Le vol au combat

L'aptitude à se maintenir en l'air a un impact non négligeable sur le déroulement d'un combat Pokémon. Ce document sert à clarifier les mécanismes qui seront présents dans Sacred Phoenix.

État à terre / en vol

Cloué au sol

On vérifie en priorité si un Pokémon est interdit de vol. Ce handicap peut avoir trois intensités.

 # Un Pokémon est complètement cloué au sol lorsque :
• Il y a Gravité, sauf si c'est un Maître de l'Espace-Temps.

=> Le Pokémon devient sensible aux attaques de type Sol.
=> Tous les effets de lévitation sont annulés et deviennent inopérants.
=> Les attaques aériennes en deux tours sont immédiatement interrompues et deviennent inutilisables. Si le Pokémon se fait interrompre, il se prend des dégâts de crash.
=> Les attaques de saut deviennent inutilisables.
=> Son esquive est multipliée par 0,6.
=> [Prévu] Les attaques physiques sont plus fatigantes à utiliser.

 # Un Pokémon est cloué au sol lorsque :
• Il a le débuff « ailes brisées » infligé par Anti-Air ou Myria-Flèches,
• Ou est enraciné par l'attaque Racines.

=> Le Pokémon devient sensible aux attaques de type Sol.
=> Tous les effets de lévitation sont annulés et deviennent inopérants.
=> Les attaques aériennes en deux tours sont immédiatement interrompues et deviennent inutilisables. Si le Pokémon se fait interrompre, il se prend des dégâts de crash.

 # Un Pokémon est partiellement cloué au sol lorsque :
• Il tient la Balle Fer, sauf s'il est haut dans le ciel du fait d'un attaque aérienne en deux tours,
• Ou utilise Tunnel ou Atterrissage. Dans ce cas, l'effet est temporaire.

=> Le Pokémon devient sensible aux attaques de type Sol.
=> Les effets de lévitation sont toujours présents, mais sont momentanément désactivés.

Dans les airs

Si un Pokémon n'est pas cloué au sol, il a la possibilité d'être dans les airs, ce qui se caractérise par une immunité aux attaques de type Sol (sauf Myria-Flèches).
Le statut « dans les airs » peut s'obtenir de trois manières : par un vol naturel, par un effet de lévitation ou par la semi-invulnérabilité « haut dans le ciel ».

Un Pokémon est haut dans le ciel lorsque…
• Il est dans le tour intermédiaire de Vol, Rebond ou Chute Libre,
• Ou est la cible d'une Chute Libre durant son tour intermédiaire.

=> Cela permet d'être hors de portée de très grande majorité des attaques ; sauf Météores, Anti-Air, Coupe-Vent, Cyclone, Fatal-Foudre, Myria-Flèches, Ouragan, Stratopercut, Tornade et Vent Violent.
=> Si le Pokémon est de type Sol, son immunité au type Électrik est momentanément remplacée par une résistance simple.
=> Cela le rend vulnérable à Tornade et Ouragan (dégâts ×2) ainsi que Coupe-Vent et Vent Violent (dégâts ×1,5).
=> Cela le rend très vulnérable au statut « Ailes Brisées » et à la Gravité : en plus de se retrouver cloué au sol, le Pokémon subira des dégâts de crash !

Un Pokémon vole naturellement…
• S'il possède le type Vol,
• Ou si sa forme de base (non Méga, Lumière ou Obscur) possède le type Vol, même s'il a été altéré,
• **Et** n'est ni gravement blessé (PV ≤ 20%), ni endormi, ni gelé.

=> Cela apporte une immunité au type Sol
=> Cela rend sensible au statut « Ailes Brisés »

 # Un Pokémon lévite si :
• Il possède les talents Lévitation, Vol Océanique ou Ailes Sacrées,
• Ou tient un Ballon ou un Orbe lévitant. L'effet dure tant que le détenteur ne s'est pas pris une attaque directe,
• Ou est sous l'effet temporaire de Vol Magnétik ou Lévikinésie.

