

Amitié et loyauté dans Sacred Phoenix



Quand l'amitié permet une Méga-Évolution spontanée...

Mise à jour : 02/01/2024

Sommaire

• **Partie 1 – Ma vision de l'amitié**

Page 3-7 : **L'amitié et l'affection dans les jeux officiels** (La Réalité actuelle)

- L'amitié des jeux officiels (p 3)
- L'affection des jeux officiels (p 5)
- Conclusion (p 6)

Page 7-14 : **L'amitié et l'affection dans Sacred Phoenix** (L'Idéal)

- La stat d'amitié (p 7)
- La stat d'effroi (ou crainte) (p 10)
- La loyauté (p 11)
- La satiété (p 12)
- La gaieté (p 13)

• **Partie 2 – Mécanismes de l'amitié**

Page 15 : **Phrases et nombre de cœurs / d'éclairs affichés dans le résumé**

Page 15 : **Tableau des bonus d'amitié et de haine**

Page 17 : **Jauge de Conscience des Pokémon Obscurs**

Page 18 : **Jauge et phrases de crainte affichées dans le résumé**

Page 19 : **La loyauté d'un Pokémon**

Page 19-22 : **Probabilité de désobéissance d'un Pokémon**

- En cas de soin octroyé à un Pokémon ou de rappel dans sa ball (p 19)
- En cas d'ordre d'attaque en combat (p 20)
- Frappe sur une autre cible en cas de combat multi (p 21)
- Attaques à fort taux d'obéissance (p 22)

Page 22-35 : Citations selon amitié et loyauté

- Phrases d'attente d'ordre (p 23)
- Phrases de désobéissance (p 26)
- Phrases d'envoi au combat (p 27)
- Phrases de rappel dans sa ball (p 29)
- Lorsqu'un soin (hors-combat ou en combat) est donné à un Pokémon (p 29)
- Lorsque vous brutalisez votre Pokémon avec le fouet (p 31)
- Phrases de survie à 1 PV par amour (p 33)
- Phrases des autres bonus d'amitié ou de haine au combat (p 34)

Page 35 : Animation d'entrée en combat

• Partie 3 – Valeur des mécanismes

Page 36-37 : L'influence des natures

- Tableau de l'impact de la nature sur les variations d'amitié et de crainte (p 36)
- Conséquence des natures des Pokémon (p 37)

Page 37-41 : Coefficients de crainte et d'amitié

- Les quatre facteurs de pondération (p 37)
- Calcul de la variation d'amitié ou de crainte (p 38)
- Satiété et Gaieté – mécanisme de retour au point d'équilibre (p 39)
- Le retour à l'équilibre de la Crainte (p 40)

Page 41-42 : Point de départ de l'Amitié et de l'Effroi

- Amitié de départ d'un Pokémon (p 41)
- Amitié de départ d'un Pokémon suite à un échange (p 41)
- Crainte de départ d'un Pokémon (p 42)
- Effroi de départ d'un Pokémon suite à un échange (p 42)

Page 43-57 : Variations de base de l'Amitié, de l'Effroi, de la Satiété et de la Gaieté

- Pour le Pokémon de compagnie (p 43)
- En cas de mise hors combat (p 45)
- Victoire face à un dresseur ou à un Pokémon sauvage singulier (p 46)
- En cas d'évolution (p 47)
- En cas de Méga-Évolution (p 47)
- En cas de mise à mort d'un Pokémon adverse (p 47)
- En cas de frappe alliée (p 48)
- En cas d'objet tenu maléfique (p 49)
- Herbes amères (p 50)
- Baies et plantes (p 50)
- Boissons et friandises (p 53)
- Accélérateurs et breuvages anti-EV (p 54)
- Plumes (p 55)
- Caresses, fouettages et massages (p 55)
- Massages avec les huiles (p 56)
- En cas de montée de niveau (p 57)
- En cas de fuite ou d'abandon à un combat (p 57)
- Par la musique de Flûte du Temps (p 57)

Page 58-60 : Divers points de gameplay à éclaircir

- Désobéissance ultime : le Pokémon qui attaque son dresseur ! (p 58)
- La fugue du Pokémon en rébellion (p 58)
- Stockage et fugue d'un Pokémon Légendaire (p 59)

• Partie 4 – FAQ

PARTIE 1 – MA VISION DE L'AMITIÉ



L'amitié et l'affection dans les jeux officiels

Sources unysiennes : <https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Friendship>
<https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Affection>

Source kalosienne : <https://www.pokepedia.fr/Bonheur>

L'amitié de la 2G à la 7G – un mécanisme basique

Apparue en 2G après une première ébauche sur *Pokémon Jaune*, l'amitié est un mécanisme sympathique qui apporte une petite touche de réalisme, mais restera très loin de ce que montre le dessin animé.

En effet, de la 2G à la 7G ⁽¹⁾, l'amitié (appelée aussi “bonheur” ou “loyauté”) n'influe que sur quatre choses :

- la puissance des attaques Retour et Frustration (malheureusement déxitées depuis *Épée et Bouclier*, les Pokémon de type Normal n'avaient pas besoin de ce nerf...)
- l'évolution par bonheur de certaines créatures magiques (Nosferalto, Togepi, Évoli...)
- les services de certains Maîtres des Capacités qui requièrent l'amitié au maximum.
- à partir de la 4G, un PNJ qui donne un Ruban à votre Pokémon si l'amitié est au max.

L'amitié augmente naturellement avec le temps et atteint très vite son maximum après environ 2-3 badges obtenus en présence de ce Pokémon, les deux principales sources d'augmentation pour un joueur débutant étant :

- **Marcher !** Toute l'équipe reçoit +1 d'amitié tous les 256 pas. Et c'est automatique quel que soit l'état de santé de l'équipe ! (D'où l'impossibilité de maintenir une amitié à 0/255).

- **Gagner un niveau** : le bonus varie de +2 à +5 selon le palier de bonheur. (Plus c'est bas, plus ça monte vite.)

Les autres sources sont de donner des objets qui plaisent aux Pokémon (médicaments hors de prix, baies anti-EV...) et les massages limités à un par jour, mais ça reste anecdotique vu qu'ils sont rares, utilisables trop peu souvent, ou connus des seuls initiés.

Du côté des pénalités d'amitié, les seules qui existent dans les jeux officiels sont :

- **subir un KO** (-1 point sur une jauge de 255... généralement compensé par le +1 des 256, pas le temps de faire l'aller-retour au Centre Pokémon.) La pénalité grimpe à -5 ou -10 si la créature qui nous a mis le coup de grâce a 30 niveaux ou plus que la nôtre ; mais il faut vraiment le faire exprès pour arriver à un tel écart.

- **Donner une herbe amère** (de -5 à -15 selon la puissance du soin, avec -5 de pénalité supplémentaire si l'amitié est égale à 200 ou plus).

- **Échanger le Pokémon** (uniquement si dresseur non d'origine à partir de la 6G) : cela réinitialise l'amitié à sa base (70/255 la plupart du temps, 50/255 depuis *Épée et Bouclier*).

Bref, avec un tel mécanisme, même un joueur novice finira le jeu avec le bonheur maximum sur toute son équipe. Il n'y a même pas besoin d'y faire attention.

Et contrairement à une idée reçue, **la jauge de bonheur n'a jamais influencé l'obéissance d'un Pokémon !** La désobéissance ne concerne uniquement que les Pokémon échangés ⁽²⁾ et si le nombre de badges est insuffisant. Vu ce que montre le dessin animé, c'est clairement contre-intuitif. (On repassera sur le Dracaufeu de Sacha qui par sa non-obéissance lui a valu une disqualification à la Ligue du Plateau Indigo alors que Sacha avait 8 badges.)

Dans le même registre, l'amitié n'est absolument pas un prérequis pour la Méga-Évolution, contrairement à ce que rabâchent tous les PNJs à longueur de journée. Sur les cartouches 3DS et Nintendo Switch, il faut juste avoir le Méga-Bracelet, faire tenir la Méga-Gemme correspondante à son Pokémon... et c'est tout !

Oubliez donc le Dracaufeu X de Red qui réunit ses dernières forces pour Méga-Évoluer, retrouver toute son énergie et vaincre Mewtwo ! Vous pourrez admirer cela uniquement dans le dessin animé. (Mais quelque chose de similaire est prévue dans **Sacred Phoenix** !)



Malgré ses 8 badges, le Dracaufeu de Sacha a fait l'exploit de faire une sieste en plein match de la Ligue de Kanto, ce qui lui a valu une disqualification. Inimaginable dans un jeu vidéo !

⁽¹⁾ Depuis le passage sur Nintendo Switch, l'Amitié a été fusionnée avec l'Affection et a donc hérité de tous ses bonus en combat. Ce sujet est abordé dans la section juste au-dessous.

⁽²⁾ Plus depuis *Pokémon Legends Arceus* et *Écarlate / Violet*, mais le niveau pris en compte est celui de capture si le Pokémon est avec son dresseur d'origine, ou d'obtention dans les autres cas (comme ceux échangés). C'est donc un peu mieux équilibré et ça ne pénalise plus un joueur qui reçoit un Pokémon échangé de bas niveau pour l'entraîner lui-même.

... mais ça n'empêche pas l'overleveling excessif, y compris via le transfert temporaire dans une autre partie pour lui faire prendre des dizaines de niveaux d'avance avant de revenir à son Dresseur d'origine.

De plus, un Pokémon désobéissant qui devient obéissant après l'obtention des badges manquants le restera définitivement (sauf s'il n'est pas auprès de son Dresseur d'origine et qu'on l'envoie faire un échange « boomerang » en le récupérant à un niveau supérieur au maximum autorisé par les badges).

L'affection en 6G : une belle amélioration, mais maladroite



Par ici mes 5 petits cœurs ! Après, je n'aurai plus jamais besoin de jouer avec vous !

Pokémon X et Y ont introduit l'Affection, une statistique voisine (mais malheureusement indépendante) de l'amitié et qui permet aux Pokémon chouchoutés de faire des prouesses semblables à ce qui se voit dans le dessin animé.

L'affection s'augmente grâce à des mini-jeux appelés "Poké-Récré" en 6G ou "Poké-Détente" en 7G. Deux jauges dites de satiété et de gaieté sont censées limiter l'augmentation de l'affection sur un temps donné ; mais en alternant intelligemment mini-jeux et séquence de caresses avec ses dégustations de friandises, il est possible d'une traite d'avoir l'affection au maximum après environ 5 cycles de 5 minutes.

Tout en étant une quête secondaire indépendante (le jeu peut être terminé sans jamais toucher à la Poké-Récré), les mini-jeux en soit sont sympathiques : on peut caresser son Pokémon, le voir de près, jouer avec lui, voir ses réactions à nos grimaces grâce à la webcam de la Nintendo 3DS...

Jouer suffisamment avec son Pokémon sera récompensé de bonus en combat qui rappelleront les exploits réalisés par le Pikachu de Sacha : esquive gratuite, coups critique placés au bon moment, survie à 1 PV, changement de phrase d'entrée en combat qui traduisent l'estime que vous porte votre créature magique...

Sur le papier, tout est rose. Mais dans la réalité, c'est mal équilibré.

- Tout d'abord, parce que contrairement à l'amitié (déjà qu'elle ne peut baisser que très difficilement...), l'Affection acquise l'est définitivement. Absolument rien ne peut la faire diminuer (sauf par échange si elle a été gagnée par un dresseur non d'origine, mais celle acquise par son dresseur d'origine l'est pour toujours). Une fois le quota des 5 cœurs atteints, plus jamais le Pokémon n'aura besoin de la Poké-Récré.

- Ensuite parce que les bonus en combat donnent une totale liberté au Haxx, et c'est de loin ce qui a fait le plus rager les stratèges. (Déjà que de base, Pokémon est reproché pour sa trop grande part de hasard dans les combats...) Des survies à 1 PV trois tours d'affilé (engendrant

donc des attaques qui font zéro dégât...), des statuts qui sont guéris le tour même où ils sont infligés... (Vous vous souvenez en 3G des Pokémon gelés qui avaient 50 % de chances de dégeler immédiatement comme s'ils ne l'avaient jamais été ?) Il y a de quoi faire rager le spectateur (ou le PNJ si on se place de son point de vue).

Illustration grâce à cette vidéo à partir de 7 minutes 54 :

<https://youtu.be/-APem8K5ICc?t=474> - Gardevoir (à 1 PV) VS Méga-Drattak (full vie)



*Et cela 3 tours d'affilé !
(Drattak utilisait des attaques
à 100% de précision.)*

*... voilà pourquoi le Haxx est vraiment
problématique dans les jeux officiels.*

*Sacred Phoenix prévoira un
mécanisme anti-Haxx pour éviter ce
genre d'abus et offrir un aspect
stratégique à l'amitié.*



- Enfin, parce que ces bonus sont totalement absents des combats officiels (ça peut se comprendre vu la trop grande part de Haxx) ... et en cas de Méga-Évolution ! (Un Pokémon Méga-Évolué oublie littéralement toute l'amitié qu'il porte à son Dresseur... mais une Pokéthéorie exploitée à Keltios justifiera cela.)

- Cerise sur le gâteau (histoire de faciliter toujours plus les jeux officiels) : les adversaires ne profitent jamais de tels bonus. Seul le joueur, élu d'Arceus, sait comment rendre ses Pokémon affectifs.

Conclusion

Par sa volonté de rendre les jeux accessibles tout public (10 ans d'âge moyen comme cible clientèle), Game Freak est resté sur des mécanismes dénudés de tout risque et n'apportant que des bonus au joueur. Certes, le joueur aura plaisir à avoir rapidement son amitié et son affection au maximum (et la garantie d'être toujours obéi, même d'un Pokémon niveau 50 avec qu'un seul badge – vécu sur *Pokémon X*) ; mais il n'y a point le petit grain de difficulté qui lui fait dire : “j’ai travaillé dur pour en arriver là, je suis fier d’en être enfin récompensé !”, et on est très loin de la réalité qui est retranscrite (avec tout son cheptel d’émotions) dans le dessin animé.



L'amitié et l'affection dans Sacred Phoenix

Dans l'esprit du dessin animé (et du Dracaufeu de Sacha avec sa désobéissance légendaire), les mécanismes prévus dans **Sacred Phoenix** donneront une importance primordiale à l'amitié. Sa gestion sera réaliste avec les conséquences (bonnes ou mauvaises) qui découleront de l'opinion que le Pokémon vous portera. Traiter ses créatures magiques avec soin sera gratifié. Mais négligez-les, et vous risquerez de perdre leur confiance.

