tu ne le penses. Les forces Pokémon sont inestimables et mystérieuses. Certains Pokémon croissent et se développent, deviennent plus grands et plus puissants. Des incantations occultes et des mots magiques (Abrakadabra) ouvrent la porte aux forces sataniques et les choses ne sont plus les mêmes : l'ennemi a pris pied.

Ne sous-estime pas le pouvoir Pokémon.

Tu as rencontré ces monstres :

1. Abra : «il lit votre esprit.»
2. Kadabra : «il frappe avec des rayons alpha.»
3. Psyduck : «attention à ses forces psychiques.»
4. Muk : «émet des gaz toxiques, même ses empreintes de pas sont empoisonnées.»
5. Ormanyte : «possède le pouvoir de clairvoyance.»

Tu sais que, guidés par tes maîtres Pokémon, tu peux convoquer les forces de leurs cartes en appelant : «Esprits ! Entrez en moi ! ». Ceci est un pas vers la possession des démons.


La place des démons est en enfer ! Mais s'ils peuvent trouver un enfant qui les appelle, ils arrivent en force. C'est le paradis pour eux... Un paradis qui se transforme vite en enfer pour celui qui est ainsi habité ! Les déloger devient presque impossible.

JOUER AUX POKÉMONS C'EST JOUER AVEC LE FEU

– un feu étrange qui peut mener à d'étranges actes de violence et de destruction. –

La situation est grave, toute une génération d'enfants comme toi et d'adolescents sera perturbée par Pokémon. Mais tout n'est pas perdu. Avec toi, cher(e) ami(e), l'heure est arrivée pour arrêter cette invasion.

Tu dois agir dès maintenant pour sortir de cette entreprise diabolique. Et tu dois le faire savoir autour



de toi. Toucher au monde occulte, c'est jouer avec le feu. Même si nos intentions sont innocentes, on se brûlera. Le fait même d'effleurer ce monde superficiellement revient à ouvrir la boîte de pandore¹.

La réincarnation, la sorcellerie, les pouvoirs psychiques, qui sont ouvertement mis en valeur dans le jeu des Pokémons, font partie des tromperies de Satan. ■

¹ *Pandore: déesse qui, dans la mythologie grecque, ouvrit par curiosité une boîte et répandit ainsi tous les maux sur la terre.*