=> Cela apporte une immunité au type Sol
=> Cela rend sensible au statut « Ailes Brisés »

Au sol

Si un Pokémon n'est ni cloué au sol, ni dans les airs, alors il est tout simplement au sol. Cela correspond la grande majorité des cas.
=> Cela rend insensible au débuff d'Ailes Brisées.
=> Le Pokémon est affecté par les capacités de type Sol et les Entry Hazards selon les conditions habituelles.

Débuff d'ailes brisées et de Gravité

Ailes brisées

Cet état est infligé par Anti-Air ou Myria-Flèches sur une cible qui était dans les airs et non protégée par un clone.
Les attaques aériennes sont immédiatement interrompues. De plus, cela cloue le Pokémon au sol, ce qui l'empêche de voler et d'utiliser ces attaques.

Le débuff perdure tant que le Pokémon n'est pas switché ou ne s'est pas soigné grâce à un Atterrissage utilisé à son plein potentiel.

Gravité

Cette aura de terrain impacte tous les Pokémons, sauf les Maîtres de l'Espace-Temps*. En plus d'appliquer (temporairement) les malus d'Ailes brisées, la Gravité empêche l'usage des attaques de saut.

* Celebi, Créhelf, Créfollet, Créfadet, Dialga, Palkia, Giratina, Cresselia, Darkrai, Arceus et Hoopa

Dégâts de crash sur une cible haut dans le ciel

Si Anti-Air ou Myria-Flèches touche une cible haut dans le ciel et qu'elle y survit, celle-ci se crashe et subit des dégâts physiques de 60 de puissance basée sur l'Attaque de celui qui l'a mis à terre.

Si le crash est engendré par l'activation de la Gravité, ces dégâts se baseront sur l'Attaque spéciale du lanceur de Gravité.

Ces dégâts sont de type Sol si la cible se crashe sur de la terre ferme, de type Glace si le terrain est gelé et de type Eau si le terrain est aquatique. Ils sont considérés comme indirects et n'activent donc ni les objets, ni les talents qui réagissent à des dégâts directs. STAB et coup critiques ne s'appliquent pas.

Cas spécial de la capacité Chute Libre

• Si l'utilisateur de Chute Libre se fait clouer au sol (et a survécu aux éventuels dégâts de Myria-Flèches ou Anti-Air), il subit ses dégâts de crash. Sa cible subit ensuite la Chute Libre selon les conditions habituelles de l'attaque (dégâts de type Vol, 60 de puissance, STAB et coup critiques possibles ; immunité si elle est en mesure de se maintenir dans les airs), que le lanceur ait survécu ou non.

• Si l'utilisateur de Chute Libre se retrouve incapable d'attaquer au second tour (sommeil, paralysie…), l'attaque s'exécute quand même aux conditions habituelles, contrairement aux autres attaques en deux tours qui sont interrompues.

• Si la cible se fait clouer au sol (et a survécu aux éventuels dégâts de Myria-Flèches ou Anti-Air), elle subit l'attaque Chute Libre aux conditions habituelles en remplacement des dégâts de crash. Dans tous les cas, le lanceur voit son action interrompue sans malus avec son tour considéré comme effectué.

• Si les deux se font clouer au sol en même temps (cas d'une Gravité avec les deux protagonistes non immunisés), le lanceur subit les dégâts de crash de la Gravité et la cible celui de la Chute Libre.

Méthodes de lévitation

Talents Lévitation, Vol Océanique et Ailes sacrées

Ces trois talents apportent une immunité simple aux attaques de type Sol et aux effets nocifs posés au sol.
Ils restent actifs, même si le Pokémon est gravement blessé, endormi ou gelé.

Vol Océanique et Ailes Sacrées sont les talents légendaires de respectivement Méga-Lugia et Méga Ho-Oh. Ces talents signature ne peuvent être neutralisés, mais tout effet de clouage au sol ou de contournement ignorera l'immunité Sol apportée.