Cinq statistiques détermineront les sentiments que vous vouent les Pokémon de Keltios :

- **L'amitié** (ou bonheur). Elle reflète l'opinion qu'à le Pokémon envers son dresseur et est fusionnée avec **l'Affection** dans **Sacred Phoenix** (comme c'est le cas depuis le passage de la licence officielle sur Nintendo Switch). C'est l'alignement du Pokémon (Mauvais / Neutre / Bon) d'une certaine manière.
- La **crainte** qui reflète le rapport de force entre vous et votre Pokémon dans l'esprit de votre créature magique. On peut le comparer à l'éthique dans les jeux de rôle (Chaotique / Neutre / Loyal).
- La **loyauté** qui est l'aptitude de votre Pokémon à vous obéir. C'est la somme de l'amitié et de la crainte. Cette valeur remplace complètement les mécanismes d'obéissance des jeux officiels qui eux sont basés uniquement sur les niveaux et les badges possédés.
- La **satiété** qui détermine si votre Pokémon a faim et s'il peut donc consommer des aliments. (La plupart des aliments font plaisir aux Pokémon, mais il faut du temps pour les digérer.)
- La **gaieté** qui détermine si votre Pokémon a besoin d'affection. (Lui prodiguer caresses et massages augmente l'amitié mais la gaieté fera office de cooldown pour ces actions.)



Un Pokémon qui vous aime aura des cœurs d'or affichés sur son résumé, mais des éclairs s'il a une opinion négative à votre égard.

La stat d'amitié

L'une des premières choses planifiées pour Keltios fut de quadrupler l'étendue de l'échelle de bonheur : de 255, elle passera à 1023. Cela me permettra une gestion plus fine et plus équilibrée du score d'amitié. Du fait de l'importance majeure qu'elle aura, l'amitié sera affichée avec sa jauge et sa valeur numérique sur le résumé.



La jauge de bonheur prévue dans Sacred Phoenix. C'est sa moralité en quelque sorte.

Sur les actions l'influençant, des changements majeurs seront faits afin que ce soit plus logique, immersif et réaliste. Dans cette philosophie, bon nombre d'actions que les joueurs pensaient à tort comme influençant l'amitié (source : [Bulbapedia](https://bulbapedia.com)) le seront à Keltios.

- **L'obéissance des Pokémon** : Influençant pour une bonne moitié le score de loyauté (la jauge d'effroi étant un peu plus petite), l'amitié aura un impact très significatif sur l'obéissance de votre Pokémon. C'est la première chose qui frappe aux yeux dans le dessin animé (et qui est totalement absent des jeux officiels).

• **Des KO bien plus pénalisants en amitié :** Un Pokémon qui a perdu connaissance au combat, c'est un Pokémon gravement blessé et qui a souffert. Il faudra donc prendre soin de limiter les KO subis par votre créature magique ou vous risquerez de la dégoûter des combats.

• **Une Nature qui a son influence :** Les variations d'amitié seront pondérées par certains facteurs, notamment la Nature du Pokémon ou son niveau de crainte. (Un Pokémon craintif ou terrifiant est moins réceptif aux petits soins de son dresseur.)

• **Fusion de l'amitié et de l'affection :** Vu qu'amitié et affection sont fusionnés, jouer avec son Pokémon via la Poké-Récré permettra de renforcer ses liens.

• **Malus d'amitié lors des évolutions :** Hommage au Dracaufeu de Sacha ! Un Pokémon qui évolue verra son amitié et son effroi diminuer (et donc sa loyauté) ! Les malus dépendent de l'espèce et varient de -20 à -150 dans les deux jauges. En effet, l'évolution est une phrase transitoire désagréable pour un Pokémon, mais c'est le prix à payer pour qu'il devienne plus fort. On peut la comparer à la crise d'adolescence chez les humains.

Reptincel a commencé à désobéir après son évolution.



• **Des victoires importantes gratifiantes :** Remporter un combat important (Augures, Rivaux...) fera significativement monter le bonheur de vos Pokémon. Assister à certains événements festifs ou faire des massages avec des parfums aussi.

• **Pokémon dans sa ball = pas de variation :** Un Pokémon rentré dans sa Pokéball (ou dans le stockage) est en état de stase et voit donc tout changement d'amitié (ou de crainte) figé pendant que le joueur marche.

• **Pokémon à l'extérieur (follow me) = variation selon son état de santé :** Seul un Pokémon hors de sa Pokéball (*Follow me* actif) gagnera donc (ou perdra) du bonheur en marchant aux côtés de son dresseur. L'amitié augmentera s'il est en bonne santé mais diminuera si vous le forcez à marcher à vos côtés alors qu'il est mal au point. Ne le forcez donc pas à vous suivre lorsqu'il est gravement blessé ou paralysé, sinon il vous en voudra ! Une touche permettra d'activer ou de désactiver à la volée le Follow me comme dans *Pokémon Phoenix Rising*. (Note : un Pokémon KO, mort, gelé ou endormi est forcément dans sa ball.)

• **Une Méga-Évolution (standard) douloureuse :** Connaissez-vous la réelle origine des Méga-Gemmes dans Pokémon ? L'Arme Suprême d'AZ ! Il s'agit de fragments d'âmes arrachés à des Pokémon sacrifiés par Giratina sur l'autel de Cromlac'h. Méga-Évoluer avec une telle gemme lie votre Pokémon à l'âme tourmentée emprisonnée dans la pierre, ce qui diminue son « amitié de combat » de 250 points et bloque ses bonus de bonheur élevé durant les combats, mais intensifie ceux de haine. Cela explique pourquoi il n'y a aucun prérequis d'amitié pour l'enclencher dans les jeux officiels. À Keltios, on appelle cela l'Onde Méga (en référence au film *Volcanion et la merveille mécanique*).

• **Une Méga-Évolution Sacrée dépendante de l'amitié :** C'est pour cela que Rayquaza est intervenu en faisant don de la Méga-Évolution Sacrée : au lieu de ressentir la souffrance, le Pokémon rentre dans un état de grâce divine (= aucune perte d'amitié) et les bonus de bonheur élevé restent actifs, mais elle n'est possible que si le Pokémon adore réellement son Dresseur. Il s'agit de la Méga-Évolution visible dans l'animé. À noter que si l'une de vos actions fait

passer l'amitié de votre Pokémon sous le seuil des 1000, la Méga-Évolution Sacrée sera brisée et le Pokémon retournera immédiatement à sa forme originelle.

- **Fais couler le sang et ton Pokémon deviendra aussi mauvais que toi :** Attaquer un Pokémon avec trop de puissance peut lui ôter la vie (tout comme les vôtres peuvent aussi succomber). Si la mort n'était pas justifiée, l'amitié et la crainte baisseront sensiblement car le Pokémon prend conscience de son potentiel destructeur. Un dresseur pur de cœur se doit de savoir jauger la puissance de ses coups, parole d'Augure ! À noter qu'un Pokémon qui a confiance envers son dresseur comprendra de lui-même cette philosophie et tâchera de ne jamais ôter la vie à ses adversaires.

- **Lumière et Ombre :** Avoir l'amitié au maximum permet d'octroyer le type Lumière à ce Pokémon, voire de lui consacrer une Méga-Gemme sacrée s'il fait partie d'une espèce méga-évoluable. Un tel acte se réalise dans un lieu saint devant l'autel d'un Légendaire. À l'opposé, si l'amitié atteint le zéro absolu, il sera possible d'en faire un Pokémon Obscur devant un autel de Darkrai ou de Giratina.

- **Purification et souillure :** La jauge de conscience d'un Pokémon Obscur dépendra de celle d'amitié : celle-ci doit retourner à sa neutralité afin de pouvoir le purifier en invoquant Celebi dans son sanctuaire. Concernant le type Lumière, celui-ci est perdu automatiquement dès que le Pokémon passe sous les 800 d'amitié.

- **Pas d'augmentation d'amitié en cas de level up :** La logique veut que plus un Pokémon devient puissant, plus il sera difficile à contrôler. Les montées de niveau ne bonifieront plus l'amitié, mais maluseront l'effroi à la place.

- **La nourriture fait toujours plaisir, mais sans abus :** Les Baies anti-EV augmenteront l'amitié, mais seront soumises à la limite de la jauge de satiété de la Poké-Récré. Idem pour les accélérateurs (Protéine, PV Plus...) et les objets de soin naturels (Lait Meumeu, Eau Fraîche...).

- **Les herbes amères moins pénalisantes et selon nature :** Les Pokémon ayant une nature leur faisant apprécier le goût amer (= défense spéciale augmentée) seront moins impactés par les malus d'amitié qu'engendrent ces herbes. Ceux qui n'aiment pas le goût amer auront des pénalités équivalentes aux jeux officiels et ceux ayant un avis neutre seront à mi-chemin.

- **Les frappes alliés et les souffrances imposées vous rendront mal-aimé :** En combat multi, mettre KO (volontairement ou accidentellement) un Pokémon allié diminuera la loyauté de la victime. Il en est de même si vous forcez un Pokémon à porter un objet qui le fait souffrir (Orbe Vie, Orbe Flamme, Orbe Toxique...).

Exceptions : lorsqu'un statut infligé par un objet tenu fait que c'est stratégiquement neutre ou profitable pour son porteur (exemple : Orbe Toxique sur un détenteur de soin Poison, ou Orbe Vie sur un détenteur de Garde Magik), aucune pénalité n'est appliquée.



Quand la loyauté n'est pas parfaite, il est très tentant pour le Pokémon indocile d'attaquer son coéquipier.

• **Le cas des échanges :** Lorsqu'un Pokémon quitte son dresseur d'origine, son niveau actuel, et son amitié sont sauvegardés séparément comme c'est le cas dans les jeux officiels depuis la 6G. Cela permet de retrouver le Pokémon échangé avec exactement les mêmes sentiments s'il est retourné tout de suite (cas d'un échange "boomerang"). Néanmoins, l'amitié du Pokémon tendra vers une valeur d'équilibre (généralement 450 mais moins si overgrind) s'il a pris des niveaux entre-temps, reflétant le fait qu'il a oublié partiellement (voire totalement en cas de gros écart) l'affection qu'il portait à son dresseur originel. Bien entendu, un Pokémon échangé à un dresseur non d'origine aura toujours une amitié égale à ce point d'équilibre.

Quant aux Pokémon Obscurs (sauf Ombrali), la valeur d'équilibre vaudra toujours 0.

La stat d'effroi (ou crainte)

L'effroi représente le sentiment de supériorité ou d'infériorité qu'éprouve le Pokémon envers son Dresseur. Sa valeur varie de 0 à 912.

Un Pokémon emplí d'effroi (jauge élevée) craint son dresseur et aura tendance à être soumis. C'est ce qui permet à un Pokémon qui n'apprécie pas son dresseur de lui obéir malgré tout.

Un Pokémon qui à l'inverse est conscient de sa puissance (comparé à l'expérience du dresseur) deviendra orgueilleux et têtu : le rapport hiérarchique est inversé, c'est le Dresseur qui a peur de son Pokémon. Au moins d'une grande amitié, la désobéissance est probable.

Plus un Pokémon sera proche d'un des deux extrêmes, plus son amitié aura du mal à augmenter.



La jauge d'effroi prévue dans Sacred Phoenix.

Comparé à l'amitié, le joueur aura beaucoup moins de contrôle là-dessus car elle aura tendance à revenir naturellement vers un point d'équilibre avec le temps :

- Tous les 256 pas si le Pokémon est à l'extérieur.
- Lorsque le Pokémon est envoyé pour la première fois dans un combat donné.
- Lorsque le héros se repose dans une auberge ou prie à l'autel.

Plus le Pokémon sera éloigné de ce point d'équilibre, plus l'effet de rappel vers ce point d'équilibre sera fort. C'est le mécanisme qui va permettre indirectement au Pokémon de désobéir s'il est d'un niveau trop élevé par rapport aux badges possédés. (Mais sans être aussi radical que dans *Pokémon Reborn* : le pouvoir de l'amitié peut contrer un effroi nul.)

Le point d'équilibre de l'effroi :

Le point d'équilibre est de 450 en temps normal pour toutes les espèces de Pokémon, mais certaines choses peuvent modifier sa valeur :

- La Nature du Pokémon a une légère influence qui est permanente. Le modificateur peut être de -50 ; -25 ; 0 ; +25 ou +50.
- Un Pokémon Obscur (Ombrali exclu) est naturellement plus craintif (+380 par rapport à la valeur normale).
- Si le Pokémon est en overleveling, le point d'équilibre chute de -25 pour chaque niveau en trop. La limite d'overleveling est abaissée de 4 niveaux si c'est un Pokémon échangé. La valeur d'overleveling dépend du nombre de talismans possédés et est la même quel que soit le niveau de difficulté choisi. (C'est ce qui rendra le mode difficile... plus difficile !)

- À l'inverse, le point d'équilibre augmente de 5 points pour chaque niveau au-dessous du palier d'underleveling, dans la limite de +150 (soit 30 niveaux d'écart).
- Une O-Aura permettra de temporairement modifier "le point d'équilibre" (à la hausse ou à la baisse) de toute l'équipe du joueur.

Actions modifiant l'effroi :

- Échanger un Pokémon réinitialise la valeur d'effroi à son point d'équilibre (en prenant en compte Nature, écart de niveau et état Obscur).
- Rendre un Pokémon Obscur porte immédiatement son Effroi à 912. (Après avoir vu Giratina et Darkrai en personne pour se faire maudire, ça se comprend.)
- Un Pokémon qui tombe KO voit son effroi augmenter (mais moins en proportion de la baisse d'amitié, sauf en cas de KO léger).
- Fouetter un Pokémon (oui, oui) avec le Fouet ou un sort augmente son effroi au prix d'un peu d'amitié. (C'est la méthode préférée des dresseurs malfaisants.)
- Inversement, masser ou brosser son Pokémon diminue l'effroi. L'effroi ne diminue pas si elle est inférieure à 450 et qu'un parfum est utilisé.
- Un Pokémon qui évolue voit son effroi diminuer significativement (-20 à -150 selon espèce).
- Un Pokémon qui tue un adversaire voit son effroi diminuer : légèrement si c'était un Pokémon sauvage ou celui d'un adversaire hostile mais bien plus dans les autres cas.
- Une montée de niveau baissera son effroi de 1 à 16 points, 8 le plus souvent. (Une montée de niveau trop rapide conduira donc vite à une perte de loyauté.) On peut comparer cela à un enfant / adolescent qui grandit et voit donc son désir d'indépendance croître.
- Jouer l'Ode à la joie avec la Flûte du Temps réduit l'effroi (si supérieur ou égal à 475) ou l'augmente (si inférieur à 425) tout en augmentant l'amitié. Utilisable une fois par jour.
- Jouer l'Oración avec la Flûte du Temps augmente l'Effroi de 50 points pour chaque Pokémon de l'équipe (si inférieur à 450) et entoure momentanément le joueur d'une aura qui apaise les colères les plus terrifiantes + augmente la loyauté de ses Pokémon de 100 points. Ainsi tout Pokémon de son équipe qui risquait d'entrer en rébellion se laissera faire et acceptera les soins, massages et nourriture que le héros souhaitera lui prodiguer (dans les limites de sa satiété et de sa gaieté). L'enchantement dure 1 heure dans le calendrier du jeu. Cela donne une fenêtre de tir au joueur pour apaiser un Pokémon au cœur complètement fermé.

La loyauté

L'amitié reflète l'amour que vous voue le Pokémon. C'est l'autorité par le respect et l'admiration.

La crainte reflète la peur qu'a le Pokémon de vous. C'est l'autorité par la crainte et la terreur.

De ce fait, la loyauté dépendra tout simplement de la somme de ces deux valeurs, ce qui donnera un total toujours compris entre 0 et 1935.

À cela peuvent s'ajouter deux modificateurs passifs :

- L'Aura d'Oración qui octroie un bonus de 100 points durant une heure.
- La pénalité de Brusquerie qui diminue ce score de 50 points (ignoré si une attaque de type Obscur est utilisée.)

Pour ne pas surcharger le Résumé de trop de données, une simple phrase indiquera le degré de loyauté en prenant en compte tous les facteurs susmentionnés.

De cette valeur de loyauté dépendra un score d'obéissance. Contrairement aux jeux officiels où l'obéissance varie de manière "continue", elle sera retranscrite par paliers dans *Sacred*

Phoenix. Il y en aura 14 en tout, allant de l'obéissance totale (loyauté > 900) à la désobéissance la plus dangereuse qu'il soit (loyauté < 300).

Le palier de loyauté n'influe pas que l'obéissance envers un ordre d'attaque en combat, mais aussi :

- L'acceptation d'être rappelé dans sa ball en combat. (Si le Pokémon refuse, le tour est perdu.)
- L'acceptation d'un objet de soin ou d'une nourriture. (Si le Pokémon refuse et que c'est en combat, le tour est perdu mais l'objet ne sera pas consommé.)
- L'acceptation d'un massage ou d'une caresse. (Si refus, la fragrance n'est pas consommée.)

Hors-combat, si un Pokémon a refusé votre nourriture ou de jouer avec vous, son choix sera fixe pendant 60 minutes calendrier du jeu. (Un statut "brusqué" sera temporairement appliqué sur votre créature magique.) Donc inutile de lui redemander tout de suite après en espérant un jet de dés plus favorable ; au moins de lui faire entendre le thème d'Oración.

*Refus de Dracaufeu de retourner dans sa Pokéball.
Personne n'y a pensé pour un jeu vidéo !*



La satiété

Cette stat varie de 0 à 255 et est considérée comme au maximum dès qu'elle atteint 100. Chaque aliment consommé augmente cette valeur. Lorsqu'elle dépasse un certain seuil (celui des 100), le Pokémon ne peut plus manger ou boire quoi que ce soit. (Attention à ne pas trop gaver votre créature magique avant un combat : si le Pokémon est repu, l'usage de potions ou de baies en guise de soin sera momentanément bloqué, y compris si c'est un objet tenu ! Combattre le ventre plein est donc déconseillé.)

La satiété revient naturellement vers 0 avec le temps selon les mêmes conditions que le retour de la jauge d'effroi vers son point d'équilibre, soit :

- Tous les 128 pas si le Pokémon est à l'extérieur.
- Lorsque le Pokémon est envoyé pour la première fois dans un combat donné.
- Lorsque le héros se repose dans une auberge ou prie à l'autel.

Dans Sacred Phoenix, les nourritures consommables et qui augmenteront la satiété seront :

- Les Baies quelles qu'elles soient. (Toutes seront consommables.)
- Eau Fraiche, Lait Meumeu, Jus de Baie et autres friandises similaires

- Les potions de soin et les toniques fabriqués via l'alchimie, et qui sont propres à l'époque de Keltios.
- Les toniques de l'ère moderne (mais ils augmenteront très peu la Satiété, généralement +1 ou +2 points).
- Les herbes de combat, le miel et les champignons

Pas d'influence des herbes amères et des médicaments modernes, vu qu'ils sont appliqués en "voie locale" et non en "voie orale". Les herbes amères sont d'ailleurs une solution pour soigner en urgence un Pokémon qui a le ventre plein et ne peut donc accepter ni potions, ni baies.

La plupart de ces consommables influenceront un peu l'amitié, mais pas tous. (Bien entendu, les médicaments modernes n'existent pas à Keltios, mais ils sont quand même programmés.)

Ce mécanisme remplacera les dégustations de Profiteroles de Pokémon X et Y : Allez dans le sac, utilisez la nourriture, sélectionnez le Pokémon, validez : emballé c'est pesé !

Lorsqu'un Pokémon ne peut plus rien manger, un message explicite indiquera que le Pokémon n'a plus faim pour le moment et la nourriture ne sera pas consommée.

Affichage prévu dans le Résumé : 5 symboles de pommes pour donner une vague indication, précis au demi-symbole. (Pommes toutes noires = 0 en satiété, entre 0,5 et 4,5 pommes colorées = valeur entre 1 et 99 ; 5 pommes brillantes = valeur de 100 ou plus.)



Je n'ai pas les compétences en codage pour faire ça donc le gavage de baies passera en toute simplicité par le sac.



La gaieté

Cette stat varie de 0 à 255 et est considérée comme au maximum dès qu'elle atteint 100. Elle détermine l'envie de jouer du Pokémon ou de se faire pouponner par vos petites mains ou celles d'un masseur de métier. Caresser ou masser votre Pokémon augmente cette valeur. Plus elle est élevée, moins les petites attentions auront un effet positif sur l'amitié.

Tout comme la satiété, cette valeur revient vers 0 avec le temps selon les mêmes actions.

Contrairement aux jeux officiels, jouer avec un Pokémon ne diminuera pas la satiété (pour éviter des abus). Seule la régularité de ces petites attentions permettra d'optimiser l'augmentation de bonheur de vos protégés.

Caresser ou masser un Pokémon passera par l'utilisation d'un objet du sac ou les services d'un PNJ.

– Le Poké Plumet permettra de prendre soin de ses Pokémon. Le bonus sera très faible (de +1 à +3 en amitié) voire nul si plus de 70 en gaieté ; mais contrairement aux fragrances, ce n'est pas un consommable. Son usage est donc gratuit et ne sera limité que par la gaieté de votre créature magique.

– Les fragrances sont plus efficaces que le Poké Plumet, mais sont consommées après usage. Il sera possible de les acheter ou de les crafter grâce à l'alchimie.

– Les services d'un PNJ masseur sont encore plus efficaces, mais c'est payant et ils n'acceptent de masser qu'une fois par jour.

Lorsqu'un Pokémon a trop de gaieté pour accepter de jouer avec le héros (stat égale ou supérieure à 100), un message explicite indiquera que le Pokémon ne ressent plus le besoin d'affection pour le moment et le consommable / service (si c'était un massage) ne sera pas consommé / facturé.

Affichage prévu dans le Résumé : 5 symboles de notes de musique pour donner une vague indication, précis au demi-symbole. (Notes toutes noires = 0 en gaieté, entre 0,5 et 4,5 notes colorées = 1-99 ; 5 notes brillantes = valeur de 100 ou plus.)



Les informations les plus importantes sur les sentiments de votre Pokémon seront affichées dans un nouvel onglet de leur Résumé.

Ici, un prototype simulé pour un Giratina Obscur (d'où l'intercalage d'une phrase de conscience.)

Normalement, les 3 notes et pommes colorées à gauche doivent être de couleur non brillante. (C'est un test de l'icône brillante ici.)

Giratina



Amitié :
450/1023
Giratina a un peu de mal à vous faire confiance.
Sa conscience est sur le point de s'ouvrir.



Crainte : 380/900
Giratina n'éprouve pas de crainte envers vous.

Loyauté : La loyauté de Giratina commence à vaciller.

 : suivant  : nemo  : nemo  : quitter

PARTIE 2 – MÉCANISMES DE L'AMITIÉ

Après une description vulgarisée pour le commun des mortels, place aux détails techniques des mécanismes pour les plus curieux. C'est ici que les développeurs de Sacred Phoenix trouveront les valeurs à appeler et appliquer dans le codage.

Phrases et nombre de cœurs / d'éclairs affichés dans le résumé

Ces informations seront visibles dans le nouvel onglet "sentiments" du résumé. La première qui sera affichée sera le degré d'amitié. Valeur numérique, jauge, nombre de cœurs ou d'éclairs et phrase descriptive seront visibles.

Cœurs / éclairs affichés	Valeur de la jauge d'amitié	Phrase affichée sur le Résumé, onglet « sentiments »
5 éclairs brillants	♥ = 0	[Pokémon] vous voue une haine féroce !
5 éclairs	$0 < ♥ < 100$	[Pokémon] vous déteste !
4 éclairs	$100 \leq ♥ < 200$	[Pokémon] a de la colère envers vous.
3 éclairs	$200 \leq ♥ < 300$	[Pokémon] ne vous aime pas du tout.
2 éclairs	$300 \leq ♥ < 400$	[Pokémon] ne vous aime pas.
1 éclair	$400 \leq ♥ < 500$	[Pokémon] a un peu de mal à vous faire confiance.
0 cœur / éclairs	$500 \leq ♥ < 600$	[Pokémon] a une opinion neutre de vous.
1 cœur	$600 \leq ♥ < 700$	[Pokémon] commence à vous aimer.
2 cœurs	$700 \leq ♥ < 800$	[Pokémon] vous aime bien.
3 cœurs	$800 \leq ♥ < 900$	[Pokémon] vous aime beaucoup.
4 cœurs	$900 \leq ♥ < 1000$	[Pokémon] est heureux avec vous.
5 cœurs	$1000 \leq ♥ < 1023$	[Pokémon] vous adore !
5 cœurs brillants	♥ = 1023	[Pokémon] vous voue un amour inconditionnel !

Tableau des bonus d'amitié et de haine

Sur le même modèle que les bonus d'affection de la Poké-Récré, une amitié élevée se traduira par des prouesses en combat. Parallèlement, une amitié significativement faible octroiera des boosts en critique et vitesse, et ces bonus seront plus élevés sur une créature obscure.

Si un Pokémon a dû méga-évoluer de force grâce à l'Onde Méga, l'amitié prise en compte pour ces bonus est diminuée de 250 points. C'est ce qui explique pourquoi les bonus d'amitié élevée sont presque tous perdus (excepté le boost d'expérience en cas d'amitié > 950), mais les bonus de haine se voient considérablement renforcés avec notamment les deux premiers paliers accessibles que par ce biais.

Amitié de combat	Effets en combat (Note : Le type Obscur octroie minimum +3% en vitesse)
$\heartsuit \leq -200$	+50 % de chances de Coup Critique et +20% vitesse si non-Obscur, +70 % critique et +25% vitesse si Obscur
$-200 < \heartsuit \leq -100$	+40 % de chances de Coup Critique et +17% vitesse si non-Obscur, +60 % critique et +23% vitesse si Obscur
$-100 < \heartsuit < 0$	+32,5 % de chances de Coup Critique et +14% vitesse si non-Obscur, +50 % critique et +20% vitesse si Obscur Permet d'octroyer le type Obscur à ce Pokémon
$1 \leq \heartsuit < 100$	+25 % de chances de Coup Critique et +10% vitesse si non-Obscur, +40 % critique et +15% vitesse si Obscur
$100 \leq \heartsuit < 200$	+17,5 % de chances de Coup Critique et +7% vitesse si non-Obscur, +30 % critique et +11% vitesse si Obscur
$200 \leq \heartsuit < 300$	+10 % de chances de Coup Critique et +4% vitesse si non-Obscur, +20 % critique et +8% vitesse si Obscur
$300 \leq \heartsuit < 400$	+5 % de chances de Coup Critique et +2% vitesse si non-Obscur, +15 % de critique et +5% de vitesse si Obscur
$400 \leq \heartsuit < 500$	+10 % de critique et +3% vitesse si Obscur
$500 \leq \heartsuit < 600$	Aucun bonus d'amitié ou de haine si non Obscur, +3% vitesse si Obscur 510 est l'amitié maximale possible pour un Pokémon Obscur autre qu'Ombraali. Purification possible d'un Pokémon Obscur
$600 \leq \heartsuit < 700$	Aucun bonus d'amitié
$700 \leq \heartsuit < 800$	×1,2 aux gains d'expérience À ce seuil et au-dessous, le Pokémon perd le type Lumière s'il l'avait (excepté Luxali).
$800 \leq \heartsuit < 900$	×1,2 aux gains d'expérience Petite probabilité de ténacité à 1 PV et survie à la mort Force Z utilisable
$900 \leq \heartsuit < 1000$	×1,2 aux gains d'expérience Bonne probabilité de ténacité à 1 PV et survie à la mort 10 % de chance d'esquiver une attaque (transcrit par un ×1,118 en Esquive) 10 % de chance de guérir spontanément d'un statut par tour (sauf 1 ^{er} tour) Force Z utilisable
$1000 \leq \heartsuit < 1023$	×1,2 aux gains d'expérience Excellente probabilité de ténacité à 1 PV et survie à la mort +10 % de chances d'esquive et de Coup Critique. 20 % de chance de guérir spontanément d'un statut par tour (sauf 1 ^{er} tour) Le Pokémon est miséricordieux. Méga-Évolution Sacrée et Force Z utilisables
$\heartsuit = 1023$	Pareil que le palier à 1000 d'amitié + Permet de consacrer une Méga Gemme Sacrée ou d'octroyer le Type Lumière à ce Pokémon

Jauge de Conscience des Pokémons Obscurs

Lorsque le Pokémon est Obscur (autre qu'Ombra), une phrase est ajoutée afin de décrire son état de conscience. Contrairement à *Pokémon Colosseum*, l'état de la conscience (aka "la porte de son cœur" en anglais) est directement corrélé au degré d'amitié. Il n'y a donc pas besoin de créer une seconde jauge puisque celle d'amitié y fait office.

Le tableau s'arrête à 510 d'amitié, car cela correspond à l'amitié maximale possible pour un Pokémon Obscur (autre qu'Ombra).

Valeur de la jauge d'amitié	Phrase de conscience rajoutée en sus sur le Résumé, onglet « sentiments »
♥ = 0	Sa conscience est complètement fermée !
$0 < ♥ < 100$	Sa conscience est fermée.
$100 \leq ♥ < 200$	Sa conscience a commencé à s'ouvrir.
$200 \leq ♥ < 300$	Sa conscience est en train de s'ouvrir.
$300 \leq ♥ < 400$	Sa conscience est bientôt ouverte.
$400 \leq ♥ < 500$	Sa conscience est sur le point de s'ouvrir.
$500 \leq ♥ \leq 510$	Sa conscience est prête au rituel de purification !

La difficulté d'une purification viendra du fait que ces Pokémon sont obtenus avec une crainte très élevée, les rendant très peu réceptifs aux augmentations d'amitié.