Ballon et Orbe lévitant

Ces deux objets confèrent à leur porteur la possibilité de léviter tant qu'il n'a pas subi une attaque directe en étant dans les airs.

La différence entre les deux objets est que :
– Le Ballon éclate (et se retrouve donc « consommé »), ce qui peut permettre un combo avec Délestage, Acrobatie ou la révélation d'une Méga-Gemme sacrée, mais au prix de la destruction de l'objet. Il peut néanmoins être restauré grâce à la capacité Recyclage (ce qui réactivera la lévitation).
– L'Orbe lévitant perd juste son pouvoir (il se transforme en un « Orbe lévitant inerte ») et n'aura plus aucune utilité sur ce combat, sauf pour un Dégommage. Dans tous les cas, l'Orbe retrouvera son état originel à la fin du combat, ce qui lui permettra d'être réutilisé.

Si l'Orbe lévitant est utilisé en Dégommage, il infligera une quantité très honorable de dégâts (90 de puissance contre 10 pour le Ballon) et infligera le débuff « Lévikinésie » à la cible durant 3 tours.

Vol Magnétik et Lévikinésie

Confère une immunité standard au type Sol de la même manière que le talent Lévitation.

Vol Magnétik est considéré comme un buff et dure 5 tours.
Lévikinésie est considéré comme un débuff et dure 3 tours. Bien que ça apporte un état de lévitation (ce qui est considéré comme positif), cela rend la cible vulnérable aux Coups critiques (taux augmenté de 25%, sauf s'ils sont bloqués) ; et si elle n'est pas capable de voler ou de léviter par ses propres moyens, toutes ses augmentations d'esquive sont annulées.

Les deux effets sont transmis par Relais (ce qui permet au remplaçant d'éviter les Entry Hazards posés au sol).
Ces attaques sont inutilisables (et auront leurs effets interrompus) si le lanceur ou la cible sont cloués au sol ou totalement cloués au sol. En cas de clouage au sol partiel, l'attaque se lancera avec succès mais l'effet de lévitation sera non effectif.

Sensibilités

Atterrissage

La capacité est rééquilibrée pour se démarquer un peu plus des attaques de soin classique.
– Si le Pokémon possède une aptitude naturelle au vol (même si elle est bloquée) tout en ayant le statut « Ailes Brisées », l'Atterrissage soignera ce débuff en plus de restaurer 50% des PV.
– Si le Pokémon est en mesure de léviter, l'attaque soignera 50 % des PV (vanilla).
– Si le Pokémon n'est ni dans les airs, ni ne possède d'aptitude naturelle à voler, l'attaque ne soignera que 25 % des PV. Ça correspond à une absence de STAB.

Dans tous les cas, l'éventuel type Vol est remplacé par un type neutre (ou par le type Normal si le Pokémon n'avait que le type Vol) et se retrouve « cloué au sol partiellement » (ce qui désactive aussi l'aptitude à léviter) jusqu'à la fin du tour.

Altération d'affinité

– Un Pokémon de type Sol qui se retrouve haut dans le ciel voit son immunité Électrik devenir momentanément une résistance simple.
– Un Pokémon cloué au sol qui possède le type Vol voit son immunité Sol devenir momentanément une résistance simple.
– Un Pokémon cloué au sol qui avait une immunité Sol mais ne possède pas (ou plus) le type Vol voit cette immunité complètement ignorée, donc considérée comme une sensibilité normale.

Field effects de Keltios : impact de l'état de vol

Comparé aux jeux officiels, beaucoup plus d'effets de terrain s'appliqueront aussi aux Pokémons qui volent (même s'il reste des exceptions). Je considère que s'il y a un effet positif présent sur le sol, la créature n'hésitera pas à rapidement atterrir pour profiter de ses bienfaits.
Un exemple est le terrain aquatique : deux Bekipans qui s'affrontent à coup de Vibraqua n'hésiteront pas à se mettre au raz de l'eau pour renforcer la puissance de leurs coups.
Les exceptions sont plus du côté défensif : si être au contact du sol apporte un handicap, un Pokémon capable de voler évitera cette situation (exemples : perte de vitesse au contact d'un marécage ou dégâts de feu sur un terrain incendié).