Contrairement à *Pokémon Colosseum / XD*, la Jauge de Conscience fait la même taille pour tous les Pokémon Obscurs. La difficulté et la durée de la purification seront donc influencées par :

- Le niveau d'amitié initial (plus il sera bas, plus le chemin sera long pour atteindre le palier des 500. Corolaire pour mon fan-game : Un Pokémon Obscur fraîchement obtenu ne le sera pas forcément avec la jauge au minimum.
- Le niveau de crainte initial. Plus il sera élevé, moins l'amitié pourra monter vite. (Un Pokémon faible sera à 600 ou 700 de crainte. Un Légendaire autour de 900).
- Et la nature du Pokémon (car elle influe sur les variations de crainte et d'amitié).

À Keltios, la jauge de conscience sera fusionnée avec la jauge d'amitié.



Jauge et phrases de crainte affichées dans le résumé

Sur le résumé, la jauge, la valeur numérique et la phrase sont affichées. Il n'y a pas de cœur ou d'éclairs ici.

Valeur de la jauge d'amitié	Phrase affichée sur le Résumé, onglet « sentiments »
♠ = 0	[Pokémon] se sent imbu de la toute-puissance d'Arceus !
$0 < \spadesuit < 100$	Votre autorité n'a aucun poids pour [Pokémon] !
$100 \leq \spadesuit < 200$	[Pokémon] dédaigne votre autorité.
$200 \leq \spadesuit < 300$	[Pokémon] sait qu'il peut résister à votre volonté.
$300 \leq \spadesuit < 400$	[Pokémon] n'éprouve pas de crainte envers vous.
$400 \leq \spadesuit < 500$	[Pokémon] vous considère comme son égal.
$500 \leq \spadesuit < 600$	[Pokémon] respecte votre autorité.
$600 \leq \spadesuit < 700$	[Pokémon] commence à vous craindre.
$700 \leq \spadesuit < 800$	[Pokémon] vous craint.
$800 \leq \spadesuit < 900$	Votre autorité terrifie [Pokémon] !
$\spadesuit \geq 900$	[Pokémon] vous craint autant que la colère d'Arceus !

Une crainte saine gravite autour d'un juste milieu : c'est le niveau où le Pokémon considère son dresseur comme son égal. Si on s'approche d'un des deux extrêmes, les augmentations d'amitié sont malusées.

Lors de leur capture ou éclosion, la plupart des Pokémon auront un niveau de crainte à 550 (la nature n'influe pas sur cette valeur de départ). Exceptions : les Légendaires bienfaiteurs seront à 350 ou 400, les Légendaires maléfiques à 912, les Pokémon Obscurs entre 600 et 912 ; et les Pokémon donnés seront au cas par cas.

La crainte retombera naturellement vers un point d'équilibre avec le temps (généralement situé entre 400 et 500 s'il n'y a pas overleveling). Sinon, la pénalité sur le point d'équilibre sera de - 25 points par niveau en trop. Le joueur devra alors compenser par l'amitié pour maintenir son obéissance.

La crainte pourra être volontairement augmentée ou diminuée par certaines actions listées en partie I (les valeurs numériques exactes seront données en partie III), mais sa tendance à revenir vers son point d'équilibre explique pourquoi le joueur n'a qu'un contrôle limité sur elle et pourquoi cette stat rendra difficile l'obéissance d'un Pokémon de trop haut niveau.

La loyauté d'un Pokémon

Sur le résumé, seule la phrase de loyauté est affichée. Le joueur peut déduire la valeur exacte s'il additionne la valeur d'amitié et de crainte (leurs valeurs exactes sont affichées).

Valeur de loyauté	Phrase affichée sur le Résumé, onglet « sentiments »
$\heartsuit + \spadesuit < 300$	[Pokémon] est totalement hors de contrôle et veut votre mort !
$300 \leq \heartsuit + \spadesuit < 400$	[Pokémon] est hors de contrôle !
$400 \leq \heartsuit + \spadesuit < 500$	[Pokémon] a des envies de révolte.
$500 \leq \heartsuit + \spadesuit < 600$	[Pokémon] n'a aucun respect pour vos ordres.
$600 \leq \heartsuit + \spadesuit < 700$	[Pokémon] ne vous est guère loyal.
$700 \leq \heartsuit + \spadesuit < 800$	[Pokémon] a un peu de mal à vous obéir.
$800 \leq \heartsuit + \spadesuit < 900$	La loyauté de [Pokémon] commence à vaciller.
$900 \leq \heartsuit + \spadesuit < 1000$	[Pokémon] vous est loyal, mais de justesse.
$\heartsuit + \spadesuit \geq 1000$	[Pokémon] vous est parfaitement fidèle.

La phrase affichée prend en compte le modificateur d'Oración (+100) et de Brusquerie (-50). C'est cette valeur qui fait foi durant les combats.

Probabilité de désobéissance d'un Pokémon

Du score de loyauté dépendra directement la probabilité d'obéissance du Pokémon. Cela impactera bien entendu la bonne exécution d'un ordre d'attaque en combat, mais aussi l'acceptation d'être rappelé dans sa Pokéball ou de recevoir un objet de soin, de la nourriture ou une caresse.

En cas de soin octroyé à un Pokémon ou de rappel dans sa ball

Testé à chaque fois qu'une action de ce type est effectuée si loyauté < 700. Par « soin octroyé » est concerné toute action qui incrémente la Satiété ou la Gaieté (massage, nourriture, baies...), ainsi que toute administration d'un tonique ou médicament à l'exception de ceux soignant le KO. (Un Pokémon inconscient est dans l'incapacité de se brusquer).

Valeur de loyauté	< 300	≥ 300 < 400	≥ 400 < 500	≥ 500 < 600	≥ 600 < 700	≥ 700 < 800	≥ 800 < 900	≥ 900
Probabilité (%) de refuser d'être rappelé ou d'accepter un soin.	75	60	45	30	15	0	0	0

Le refus de rappel dans sa ball n'est testé qu'en combat. (En extérieur, le *Follow me* n'est pas impacté et vous pourrez changer de Pokémon de compagnie sans risque de blocage.)

Si une action de soin est tentée hors-combat et que le Pokémon déloyal a fait preuve d'un refus, il se **brusquera** sur cette décision et refusera tout soin durant 1 heure calendrier du jeu. Le **statut brusqué réduit** aussi la **loyauté de 50 points**, sauf si une attaque Obscure est ordonnée. C'est l'équivalent du mode Hyper ou Retour de respectivement Pokémon Colosseum et XD.

Jouer le thème d'**Oración** guérit la **brusquerie (browbeat)** de toute l'équipe du héros et annule tout risque qu'elle se réenclenche durant 1 heure. La **loyauté** sera aussi **augmentée de 100 points** durant cette période.

En cas d'ordre d'attaque en combat

Si la loyauté n'est pas parfaite, on lance un D100 (aka un *rand(100)*), et on se réfère au tableau.

Valeur de loyauté	≥ 900	≥ 850 < 900	≥ 800 < 850	≥ 750 < 800	≥ 700 < 750	≥ 650 < 700	≥ 600 < 650
Probabilité en pourcentage de...	-	-	-	-	-	-	-
Obéir	100	88	78	68	58	48	38
Faire une autre attaque	0	8	14	18	22	21	20
Ne pas attaquer	0	4	8	14	20	25	30
Se frapper dans sa folie	0	0	0	0	0	3	6
Faire une sieste	0	0	0	0	0	3	6

Valeur de loyauté	≥ 550 < 600	≥ 500 < 550	≥ 450 < 500	≥ 400 < 450	≥ 350 < 400	≥ 300 < 350	< 300
Probabilité en pourcentage de...	-	-	-	-	-	-	-
Obéir	29	22	16	10	6	3	0
Faire une autre attaque	17	14	11	9	7	5	3
Ne pas attaquer	36	40	43	45	43	40	37
Se frapper dans sa folie	9	12	15	18	21	23	25
Faire une sieste	9	12	15	18	21	23	25
Fuguer	0	0	0	0	2	4	0
Attaquer à mort son dresseur	0	0	0	0	0	2	10

- Si le Pokémon d'un PNJ désobéit ou que le Mode Assisté est activé, toute désobéissance critique (fugue ou attaque à mort) sera convertie aléatoirement en sieste ou en dégâts de folie.
- Si le Pokémon veut faire une sieste mais est dans l'impossibilité de s'endormir, l'action est convertie en « ne pas attaquer ». Idem si un Pokémon a voulu faire Blabla Dodo ou Ronflement, mais était en train de dormir (et n'allait pas se réveiller).
- Si un Pokémon souhaite faire une autre attaque, il tentera à minima de choisir une autre cible ou de changer de capacité. Si les deux cas sont impossibles, il utilisera Lutte.



En cas de loyauté extrêmement faible, votre Pokémon sera dangereux et pourra tenter de vous attaquer directement s'il n'a pas pensé à fuguer auparavant !

Si le Pokémon est assez faible à l'image de Salamèche qui a brûlé Damien, vous survivrez et serez juste contraint d'avouer votre défaite.

Mais si le Pokémon a eu le temps de devenir puissant (comme l'est un Dracaufeu) toute attaque lancée sur un humain sera létale (et donc sur vous), engendrant de ce fait un Game Over.

(Donc sur l'image ci-contre, Sacha n'aurait jamais dû survivre, mais le mode Bisounours prévaut dans l'anime !)



Frappe sur une autre cible en cas de combat multi

En combat Duo / Trio, le Pokémon peut aussi désobéir en attaquant la mauvaise cible, y compris le Pokémon allié ! (Ce qui en passage fera aussi baisser son amitié à cause de cette “frappe amie”. Oui, les tirs fratricides seront mal vus de vos Pokémon, même si c’est “stratégique”).

Concrètement, si le test d’obéissance débouche sur “**Faire une autre attaque**”, la cible sera choisie au hasard parmi celles à portée (= celles que le joueur aurait légitimement eu le droit de choisir). Ainsi, une attaque Soin sera donc toujours faite sur soi-même, un Éboulement attaquera toujours tous les ennemis et un Laser Glace visera au hasard un autre Pokémon à portée, allié inclus.

J’avais aussi songé à instaurer la possibilité qu’un Pokémon choisissant l’action « **Ne pas attaquer** » décide une fois sur deux de cibler exprès son coéquipier en excluant explicitement les adversaires : ça aurait été drôle de voir une attaque Piège de Roc lancée contre son propre camp ou un Éboulement sur l’allié.

... mais il s’est avéré que la désobéissance est déjà assez punitive comme ça. En effet, un changement d’attaque (si c’est une capacité monocible) fera que l’allié aura 1 chance sur 3 de se prendre une frappe fratricide en combat double, et 2 chances sur 5 pour celles de longue portée en combat triple.

... Et c’est sans compter le fait qu’il aurait fallu coder un ciblage contre son propre camp exprès pour cette fonctionnalité.

Attaques à fort taux d'obéissance

Cas des capacités Frénésie, Furie, Frustration, Draco-Rage, Mania, Danse-Fleur, Colère, Fureur Ardente, Grand Courroux, Poing de Colère, Cataclysme, Taurogne et de toutes celles de type Obscur :

Si l'une de ces attaques est ordonnée, la loyauté est calculée avec un bonus momentané de +200 pour ces attaques, soit jusqu'à 4 paliers plus haut sur le tableau d'obéissance. Elles ont donc plus de chances d'être obéies. (100 % de probabilité à partir de 700 de loyauté.)

C'est une raison pour laquelle les dresseurs malfaisants chercheront à privilégier ces capacités, notamment l'attaque Frustration qui peut être apprise par presque tout le monde.

Demander à votre Pokémon d'effectuer une attaque basée sur la colère sera l'occasion pour lui de se défouler. Il sera donc plus susceptible d'y obéir.



Citations selon amitié et loyauté

Depuis la 6G, un Pokémon affectif voit certaines de ses phrases de combat remplacées par d'autres. En voici la liste en anglais :

https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Affection#Battle_quotes

Sacred Phoenix va reprendre cette philosophie en modifiant les diverses phrases d'action et d'attente durant un combat. La célèbre citation “*Que doit faire [Pokémon] ?*” aura de fortes chances d'être remplacée par autre chose selon l'état d'esprit de votre Pokémon, y compris en cas d'amitié négative. Plus immersif, cela vous donnera une indication sur les sentiments qu'il vous voue, mais aussi une manière de souligner l'importance qu'ont l'amitié et la crainte dans *Sacred Phoenix*.

(Cela aura aussi une petite conséquence : sur l'écran de combat, il faudra donner assez de place pour que chacune de ces phrases puisse être affichée en entière. Si ce n'est pas résolu, toutes les phrases ne pourront être affichées dans le fangame.)

Exemple de phrase d'affection en jeu officiel.



Phrases d'attente d'ordre

Valeur de la jauge d'amitié	Phrase affichée durant l'attente d'ordre (Pour rappel, la loyauté est la somme de l'amitié et de la crainte.)
$\heartsuit \leq 0$	<i>Si loyauté ≥ 800, 1 chance sur 3 :</i> Terrifié par votre autorité, [Pokémon] veut répandre le chaos ! [Pokémon] est prêt à déchaîner sa haine ! [Pokémon] a soif de sang !
$0 < \heartsuit < 100$	<i>Si loyauté ≥ 500 et <800, 1 chance sur 3 :</i> Aveuglé par sa haine, [Pokémon] veut faire un carnage ! Le courroux de [POKEMON] va s'abattre sur le champ de bataille ! [Pokémon] a soif de sang ! <i>Si loyauté ≥ 300 et <500, 1 chance sur 2 :</i> La haine gronde chez [Pokémon] ! [Pokémon] a envie de se retourner contre vous ! <i>Si loyauté < 300 :</i> [Pokémon] brûle d'envie de vous ôter la vie ! ----- Si PV critiques (prioritaire sur tout le reste) ----- La souffrance de [Pokémon] attise la haine qu'il vous voue !
$100 \leq \heartsuit < 200$	<i>Si loyauté ≥ 800, 1 chance sur 3 :</i> [Pokémon] craint plus votre autorité que ses ennemis ! [Pokémon] est prêt à déchaîner sa colère ! [Pokémon] a soif de sang ! <i>Si loyauté ≥ 500 et <800, 1 chance sur 2 :</i> La colère de [Pokémon] va s'abattre sur le champ de bataille ! [Pokémon] a soif de sang ! <i>Si loyauté ≥ 300 et <500, 1 chance sur 2 :</i> La colère gronde chez [Pokémon] ! [Pokémon] a envie de se retourner contre vous ! <i>Si loyauté < 300 :</i> [Pokémon] brûle d'envie de vous ôter la vie ! ----- Si PV critiques (prioritaire sur tout le reste) ----- La souffrance de [Pokémon] attise la colère qu'il vous voue !
$200 \leq \heartsuit < 300$	<i>Si loyauté ≥ 800 :</i> [Pokémon] est prêt à déchaîner sa colère ! <i>Si loyauté ≥ 500 et <800 :</i> La colère de [Pokémon] va s'abattre sur le champ de bataille ! <i>Si loyauté ≥ 300 et <500, 1 chance sur 2 :</i> La colère gronde chez [Pokémon] ! [Pokémon] a envie de se retourner contre vous ! <i>Si loyauté < 300 :</i> [Pokémon] brûle d'envie de vous ôter la vie ! ----- Si PV critiques (prioritaire sur tout le reste) ----- [Pokémon] vous en veut pour les blessures que vous lui faites subir.

$300 \leq \heartsuit < 400$	<i>Si loyauté ≥ 900 :</i> Que doit faire [Pokémon] ? <i>Si loyauté ≥ 800 et < 900 :</i> [Pokémon] n'a pas l'air très sûr de lui... <i>Si loyauté ≥ 700 et < 800 :</i> [Pokémon] est un peu tendu... <i>Si loyauté ≥ 500 et < 700 :</i> [Pokémon] semble vous dédaigner... <i>Si loyauté < 500 :</i> [Pokémon] vous dédaigne ! ----- <i>Si PV critiques (prioritaire sur tout le reste)</i> ----- [Pokémon] vous en veut pour les blessures que vous lui faites subir.
$400 \leq \heartsuit < 500$	<i>Si loyauté ≥ 900 :</i> Que doit faire [Pokémon] ? <i>Si loyauté ≥ 800 et < 900, 1 chance sur 2 :</i> Que doit faire [Pokémon] ? [Pokémon] n'a pas l'air très sûr de lui... <i>Si loyauté ≥ 700 et < 800, 1 chance sur 2 :</i> [Pokémon] n'a pas l'air très sûr de lui... [Pokémon] est un peu tendu... <i>Si loyauté ≥ 500 et < 700 :</i> [Pokémon] semble vous dédaigner... <i>Si loyauté < 500 :</i> [Pokémon] vous dédaigne ! ----- <i>Si PV critiques (prioritaire sur tout le reste)</i> ----- [Pokémon] est souffrant...
$500 \leq \heartsuit < 600$	<i>Si loyauté ≥ 900 :</i> Que doit faire [Pokémon] ? <i>Si loyauté ≥ 800 et < 900, 1 chance sur 2 :</i> Que doit faire [Pokémon] ? [Pokémon] n'a pas l'air très sûr de lui... <i>Si loyauté ≥ 700 et < 800, 1 chance sur 2 :</i> [Pokémon] n'a pas l'air très sûr de lui... [Pokémon] est un peu tendu... <i>Si loyauté ≥ 500 et < 700 :</i> [Pokémon] semble vous dédaigner... ----- <i>Si PV critiques (prioritaire sur tout le reste)</i> ----- [Pokémon] est souffrant...
$600 \leq \heartsuit < 700$	<i>Si loyauté ≥ 900 :</i> Que doit faire [Pokémon] ? <i>Si loyauté ≥ 800 et < 900, 1 chance sur 3 :</i> Que doit faire [Pokémon] ? [Pokémon] n'a pas l'air très sûr de lui... [Pokémon] a l'air impatient... <i>Si loyauté < 800 :</i> [Pokémon] semble vous prendre de haut malgré ses bons sentiments. ----- <i>Si PV critiques (prioritaire sur tout le reste)</i> ----- [Pokémon] est souffrant...

700 ≤ ♥ < 800	<i>Si loyauté ≥ 900 :</i> Que doit faire [Pokémon] ? <i>Si loyauté < 900, 1 chance sur 3</i> Que doit faire [Pokémon] ? [Pokémon] a l'air impatient... [Pokémon] a l'air dans la lune. <i>Si loyauté < 800, 1 chance sur 2</i> [Pokémon] a l'air dans la lune. [Pokémon] semble vous prendre de haut malgré ses bons sentiments. ----- <i>Si PV critiques (prioritaire sur tout le reste)</i> ----- [Pokémon] souffre, mais sait qu'il peut compter sur vous.
800 ≤ ♥ < 900	<i>Si loyauté ≥ 900, 1 chance sur 4 :</i> [Pokémon] renifle l'adversaire avec intérêt... [Pokémon] se souvient de sa rencontre avec vous... [Pokémon] examine les alentours avec curiosité... [Pokémon] a envie de s'amuser avec vous, mais le combat passe avant ! <i>Si loyauté < 900 :</i> [Pokémon] a l'air dans la lune. ----- <i>Si PV critiques (prioritaire sur tout le reste)</i> ----- [Pokémon] souffre, mais sait qu'il peut compter sur vous.
900 ≤ ♥ < 1000	<i>1 chance sur 6 :</i> [Pokémon] vous regarde pour savoir quoi faire. [Pokémon] est rassuré en sentant votre odeur près de lui. [Pokémon] regarde votre Sac d'un air intrigué ... [Pokémon] est bien décidé à en découdre ! [Pokémon] a envie de s'amuser avec vous, mais le combat passe avant ! [Pokémon] a l'air décidé ! ----- <i>Si PV critiques (prioritaire sur tout le reste)</i> ----- [Pokémon] n'est pas en bonne posture. Il a l'air désespéré...
1000 ≤ ♥ < 1023	<i>1 chance sur 6 :</i> [Pokémon] vous regarde pour savoir quoi faire. [Pokémon] voue un profond respect pour son adversaire. [Pokémon] se tourne vers vous et vous fait signe qu'il est prêt à donner le meilleur de lui-même ! [Pokémon] se tourne vers vous et vous fait signe qu'il vous fait pleinement confiance ! [Pokémon] a pleinement confiance dans votre stratégie ! [Pokémon] est parfaitement synchrone avec vous ! ----- <i>Si PV critiques (prioritaire sur tout le reste)</i> ----- [Pokémon] n'est pas en bonne posture. Il a l'air désespéré...
♥ = 1023	

Lorsqu'il y a une mention du genre « 1 chance sur 2 », la phrase est choisie aléatoirement parmi celles possibles à chaque début de tour.

Note : passer à un menu de niveau 2 ou plus (ex : le choix des attaques) et ensuite annuler pour revenir au menu de niveau 1 (attaque / sac / fuite...) ne modifie pas la phrase pour le tour en question si celle-ci a été choisie aléatoirement parmi 2 possibilités ou plus.

Phrases de désobéissance

Source : https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Obedience#Disobedience_quotes

Certaines sont ajoutées par Sacred Phoenix, d'autres légèrement modifiées par rapport à celles officielles (notamment celles qui concernent les dégâts de confusion).

Action de désobéissance	Phrase affichée au moment où le Pokémon doit agir
Faire une autre attaque	[Pokémon] ignore les ordres et lance à la place [Attaque] !
Ne pas attaquer – Pokémon endormi qui tente d'utiliser une attaque utilisable avec ce statut	[Pokémon] ignore les ordres et dort toujours !
Ne pas attaquer (hors Ronflement ou Blabla Dodo sous sommeil)	<i>1 chance sur 5 :</i> [Pokémon] n'obéit pas ! [Pokémon] paresse ! [Pokémon] tourne le dos ! [Pokémon] fait semblant de ne rien remarquer ! [Pokémon] ignore les ordres !
Se frapper dans sa folie	Pris d'un accès de folie, [Pokémon] préfère se blesser lui-même plutôt que d'obéir ! <i>Pokémon Spectre (non identifié) – aucun dégât :</i> Pris d'un accès de folie, [Pokémon] a voulu se blesser mais son état spectral l'en empêche.
Faire une sieste	[Pokémon] fait la sieste !
Fuguer – échec de la fuite * ‡	<i>Légendaire dans une Ball Platinée (prioritaire, échec garanti) :</i> Le divin [Pokémon] a voulu s'échapper, mais sa Pokéball faite du matériau le plus pur l'en a empêché. <i>Si Ball Platinée – non Légendaire :</i> [Pokémon] a voulu s'échapper, mais sa Pokéball faite du matériau le plus pur l'en a empêché. <i>Si échec au test de fuite :</i> [Pokémon] a tenté de s'échapper, mais n'a pas réussi.
Fuguer – fuite réussie * ‡	<i>Si Légendaire :</i> Le divin [Pokémon] ne vous estime plus digne de lui et a brisé sa Pokéball pour retrouver sa liberté ! <i>Si non Légendaire :</i> [Pokémon] brise sa Pokéball et s'enfuit !
Attaquer à mort son dresseur ** ‡	[Pokémon] se retourne contre vous et vous attaque !

‡ Non prévu sur un dresseur PNJ : sera converti en désobéissance de folie ou de sieste si le tirage donne ce résultat.

* Lorsqu'un Pokémon dressé tente de s'enfuir d'un combat, le même test de réussite que face à un Pokémon sauvage a lieu.

– Si succès, le Pokémon est soustrait de l'équipe (et l'éventuel objet tenu restitué dans le sac) : le joueur doit alors envoyer un nouveau Pokémon au combat (s'il n'en reste plus aucun capable de se battre, c'est la défaite).

– Si échec, le tour est perdu.

– La fuite est impossible si le Pokémon est capturé dans toute ball « parfaite ». Si ce n'est pas le cas, un Légendaire réussira toujours à fuir, tandis que les simples Pokémon devront réussir leur jet de fuite.

** Ceci met tout de suite fin au combat (Black-out). Si le Pokémon rebelle avait moins de 50 d'Attaque et moins de 75 d'Attaque Spéciale, vous êtes contraint au forfait (du fait de vos blessures) et serez renvoyé au dernier autel ou auberge visité. Sinon, vous êtes tué sur le coup et c'est un Game Over.

Phrases d'envoi au combat

- Les phrases sont indiquées par ordre de priorité : si pour la première, la condition n'est pas satisfaite, on passe à la suivante. La dernière est forcément sans conditions.
- En cas de combat multi, la moyenne des amitiés est calculée pour déterminer la phrase initiale d'envoi en combat, car tous les Pokémon sont listés sur la même phrase.

Valeur de la jauge d'amitié	Phrase d'envoi en combat
♥ < 100	<i>Si premier envoi d'un combat :</i> Déchaîne ta fureur [Pokémon] ! <i>Si PV d'un ennemi dans le rouge, 1 chance sur 2 :</i> L'ennemi est faible ! Massacre-le, [Pokémon] ! L'ennemi est à ta merci, achève-le [Pokémon] ! <i>Sinon, 1 chance sur 2 :</i> Que ta fureur se déchaîne sur le champ de bataille, [Pokémon] ! Déchaîne ta fureur [Pokémon] !
100 ≤ ♥ < 300	<i>Si premier envoi d'un combat, 1 chance sur 2 :</i> Déchaîne ta colère [Pokémon] ! À l'attaque, [POKEMON] ! <i>Si PV d'un ennemi dans le rouge, 1 chance sur 2 :</i> L'ennemi est à ta merci, achève-le [Pokémon] ! L'ennemi est faible ! Il est à ta merci [Pokémon] ! <i>Sinon, 1 chance sur 3 :</i> Que ta force se déchaîne sur le champ de bataille [Pokémon] !, Déchaîne ta colère [Pokémon] ! À l'attaque [Pokémon] !
300 ≤ ♥ < 500	<i>Si premier envoi d'un combat, 1 chance sur 2 :</i> À l'attaque, [Pokémon] ! [Pokémon] ! Go ! <i>Si PV d'un ennemi dans le rouge, 1 chance sur 2 :</i> L'ennemi est faible ! Il est à ta merci [Pokémon] ! L'ennemi est faible ! C'est le moment, [Pokémon] ! <i>Si les PV de votre Pokémon envoyé sont dans le rouge :</i> Un dernier petit effort ! Tiens bon, [Pokémon] ! <i>Sinon, 1 chance sur 3 :</i> À l'attaque, [Pokémon] ! [Pokémon] ! Fonce ! C'est à toi [Pokémon] !

$500 \leq \heartsuit < 700$	<i>Si premier envoi d'un combat, 1 chance sur 3 :</i> [Pokémon] ! Go ! C'est à toi [Pokémon] ! En avant, [Pokémon] ! <i>Si PV d'un ennemi dans le rouge :</i> L'ennemi est faible ! C'est le moment, [Pokémon] ! <i>Si les PV de votre Pokémon envoyé sont dans le rouge :</i> Un dernier petit effort ! Tiens bon, [Pokémon] ! <i>Sinon, 1 chance sur 3 :</i> [Pokémon] ! Fonce ! C'est à toi [Pokémon] ! En avant, [Pokémon] !
$700 \leq \heartsuit < 900$	<i>Si premier envoi d'un combat, 1 chance sur 2 :</i> C'est à toi [Pokémon] ! En avant, [Pokémon] ! <i>Si PV d'un ennemi dans le rouge :</i> L'ennemi est faible ! C'est le moment, [Pokémon] ! <i>Si les PV de votre Pokémon envoyé sont dans le rouge :</i> Un dernier petit effort ! Tiens bon, [Pokémon] ! <i>Sinon, 1 chance sur 3 :</i> C'est à toi [Pokémon] ! En avant, [Pokémon] ! Vas-y, [Pokémon] ! J'ai confiance en toi !
$900 \leq \heartsuit < 1000$	<i>Si premier envoi d'un combat, 1 chance sur 2 :</i> En avant, [Pokémon] ! C'est à toi fidèle [Pokémon] ! <i>Si PV d'un ennemi dans le rouge :</i> L'ennemi est faible ! C'est le moment, [Pokémon] ! <i>Si les PV de votre Pokémon envoyé sont dans le rouge :</i> Je suis avec toi ! Tiens bon, [Pokémon] ! <i>Sinon, 1 chance sur 2 :</i> Vas-y, [Pokémon] ! J'ai confiance en toi ! C'est à toi fidèle [Pokémon] !
$\heartsuit \geq 1000$	<i>Si premier envoi d'un combat, 1 chance sur 2 :</i> C'est à toi fidèle [Pokémon] ! Que ta bonté brille sur le champ de bataille [Pokémon] ! <i>Si PV d'un ennemi dans le rouge :</i> L'ennemi est faible ! C'est le moment, [Pokémon] ! <i>Si les PV de votre Pokémon envoyé sont dans le rouge :</i> Je suis avec toi ! Tiens bon, [Pokémon] ! <i>Sinon, 1 chance sur 3 :</i> Vas-y, [Pokémon] ! J'ai confiance en toi ! C'est à toi fidèle [Pokémon] ! Que ta bonté brille sur le champ de bataille [Pokémon] !