Concernant les auras de terrain et les météos, la question ne se pose pas : elles ne sont jamais influencées par la capacité à voler des combattants (quand l'orage gronde, l'air est autant électrifié au sol que vingt mètres au-dessus).

En résumé...

Aptitude au vol

=> Un Pokémon peut voler si :
– Aucun effet ne le cloue au sol
– Et s'il lévite grâce à une capacité, un talent ou un objet ; ou s'il possède une aptitude naturelle au vol sans être gravement blessé.

=> Un Pokémon qui vole :
– Est immunisé aux attaques de type Sol et aux effets négatifs présents sur le sol.
– Peut subir le débuff « Ailes Brisées ».

=> Différences entre la capacité innée au vol et la lévitation
– La capacité innée au vol est momentanément perdue si le Pokémon est gravement blessé, endormi ou gelé ; ce qui n'est pas le cas de la lévitation. Elle garantit aussi la pleine efficacité de l'attaque Atterrissage.
– Cependant, en cas de clouage au sol, ceux qui se maintiennent en l'air uniquement par la lévitation perdent complètement leur immunité Sol, alors que ceux qui ont le type Vol gardent une résistance (sauf en cas d'Atterrissage qui efface le type Vol).
– Un Pokémon qui possède à la fois l'aptitude innée au vol et la lévitation (exemple : Motisma ventilateur) cumulent leurs avantages.

Degré de blocage au sol

Effet ou débuff → ↓ Attaques ou aptitudes	Gravité †	Ailes brisées ou Racines	Balle Fer, Atterrissage ou Tunnel	Gravement blessé, gelé ou endormi ‡
Immunité sol *	Oui	Oui	Oui	Oui, sauf s'il peut léviter
Talents, attaques ou objets de lévitation **	Oui + annulé	Oui + annulé	Non, mais nullifié	Non
Vol et Rebond ***	Oui + interrompu	Oui + interrompu	Non	Non
Chute Libre ****	Oui + exécution forcée	Oui + exécution forcée	Non	Non
Attaques de saut *****	Oui	Non	Non	Non

† Les Maîtres de l'Espace-Temps sont immunisés aux effets de la Gravité.

‡ Un Pokémon Vol ou naturellement apte à voler perd l'aptitude à se maintenir constamment dans les airs par la force de ses ailes si ses PV sont dans le rouge. La capacité à léviter n'est pas impactée.

* L'immunité au type Sol devient une résistance si le Pokémon a le type Vol. Sinon c'est une vulnérabilité normale. Le second type reste pris en compte. Notons que l'objet Point de Mire transformera toujours toutes les immunités en vulnérabilité normale.

** Inclut le Vol Magnétik, la Lévikinésie, le Ballon, l'Orbe Lévitant et les talents octroyant la lévitation.

*** L’attaque est immédiatement interrompue et l’utilisateur subit des dégâts de crash de type Sol, Eau ou Glace (selon le terrain) en plus de perdre son tour. Ces dégâts sont à 60 de puissance, n’ont ni STAB, ni coup critique, et se basent sur la défense du Pokémon qui se crashe ainsi que l’attaque (ou l’Attaque Spéciale si c’est Gravité) du Pokémon qui l’a cloué au sol.

**** Si un des deux protagonistes de la Chute Libre se retrouve prématurément à terre, l’attaque s’exécute immédiatement selon les conditions habituelles sur la cible et le lanceur aura l’action de son tour considérée comme effectuée. Si c’est le lanceur qui a été mis à terre, il subira des dégâts de crash de type Sol, Eau ou Glace (selon le terrain). Dans tous les cas, la cible ne subit pas ces dégâts de crash (ceux de Chute Libre y font office).

***** Inclut Flying Press, Pied Sauté, Pied Voltige, Trempette et Stratopercut