Phrases de rappel dans sa ball

Valeur de la jauge d'amitié	Phrase de rappel du Pokémon
$\heartsuit < 200$	<i>Si le Pokémon refuse d'être rappelé :</i> [Pokémon] désobéit et refuse d'être rappelé ! Sinon, 1 chance sur 2 : [Pokémon], je t'ordonne de revenir ! [Pokémon], ça suffit ! Reviens !
$200 \leq \heartsuit < 400$	<i>Si le Pokémon refuse d'être rappelé :</i> [Pokémon] désobéit et refuse d'être rappelé ! Sinon, 1 chance sur 2 : [Pokémon], ça suffit ! Reviens ! OK, [Pokémon] ! Reviens !
$400 \leq \heartsuit < 600$	<i>Si le Pokémon refuse d'être rappelé :</i> [Pokémon] désobéit et refuse d'être rappelé ! Sinon, 1 chance sur 3 : OK, [Pokémon] ! Reviens ! Reviens, [Pokémon] ! [Pokémon], on change ! Reviens !
$600 \leq \heartsuit < 800$	<i>Si le Pokémon refuse d'être rappelé (très rare) :</i> [Pokémon] désobéit et refuse d'être rappelé ! 1 chance sur 2 : Reviens, [Pokémon] ! [Pokémon], on change ! Reviens ! Bien, [Pokémon] ! Reviens !
$800 \leq \heartsuit < 1000$	1 chance sur 2 : Bien, [Pokémon] ! Reviens ! [Pokémon], on change ! Je suis fier de toi !
$\heartsuit \geq 1000$	Toujours : [Pokémon], on change ! Je suis fier de toi !

Lorsqu'un soin (hors-combat ou en combat) est donné à un Pokémon

• Par "soin", j'entends donner un objet consommable à un Pokémon ou le masser. Toutes ces actions passent forcément par le sac, sauf le massage provenant d'un PNJ.

Action	Phrase affichée
Massage [†] sur un Pokémon – Bonheur au maximum	[Pokémon] est comblé de bonheur !
Massage [†] sur un Pokémon – Gain d'amitié $\geq$ à 12	[Pokémon] est aux anges !
Massage [†] sur un Pokémon – Gain d'amitié entre 8 et 11	[Pokémon] est ravi !
Massage [†] sur un Pokémon – Gain d'amitié entre 5 et 7	[Pokémon] a beaucoup apprécié ce moment agréable.
Massage [†] sur un Pokémon – Gain d'amitié entre 3 et 4	[Pokémon] a apprécié ce moment agréable.
Massage [†] sur un Pokémon – Gain d'amitié égal à 2	[Pokémon] a un peu apprécié ce moment agréable.

Massage [†] sur un Pokémon – Gain d’amitié égal à 1	[Pokémon] a un petit peu apprécié ce moment agréable.
Massage [†] sur un Pokémon – Gain d’amitié nul (Possible avec certains malus)	[Pokémon] n’a pas réussi à profiter de ce moment.
Nourriture donnée à un Pokémon* – Bonheur au maximum	[Pokémon] est comblé de bonheur !
Nourriture* donnée à un Pokémon – Gain d’amitié $\geq$ à 12	[Pokémon] s’est délecté de plaisir !
Nourriture* donnée à un Pokémon – Gain d’amitié entre 8 et 11	[Pokémon] est profondément reconnaissant !
Nourriture* donnée à un Pokémon – Gain d’amitié entre 5 et 7	[Pokémon] est très reconnaissant !
Nourriture* donnée à un Pokémon – Gain d’amitié entre 3 et 4	[Pokémon] est reconnaissant !
Nourriture* donnée à un Pokémon – Gain d’amitié égal à 2	[Pokémon] est assez reconnaissant.
Nourriture* donnée à un Pokémon – Gain d’amitié égal à 1	[Pokémon] est un peu reconnaissant.
Nourriture augmentant l’amitié* donnée à un Pokémon – Gain d’amitié nul	Le Pokémon n’a pas pris plaisir à manger cette nourriture...
Objet de soin** qui est neutre ou positif sur l’amitié et qui est <u>utilisé en combat</u> sur un Pokémon d’amitié < 800	(Aucune phrase affichée)
Objet de soin** qui est neutre ou positif sur l’amitié et qui est <u>utilisé en combat</u> sur un Pokémon d’amitié $\geq$ 800	[Pokémon] est très reconnaissant !
Refus de la part du Pokémon d’une caresse ou d’un massage pour cause de Gaieté $\geq$ 100	[Pokémon] a reçu assez d’affection pour le moment.
Refus de la part du Pokémon d’un objet consommable pour cause de Satiété $\geq$ 100	[Pokémon] est repu et ne peut rien consommer pour le moment.
Herbe amère*** donnée à un Pokémon – nature qui n’aime pas l’amertume	Le remède a été douloureux pour [Pokémon].
Herbe amère*** donnée à un Pokémon – nature neutre envers l’amertume	Le remède a été assez douloureux pour [Pokémon].
Herbe amère*** donnée à un Pokémon – nature qui aime le goût amer	Le remède a été un peu douloureux pour [Pokémon].
Soin sur un Pokémon de loyauté inférieure à 700 – refus (Cela entraine sa brusquerie)	[Pokémon] refuse que vous vous approchiez de lui et se brusque !
Tentative de soin sur un Pokémon qui s’est brusqué	[Pokémon] est encore brusqué et refuse que vous preniez soin de lui !

† Par “massage” est sous-entendu toute action incrémentant la Gaieté.

* Inclut toutes les baies et plantes médicinales consommées par plaisir (mode friandise) + les boissons (Eau de Source, Lait Meumeu), sucreries (Miel, Chococœur...) et potions ayant un

effet positif sur l'amitié. Le point commun de toutes ces actions est qu'elles incrémentent la Satiété.

** Tous les médicaments (hors herbes amères) et baies qui soignent effectivement des PV manquants, du Mana/Souffle/PP ou une altération de statut. Dans la pratique, l'amitié n'augmente pas, sauf certains cas de la liste à un astérisque (*). La phrase apparaît juste pour le rôle-play (et parce qu'elle apparaît sous ces conditions dans les jeux officiels).

*** Soignon, Poudrénergie, Racinénergie, Poudre Soin et Herbe Rappel. Ils font parti des rares objets de soin qui ne font pas augmenter la Satiété et peuvent donc être administrés même si cette valeur est ≥ 100 .

Les citations ci-dessus (si l'une d'entre elles doit être affichée) sont affichées juste après la phrase de l'effet du médicament s'il a lieu (aka "[Pokémon] a récupéré 20 PV" ou "La défense de [Pokémon] a augmenté !" par exemple).

À noter que si le jeu a calculé qu'il y a une augmentation d'amitié et que l'action vient de la mettre au maximum, la phrase prévue initialement s'affiche suivie "[Pokémon] est comblé de bonheur !". Si l'amitié était déjà au maximum avant l'action, seule la phrase d'amitié maximale "[Pokémon] est comblé de bonheur !" s'affichera.

De plus, à partir du moment où le Pokémon a accepté le soin ou la baie, la satiété ou la gaieté sera toujours augmentée de la valeur correspondante à l'action effectuée (même si gain nul).

Lorsque vous brutalisez votre Pokémon avec le fouet

Faire preuve de coercition envers votre Pokémon diminuera son amitié mais augmentera surtout sa crainte (dans une proportion double de la perte d'amitié), ce qui débouchera sur une augmentation de loyauté.

C'est la méthode utilisée par les Sectes de Darkrai et Giratina pour s'assurer que la conscience d'un Pokémon Obscur ne s'ouvre pas et lui garantir l'efficacité maximale en combat. (La haine attise le taux de critiques.) De plus, battre son Pokémon ne fait pas partie de la catégorie des "soins" et n'est donc pas bloqué par le statut de brusquerie.

Bien entendu, le fouet est un objet rare du sac : l'utiliser est gratuit ! (C'est plus facile de faire le mal que le bien.)

Néanmoins, maltraiter son Pokémon remplira très vite sa jauge de gaieté, ce qui rendra vite le fouet inefficace dès que cette valeur dépassera son plafond. Il s'agit du même mécanisme pour limiter par laps de temps le nourrissage et les caresses : ça évitera les abus.

Le fouet est une réalité dans le monde des Pokémon.



Action	Phrase affichée
Fouettage sur un Pokémon – Amitié au minimum	[Pokémon] est rempli de haine !
Fouettage sur un Pokémon – Gaïeté < 100 et perte d’amitié supérieure ou égale à 40	[Pokémon] a été terrifié par votre brutalité !
Fouettage sur un Pokémon – Gaïeté < 100 et perte d’amitié entre 30 et 39	Votre brutalité a grandement augmenté la crainte que vous voue [Pokémon].
Fouettage sur un Pokémon – Gaïeté < 100 et perte d’amitié entre 20 et 29	Votre brutalité a augmenté la crainte que vous voue [Pokémon].
Fouettage sur un Pokémon – Gaïeté < 100 et perte d’amitié entre 1 et 19	Votre brutalité a légèrement augmenté la crainte que vous voue [Pokémon].
Fouettage sur un Pokémon – Gaïeté $\geq$ 100	[Pokémon] est resté de marbre face à votre brutalité...

À noter que si le jeu a déterminé qu’il y a une diminution d’amitié et que celle-ci atteint le minimum, la phrase prévue initialement s’affiche suivie de “*[Pokémon] est rempli de haine !*”. Si l’amitié était déjà au minimum avant l’action, seule la phrase d’amitié minimale “*[Pokémon] est rempli de haine !*” s’affichera.

Pas d’augmentation de Gaïeté si le fouet a été “refusé” du fait que cette valeur était déjà $\geq$ 100. (Bref, pareil que pour les soins.)

Attention : bien que l’action de fouettage soit efficace pour discipliner (l’augmentation de Crainte peut aller jusqu’à +100 hors bonus de nature), ne pas oublier que la Crainte a tendance à revenir vers un point d’équilibre (ici : diminuer si elle a été poussée au-dessus de son point d’équilibre).

L’effet ne risque donc que de durer sur le court-terme, au moins que le Pokémon avait une crainte initialement trop basse par rapport au dit point d’équilibre.

Dans tous les cas, ça reste une bonne stratégie pour diminuer l’amitié assez rapidement. (Et une excellente pour aider à l’obéissance si l’amitié est déjà à 0 vu qu’il n’y aura que l’augmentation de crainte qui pourra s’exprimer, et donc autant de loyauté de gagné.)

Phrases de survie à 1 PV par amour

Les mécanismes qui les enclenchent (incluant leurs formules mathématiques anti-haxx) sont décrites en détail dans les pages 6, 7 et 8 du document sur la mort des Pokémon dans Sacred Phoenix :

<https://www.sacredphoenix.fr/res/Telechargements/PDF/GDD/La%20mort%20dans%20Sacred%20Phoenix.pdf>

Voici les 5 phrases qui seront affichées en cas de survie à 1 PV du KO ou de la mort provoquée par l'amitié.

Action	Phrase affichée
Ténacité à 1 PV du KO face à une attaque qui aurait dû mettre KO (ou KO au bord de la mort)	[Pokémon] ne veut pas décevoir [Dresseur] et endure le choc !
Ténacité à 1 PV du KO face à une attaque qui aurait dû être mortelle.	[Pokémon] rassemble toutes ses forces par amour envers [Dresseur] et endure l'attaque mortelle !
Miséricorde du Pokémon attaquant qui a infligé un coup mortel sur sa cible. (Survie à 1 PV de la mort.) †	Dans sa miséricorde, [Pokémon attaquant] a atténué son coup afin d'épargner la vie de [Pokémon ciblé] !
Échec de la ténacité à 1 PV, mais survie à 1 PV de la mort alors que l'attaque était mortelle.	[Pokémon] rassemble ses dernières forces par amour envers [Dresseur] et survit à l'attaque !
Pokémon protégé par sa destinée (Survie à 1 PV de la mort.)	Protégé par sa destinée, [Pokémon] a survécu à l'attaque !

† Si la réduction naturelle des dégâts excédentaires par respect envers l'adversaire a transformé une attaque initialement mortelle en non-mortelle (possible dès que l'amitié est de 500 ou plus), ça sera aussi considéré comme un cas de miséricorde.

Elles sont listées par ordre de priorité de traitement (dès qu'une condition est bonne, on stoppe le traitement) :

- # On teste d'abord si l'attaque était initialement mortelle.

- # Puis si le Pokémon ciblé tient le KO à 1 PV.

- Si oui et que l'attaque n'était pas mortelle, la phrase n°1 s'affiche.

- Si oui et que l'attaque s'avérait mortelle, la phrase n°2 s'affiche.

- # Si le Pokémon cible ne tient pas le KO à 1 PV et que l'attaque était mortelle, on vérifie si le Pokémon attaquant était en disposition pour être "miséricordieux".

- Si oui, la phrase n°3 s'affiche.

- # Si non, on vérifie si le Pokémon ciblé réussit à survivre à l'attaque à 1 PV de la mort.

- Si le Pokémon survit à 1 PV de la mort en utilisant ses propres forces, la phrase n°4 s'affiche.

- Si l'attaque est toujours mortelle, mais que le Pokémon a le flag « immortel » (utilisé pour de la cohérence scénaristique), il survit là aussi à 1 PV de la mort et la phase n°5 s'affiche.

Dans les cas 1, 2 et 4, un cœur s'élevant en ondulation s'affiche au-dessus sur le Pokémon qui survit en même temps que la phrase s'affiche (comme dans les jeux officiels). Dans le cas n°5, le cœur sera remplacé par un symbole d'énervement si le Pokémon survivant a une amitié inférieure à 500. Pour le cas n°3 (miséricorde), le cœur s'élève du Pokémon ayant attaqué.

Au niveau du traitement du stack des messages, l'animation du cœur et la phrase de survie (*si elle a lieu du fait que les conditions soient remplies*) sont affichées après les phrases de l'attaque lancée, de coup critique et d'efficacité, et juste avant la phrase du KO (s'il y a eu KO).



Le cœur qui s'affichera

*Ça, c'est riche en émotions...
Surtout quand ça protège notre
Pokémon du One Shot dès le
premier tour.*



Phrases des autres bonus d'amitié ou de haine au combat

Action	† Énergie requis à un niveau suffisant	Phrase affichée
Guérison spontanée du Sommeil en combat ♥ ≥ 900	Souffle	[Pokémon] ne veut pas que [Dresseur] s'inquiète pour lui et ouvre les yeux !
Guérison spontanée du Poison (et Toxik) en combat ♥ ≥ 900	Mana	[Pokémon] ne veut pas que [Dresseur] s'inquiète pour lui et guérit du poison !
Guérison spontanée de la Brûlure en combat ♥ ≥ 900	Mana	[Pokémon] ne veut pas que [Dresseur] s'inquiète pour lui et guérit de sa brûlure !
Guérison spontanée de la Paralysie en combat ♥ ≥ 900	Souffle	[Pokémon] ne veut pas que [Dresseur] s'inquiète pour lui et guérit de sa paralysie !
Guérison spontanée du Gel en combat ♥ ≥ 900	Mana	[Pokémon] ne veut pas que [Dresseur] s'inquiète pour lui et se libère du gel tant bien que mal !
Esquive grâce à l'amour * ♥ ≥ 900	Souffle	[Pokémon] entend les encouragements de [Dresseur] et évite l'attaque !
Coup critique grâce à l'amour ♥ ≥ 1000	Souffle	[Pokémon] entend les encouragements de [Dresseur] et inflige un coup critique !
Coup critique grâce à la haine ** ♥ < 100	Souffle	La haine de [Pokémon] l'a poussé à infliger un coup critique !
Coup critique grâce à la haine ** 100 ≤ ♥ < 500 si obscur 100 ≤ ♥ < 400 sinon	Souffle	La colère de [Pokémon] l'a poussé à infliger un coup critique !

† La consommation d'énergie n'est pas encore décidée. Les possibilités sont :

– Que l'activation de ces événements reste et restera gratuite pour le Pokémon, comme en jeu officiel.

– Que le seul prérequis soit que la jauge d'énergie concernée soit à un niveau suffisant ($> 20\%$) pour que l'événement puisse se produire, ceci afin de marquer qu'un Pokémon fatigué n'arrive plus à tenir le coup et réaliser ces prouesses.

– Ou qu'un coût fixe de Mana ou de Souffle (20 points pour les statuts, 10 pour l'esquive et 2 pour les coups critiques) soit déduit après réalisation de l'exploit.

Dans tous les cas, cette fonctionnalité ne peut être codée tant que le jeu est bloqué sur le système traditionnel de PP. Le coût est donc réellement gratuit dans la version actuelle du jeu.

* L'esquive gratuite peut se produire sur deux tours consécutifs, mais un Lisseur de Haxx est codé pour réduire significativement cette probabilité.

** Dans ce cas, c'est l'animation de haine qui se joue à la place de celle du cœur qui s'élève en ondulant. C'est la même que pour un Pokémon qui désobéit.

Les statuts ne peuvent être guéris que s'ils ont pu faire (ou failli faire) effet durant au moins un tour. Ceci afin d'éviter qu'un statut subi soit immédiatement soigné sans avoir eu la moindre chance de faire effet. Il s'agit d'une mécanique incluse dans le Lisseur de Haxx de Sacred Phoenix.

Animation d'entrée en combat



Idéal prévu lorsque les Pokémon seront animés en combat façon 5G. C'est donc non prioritaire.

Ceci est inspiré de ce qui se fait dans les jeux vidéo officiels depuis la 6G, avec trois animations supplémentaires pour refléter l'amitié extrême et trois paliers d'amitié faible.

Comme Sacred Phoenix n'utilise que des sprites 2D (pas de 3D), l'animation se fera :

– par une simple translation de la sprite pour les secousses ($\leftrightarrow$) et sauts ($\updownarrow$).

– par une spritesheet à créer (environ 15 frames) pour l'animation de regard à droite et pour l'inclinement, aussi bien pour le front (Pokémons adverses) que le back (Pokémons du joueur).

Niveau d'amitié	Animation du Pokémon lors de l'envoi en combat	Durée de l'animation (environ)
$\heartsuit = 0$	Se secoue violemment et rougit de rage	1 seconde
$1 \leq \heartsuit < 100$	Se secoue violemment et rougit un peu	1 seconde
$100 \leq \heartsuit < 200$	Se secoue violemment	1 seconde
$200 \leq \heartsuit < 300$	Se secoue assez violemment	0,5 seconde
$300 \leq \heartsuit < 700$	(Aucune animation)	0 seconde
$700 \leq \heartsuit < 800$	Se secoue deux fois assez lentement	0,5 seconde
$800 \leq \heartsuit < 900$	Saute deux fois	0,5 seconde
$900 \leq \heartsuit < 1000$	Regarde vers la droite (vers son dresseur)	0,75 secondes
$\heartsuit \geq 1000$	S'incline devant l'adversaire	1 seconde

L'animation (si elle a lieu) se joue pendant que le Pokémon pousse son cri (donc juste après l'animation de la libération de ball) et aussi bien pour nos Pokémon que pour ceux des adversaires, après quoi l'animation classique style 5G se joue en boucle.

PARTIE 3 – VALEUR DES MÉCANISMES

L'influence des natures

Tableau de l'impact de la nature sur les variations d'amitié et de crainte

La nature est l'un des quatre facteurs (avec le niveau de Crainte, les Pokéballs favorisant l'amitié et le Grelot Zen) qui pondère les variations d'Amitié ; et le seul facteur qui affecte directement les variations de Crainte.

Nature	Coefficient pour les...				Équilibre de la crainte	Score de docilité
	Augmentations d'amitié	Baisses d'amitié	Augmentations de crainte	Baisses de crainte		
Hardi	1,1	1	0,8	1,2	425	-4
Solo	0,8	1	1	1	425	-3
Brave	1,1	1	0,8	1,2	425	-4
Rigide	0,9	1,1	0,9	1,1	400	-6
Mauvais	0,8	1,2	0,8	1,2	400	-10
Assuré	0,9	0,9	0,8	1,2	400	-6
Docile	1,2	0,9	1,2	0,8	500	9
Relax	1	0,9	0,8	1	425	-2
Malin	1	1	0,8	1	425	-3
Lâche	1	1,2	1,2	0,8	475	3
Timide	0,8	1	1,2	0,8	475	3
Pressé	1,2	1,1	1,1	1	475	3
Sérieux	1	1	1	1	450	0
Jovial	1,2	0,9	0,9	1	475	3
Naïf	1,2	1,2	1,2	1,2	450	0
Modeste	0,9	0,9	1,2	1	475	3
Doux	1,2	0,8	1,1	1	500	7
Discret	0,8	1	1,2	0,8	500	4
Pudique	0,8	0,8	0,8	0,8	450	0
Foufou	1,2	1,2	1,1	1,1	450	0
Calme	1	0,8	0,8	1,1	450	-1
Gentil	1,2	0,8	1,2	0,8	500	10
Malpoli	0,8	1,2	0,9	1	400	-7
Prudent	0,8	1	1,2	1	450	0
Bizarre	1,1	1,1	1	0,9	450	1

Conséquence des natures des Pokémons

En rappelant que :

- L'**amitié** reflète l'amour que vous voue le Pokémon. C'est l'autorité par le respect et l'admiration.
- L'**effroi** reflète la peur qu'a le Pokémon de vous. C'est autorité par la crainte et la terreur.
- La **loyauté** (le degré d'obéissance) dépend de la somme de ces deux valeurs.

La nature fera donc que :

- Un Pokémon craintif et admiratif sera naturellement plus docile.
- Un Pokémon qui n'a peur de rien et qui est de nature à avoir de mauvais sentiments aura tendance à être plus difficilement contrôlable : son respect est plus difficile à obtenir.
- Un Pokémon avec un équilibre de la crainte faible (400) sera sur le moyen et long-terme un peu moins docile qu'un Pokémon à équilibre de crainte élevé (500).

Ces trois choses sont reflétées par le score de docilité indiqué qui va de -10 (nature peu docile) à +10 (nature docile). Le score de docilité n'a intrinsèquement aucune conséquence et est purement indicatif, mais un PNJ peut le calculer et commenter la nature d'un des Pokémons du joueur en fonction de ce score.

L'influence de la nature n'est pas énorme (ça oscille d'un $\times 0,8$ à un $\times 1,2$ sur les variations d'amitié et de crainte), mais le tout cumulé fait que la nature a un impact sensible sur la loyauté.

Coefficients de crainte et d'amitié

Les quatre facteurs de pondération

En sus de la nature qui pondère autour d'une fourchette assez resserrée les variations d'amitié et de crainte, trois autres facteurs peuvent influencer l'amitié d'une manière encore plus significative :



• Bonus – Capturé dans une Ball d'amitié

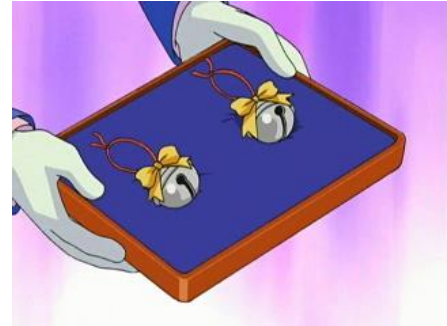
Cela concerne les Pokémons capturés dans les balls suivantes :

- Luxe Ball
- Copain Ball cuivrée
- Copain Ball argentée
- Copain Ball dorée

Un Pokémon capturé dans une telle ball voit **toutes ses augmentations d'amitié multipliées par 2**. C'est la contrepartie de ces balls qui ont un taux de capture plutôt faible. (Néanmoins, les Copain balls celtiques ont un bonus ball $\times 2$ sur les lignées évoluant par bonheur, ce qui la rend encore plus intéressantes dans ce but !)

• Bonus – Le Grelot Zen

Un Pokémon qui tient le Grelot Zen voit ses **augmentations d'amitié multipliées par 1,5**. Comme c'est multiplicatif, un Pokémon capturé dans une Copain Ball et tenant cet objet voit ses gains d'amitié potentiellement multipliés par 3.



• Malus – Une crainte déséquilibrée

Au-dessous et au-dessus d'un certain seuil de crainte (paliers à 100, 200, 300 et 400 d'un extrême), l'amitié augmente plus difficilement.

×0,2 si Crainte < 100 ou ≥ 800
Sinon : **×0,4** si Crainte < 200 ou ≥ 700
Sinon : **×0,6** si Crainte < 300 ou ≥ 600
Sinon : **×0,8** si Crainte < 400 ou ≥ 500
Sinon : Pas de malus (**×1**) entre 400 et 499 (inclus)

Calcul de la variation d'amitié ou de crainte

Lorsque Sacred Phoenix déterminera qu'il y a une variation d'amitié ou de crainte sur un Pokémon...

- Le jeu regarde quelle est la "variation de base" provoquée par l'action en question. La "variation de base" et celle qui est enregistrée dans les données du jeu et qui sert de point de départ. (Ex : Un KO à 0 PV pile fait perdre 20 points de bonheur. Ce 20 est la valeur de base.)
- Puis selon si c'est une augmentation ou une diminution portant sur l'amitié ou la crainte, applique les coefficients correspondants (nature, ball d'amitié, grelot zen et/ou crainte déséquilibrée).

Tout cela sera à calculer d'une traite afin d'éviter des biais par arrondi. (L'arrondi à l'entier le plus proche n'est fait que tout à la fin.)

Au final, la modif pour les hausses d'amitié appliquées au Pokémon est égale à :

Variation de base × Nature × Malus de crainte × Bonus Grelot Zen × Bonus amitié ball
(Arrondi à l'entier relatif le plus proche)

Et pour la crainte (variations dans les deux sens) et les baisses d'amitié :

Variation de base × Nature
(Arrondi à l'entier relatif le plus proche)

Le calcul par arrondi permettra dans la plupart des cas de maintenir une variation de 1 lorsque la variation de base valait 1 et qu'il y a des coefficients légèrement négatifs. (Cas d'une nature défavorable par exemple.)

Les seules exceptions (obtention d'un +0 alors que la valeur de base était positive) peuvent se produire avec les augmentations d'amitié si au bilan, ils sont pondérés fortement à la baisse (aka inférieur à ×0,5). Dans ce cas, il faudra utiliser des actions plus puissantes pour réussir à faire monter l'amitié. Dans le pire des cas, on arrivera à du ×0,16. Donc si une action octroie de base +4 de bonheur, le bilan sera au pire de +0,64 : soit +1 grâce à l'arrondi.)

Notons au passage que si le choix d'une des [Citations selon amitié et loyauté](#) dépend du nombre de points gagnés ou perdus, ça se base sur le résultat après pondération.

... d'où la présence de phrases du genre : “[Pokémon] n’a pas réussi à profiter de ce moment.”

Satiété et Gaieté – mécanisme de retour au point d'équilibre

La Satiété et la Gaieté n'ont aucun facteur de pondération. Toute action qui fait varier ces valeurs aura le même tarif sur tous les Pokémon. (Même Ronflex, qui au passage n'est pas dans le Pokédex régional de Keltios.)

Il faut juste noter que :

- La valeur minimale est de 0. (Si après calcul on est < 0 , on ramène à 0.)
- Le "point d'équilibre" est de 0. (Avec le temps, ça reviendra toujours vers cette valeur, confer tableau ci-dessous.)
- Il n'y a pas de valeur maximale proprement dite, c'est capé à 255 par sécurité.
- Dès que cette valeur est à 100 ou plus, le Pokémon ne peut plus accepter d'action qui est liée à cette valeur. (Sur le résumé, une Gaieté / Satiété qui est au max aura ses cinq icônes brillantes.)

Exemple : donner une Baie Oran (+10 de Satiété) à un Pokémon avec 97 de satiété montera cette valeur à 107. Tant que la satiété ne sera pas redescendue à 99 ou moins, le Pokémon ne pourra plus rien manger.

Liste des actions qui font diminuer la Satiété et la Gaieté :

(La diminution est toujours de pair sur ces 2 stats.)

Action	Diminution de Satiété et de Gaieté
Pokémon envoyé face à un Pokémon sauvage * / ** /	-1
Pokémon envoyé durant un combat de dresseurs * / ** /	-3
Pokémon envoyé durant un combat important * / ** / ***	-20
Pokémon envoyé durant un combat très important * / ** / ***	-45
Si le Pokémon est debout à la fin d'un tour *	-1
Le Pokémon est mis hors-combat	-35
Tous les 128 pas ****	-4
Se reposer à l'auberge	-40
Prier devant un autel	-30
Le Pokémon a monté de niveau	-20
Le Pokémon a évolué	-255
Le Pokémon participe à un Concours Pokémon *****	-40

* Le total de toutes ces actions ne sera décrémenté qu'à la fin du combat afin d'éviter des combats infinis avec la Baie Mepo.

** Une seule fois pour chaque combat. Rappeler le Pokémon puis le renvoyer ne comptera pas deux fois. La satiété et la gaieté seront décomptées pour chaque Pokémon qui aura participé, peu importe l'issue du combat (même en cas de fuite ou d'abandon).

*** Augures, Rivaux, Boss, Tournoi, Pokémon légendaires... L'importance du combat est définie par la variable 151 : si au début du combat, ça vaut au moins 1, le combat sera "assez important" si ça vaut 1, "important" si ça vaut 2 ou 3, et "très important" si plus de 3.

**** Uniquement pour le Pokémon à l'extérieur de sa Pokéball et qui suit son dresseur.

***** Pas encore implémenté dans le fan-game. Décompté à la fin du concours.

On notera que certains événements considérés comme solennels, perturbants, douloureux ou désagréables pour le Pokémon (combat mémorable, montée de niveau, KO, évolution...) entraînent une forte diminution de Gaieté et de Satiété ; signe qu'il devient en besoin affectif. Réconfortez-le avec des caresses et de belles baies pour renforcer vos liens : il se sentira soutenu et encouragé dans ses efforts, notamment face aux épreuves les plus difficiles.

Pour éviter la possibilité de combat infini, toutes les décréments de Satiété ne sont appliquées qu'en fin de combat.

Le retour à l'équilibre de la Crainte

Calcul du point d'équilibre de l'effroi :

- La base de départ est de **450** pour tous les Pokémon.
- On applique le modificateur qui correspond à la nature du Pokémon : **-50 ; -25 ; 0 ; +25 ou +50**.
 - Si c'est un Pokémon Obscur (autre qu'Ombrali), on additionne **+380** à ce point d'équilibre.
 - Si le héros a activé l'**O-Aura de Terreur**, le point d'équilibre est momentanément augmenté de **+150/+300/+450** points selon le niveau du sort. +300 est suffisant pour maintenir le point d'équilibre de tout Pokémon Obscur au-dessus de 900 (seuil d'obéissance garantie) peu importe sa nature (s'il n'est pas en overleveling).
 - Si le Pokémon est en overleveling (niveau supérieur à celui autorisé par le nombre de badges possédés), on ampute de **-25** le point d'équilibre **par niveau en trop**.
 - # Le niveau maximum autorisé par les badges est **diminué de 4** si c'est un Pokémon échangé.
 - # Si c'est un Pokémon prêté (il y aura un tag sur le Pokémon pour le démarquer d'un Pokémon échangé), le malus d'overleveling n'est pas appliqué.
 - Si le Pokémon est en underleveling, on ajoute **+5** au point d'équilibre **par niveau manquant**, dans la limite de +150 (30 niveaux de retard). Le niveau d'underleveling correspond à celui où il n'y a plus le bonus d'expérience qui aide le Pokémon à rattraper son retard.
 - Si le héros a activé l'**O-Aura d'Humilité**, le point d'équilibre est momentanément diminué de **-150/-300/-450** points selon le niveau du sort sans passer au-dessous de 400.

Une fois le point d'équilibre calculé pour chaque Pokémon, il est comparé à son niveau d'Effroi actuel. Selon l'écart constaté, lorsqu'une des actions ci-dessous aura lieu, l'Effroi sera automatiquement modifié de la valeur indiquée à la hausse ou à la baisse pour se rapprocher de son point d'équilibre.

Action	Écart du niveau d'Effroi par rapport à son point d'équilibre							
	> 600	> 500	> 400	> 300	> 200	> 100	> 50	> 25
Pokémon envoyé au combat *	10	8	6	4	3	2	1	0
Tous les 256 pas **	15	12	9	6	4	3	1	1
Se reposer à l'auberge	50	40	30	20	15	10	5	2
Prier devant un autel	30	24	18	12	9	6	3	1

* Une seule fois pour chaque combat. Rappeler le Pokémon puis le renvoyer ne comptera pas deux fois. La Crainte est incrémentée dès la première entrée en combat. Corolaire : Il été très difficile de conserver une loyauté parfaite avec 0 d'amitié et 900 de Crainte car cette dernière descendra à 899 ou moins dès l'entrée en combat si le point d'équilibre n'était pas au moins à 850. C'est pour cela que le maximum de crainte a été augmenté à 912.

** Uniquement pour le Pokémon à l'extérieur de sa Pokéball et qui suit son dresseur.

À 25 ou moins d'écart, il n'y a plus de retour au point d'équilibre.

À noter que point d'équilibre calculé peut très bien être au-deçà de 0 ou au-delà de 912, mais les modifications appliquées sur l'Effroi n'iront jamais au-dehors de ces valeurs.

Point de départ de l'Amitié et de l'Effroi

(Dans tous les cas, il me faut la possibilité de paramétrer manuellement l'amitié et l'effroi initiaux si je génère un Pokémon par événement. Les valeurs indiquées ici sont donc celles par défaut en l'absence d'un paramétrage manuel qui lui sera toujours prioritaire.)

Amitié de départ d'un Pokémon

- Pour la plupart des Pokémon capturés, le niveau d'amitié sera à **450**. La nature n'intervient pas sur cette valeur.
- Pour un Pokémon éclos, le niveau d'amitié initial sera à **650**.
- Pour un Pokémon généré, donné ou prêté par événement, ça sera au cas par cas. (Par défaut : **450** si le bonheur n'est pas précisé sur la commande d'ajout de Pokémon).
- Pour un Pokémon Légendaire non Obscur autre que Darkrai et Giratina, le bonheur initial au moment de la capture sera de **650** pour une première rencontre, et **550** si c'est dû à une retrouvaille après une fugue. (Tous seront paramétrés manuellement par événement, donc pas besoin de créer de règles spéciales pour eux.)
- Pour un Pokémon Légendaire Obscur, Darkrai et Giratina, le bonheur initial au moment de la capture sera de **0**. (Idem.)
- Pour les Pokémon Obscurs non légendaires, ça sera au cas par cas, généralement entre **0** et **300**. (Idem.)
- Si un Pokémon sauvage de trop haut niveau apparaît et que son amitié n'a pas manuellement été paramétrée (détectée par le fait qu'elle ait la valeur par défaut de 450), elle sera abaissée de manière à être égale à $450 - 25 \times \text{niveaux en trop}$ (sans descendre sous 0). L'effroi ne sera pas impacté.

Amitié de départ d'un Pokémon suite à un échange

- Pour un Pokémon échangé à un dresseur non-d'origine, l'amitié sera égale à **450 de base, soustraite de 25 points** pour chaque niveau en trop par rapport aux badges possédés. Le niveau d'overleveling est **abaissé de 4** si le Pokémon n'est pas envoyé vers son dresseur d'origine.
- Si c'est un Pokémon qui retourne vers son dresseur d'origine, son ancienne amitié (qui a été sauvegardée au moment du départ) est comparée à sa valeur d'équilibre (soit 450 soustrait de 25 pour chaque niveau dépassant celui autorisé par les badges), ainsi que son niveau actuel par rapport au celui qu'il avait lors du départ.
 - # Si le niveau n'a pas changé, l'amitié est identique à avant.

Si le niveau a augmenté, l'amitié se rapprochera de **40 points vers le point d'équilibre** pour chaque niveau acquis hors du champ de son dresseur d'origine.

Exemple : un Feunnec a quitté son dresseur d'origine au niveau 13 avec **600** d'amitié. Ses talismans lui autorisent de monter jusqu'au niveau 18 avant d'être considéré en overleveling.

– Si le dresseur d'origine récupère son Feunnec au même niveau (13 donc), il aura toujours **600** d'amitié.

– S'il le récupère au niveau 15 (+2 niveaux donc), son ancienne amitié est "attirée" de **80** points (2×40) vers le point d'équilibre qui est toujours celui par défaut, soit **450** points (car pas d'overleveling jusqu'au niveau 18).

$450 < 600 - 80$, le nouveau degré d'amitié lors des retrouvailles se rapprochera donc de 80 du point d'équilibre soit $600 - 80 = 520$.

– Si le dresseur le récupère au niveau 20 (+7 niveaux et 2 niveaux d'overleveling donc), son ancienne amitié sera rapprochée de **280** points (7×40) vers le point d'équilibre qui est de : $450 - 2 \times 25 = 400$.

Mais comme $400 > 600 - 280$, le nouveau degré d'amitié lors des retrouvailles sera donc le point d'équilibre, soit **400**. (Et Feunnec désobéira un peu vu que sa crainte sera autour de 400 aussi.)

Crainte de départ d'un Pokémon

- Pour la plupart des Pokémon capturés, le niveau d'effroi initial sera à **550**. La nature n'intervient pas sur cette valeur de départ.

- Pour un Pokémon éclos, le niveau d'effroi initial sera aussi à **550**.

- Pour un Pokémon généré, donné ou prêté par Event, ça sera au cas par cas. (Par défaut : **550** si l'effroi n'est pas précisé sur la commande d'ajout de Pokémon).

- Pour un Pokémon Légendaire non Obscur autre que Darkrai et Giratina l'effroi initial au moment de la capture sera de **350** pour une première rencontre, et **400** si c'est dû à une retrouvaille après une fugue. (Tous seront paramétrés manuellement par Event, donc pas besoin de créer de règles spéciales pour eux.)

- Pour un Pokémon Légendaire Obscur, Darkrai et Giratina, l'effroi initial au moment de la capture sera de **912**. (Idem.)

- Pour les Pokémon Obscurs non légendaires, ça sera au cas par cas, généralement entre **600** et **912**. (Idem.)

- Un Pokémon qui vient d'être rendu Obscur suite au rituel de Darkrai et Giratina voit son effroi automatiquement porté à **912**.

Effroi de départ d'un Pokémon suite à un échange

C'est bien moins compliqué qu'avec l'amitié : échanger un Pokémon réinitialise toujours la valeur d'effroi à son point d'équilibre en prenant en compte.

- Nature

- écart de niveau (-25 d'Effroi par niveau d'overleveling, avec une limite d'overleveling abaissée de 4 niveaux si le Pokémon n'est pas échangé vers son dresseur d'origine)

- état Obscur (+380)

(Mais pas celui d'un éventuelle O-Aura, vu que c'est un effet temporaire).

La crainte d'un Pokémon fraîchement échangé sera donc entre **400** et **500** points dans la plupart des cas, moins si son niveau est trop élevé, mais légèrement plus si son niveau est faible.

Variations de base de l'Amitié, de l'Effroi, de la Satiété et de la Gaïeté

Pour le Pokémon de compagnie

Lorsque le Pokémon de compagnie suit le héros, il gagne +1 d'amitié tous les 128 pas en temps normal, mais de nombreux paramètres peuvent faire varier ce gain.

Le meilleur moyen de savoir si votre Pokémon apprécie le voyage est de lui parler : il vous fera part si la balade lui plaît ou pas. Si son amitié est élevée, il pourrait même trouver des objets pour vous ! S'il vous adore, il aura même une chance de trouver une 🏆 Feuille d'Or qui fera office de trophée pour lui.

Dans le détail de ce qui peut leur plaire, le premier facteur est **le taux vibratoire du lieu** : une zone où rayonne l'Énergie de la Nature ravira la plupart des créatures magiques, tandis que celles où l'énergie est basse leur inspirera de la peur. Les types Spectres sont totalement insensible au taux vibratoire, tandis que les types Ténèbres et Obscur sont peu sensibles aux endroits empreint d'énergies sombres.

Taux vibratoire	Valeur de départ du modificateur d'amitié		
	Type Spectre	Type Ténèbres ou Obscur	Autres types
Lieu saint	1	2	2
Neutre	1	1	1
Lieu maudit	1	1	0
Monde Distorsion	1	0	-1

Le second modificateur est **l'état de santé** du Pokémon de compagnie. Il s'agit d'une pénalité allant de 0 à -3 et se soustrayant à la première valeur.

Taux de PV	Modification d'amitié (sur une échelle de 1024)	État de santé
PV restants > 50%	Pas de pénalité appliquée si aucun statut (-1 tous les 128 pas si PSN / BRU / PAR)	En forme (Barre de PV verte)
20% < PV restants ≤ 50%	-1 tous les 128 pas si hors de la ball (-2 si PSN / BRU / PAR)	Blessé (Barre de PV jaune)
0% < PV restants ≤ 20%	-2 tous les 128 pas si hors de la ball (-3 si PSN / BRU / PAR)	Gravement blessé (Barre de PV rouge)

C'est pour cela qu'il vaut mieux éviter de laisser un Pokémon trop mal en point vous suivre, non seulement pour sa sécurité (rappeler son Pokémon de compagnie réduit le risque d'être engagé au combat par un dresseur ou une créature sauvage), mais aussi pour son bien-être. Il aura d'ailleurs de bonnes chances de se plaindre de ses blessures et demandera à être soigné ou rappelé dans sa ball si vous interagissez avec lui, d'autant plus si son état de santé est préoccupant.

Notons quand même que votre créature magique aura sa barre de PV verte dans la grande majorité des phases de gameplay où vous vous déplacerez sur la carte. De nombreux autels disséminés en campagne permettent de se soigner, et les phases « pacifiques » (exemple : exploration d'une ville) ne sont pas si rares. De plus, un Pokémon mis hors-combat, endormi ou gelé se retrouve dans l'incapacité de se déplacer et sera donc obligatoirement rentré dans sa ball, préservant de ce fait son amitié de toute baisse supplémentaire.

Le troisième facteur est **si le lieu est plaisant ou déplaisant**.

Être dans un lieu plaisant augmente de +1 le gain d'amitié tous les 128 pas, tandis qu'un lieu déplaisant soustraira 1 point. Évitez donc de promener un Malosse sous la pluie, à l'inverse d'un Tarpaud qui appréciera encore plus la balade.

Il est possible que le lieu soit à la fois plaisant et déplaisant pour le Pokémon, auquel cas les deux influences s'annulent.

Est considéré comme lieu plaisant :

- Le lieu de naissance du Pokémon (correspond à son lieu de rencontre, d'éclosion ou de capture).
- Une zone ensoleillée pour des Pokémon de type Feu, Plante ou Dragon.
- Un désert, un volcan ou un antre de Dragon pour un Pokémon de type Feu.
- Une prairie ou un patch de hautes herbes pour un Pokémon de type Plante.
- Une forêt pour un Pokémon de type Insecte ou Plante (si pas de type Eau)
- Une zone marécageuse pour un Pokémon de type Insecte (sauf si le second type est Roche, Feu ou Sol), Poison, ou Eau + Sol.
- Une zone sous la pluie ou recouverte d'eau pour un Pokémon de type Eau
- Une zone recouverte de neige ou de glace pour un Pokémon de type Glace.
- Une météo glaciale pour un Pokémon de type Glace.
- Un terrain magnétique ou une météo orageuse pour un Pokémon de type Électrik
- Une tempête de sable qui souffle pour un Pokémon de type Roche ou Sol
- Une zone rocailleuse ou une Grotte (sauf si le sol est mouillé ou gelé) pour un Pokémon de type Roche ou Sol
- Un antre de Dragon pour un Pokémon de type Dragon

Est considéré comme lieu déplaisant :

- Une zone exposée à la pluie pour les Pokémon de type Roche, Sol ou Feu (sauf si de type Eau).
- Une zone qui oblige à nager pour les Pokémon de type Roche, Sol ou Feu ; sauf s'ils ont la possibilité de voler ou ont le type Eau. (Dans la pratique, ces Pokémon ne pourront pas suivre leur dresseur à la nage et rentreront automatiquement dans leur ball.)
- Une zone marécageuse ou d'eau peu profonde pour les Pokémon de type Roche, Sol ou Feu ; sauf s'ils ont la possibilité de voler ou ont le type Eau ou Poison.
- Une zone ensoleillée pour des Pokémon de type Ténèbres (sauf si de type Feu, Plante ou Dragon).
- Une zone ensoleillée pour des Pokémon de type Eau ou Glace (sauf si de type Feu ou Plante).
- Une zone volcanique pour des Pokémon de type Eau ou Glace (sauf si type Feu)
- Une zone désertique pour des Pokémon de type Eau ou Glace (sauf si type Feu ou Plante)
- Un antre de Dragon pour des Pokémon de type Eau ou Glace (sauf si type Feu ou Dragon)
- Une zone gelée pour des Pokémon de type Dragon, Insecte ou Plante (sauf si type Glace)
- Une tempête de sable qui souffle pour un Pokémon non immunisé à ses dégâts climatiques.

- De la grêle qui tombe ou un blizzard qui souffle pour un Pokémon non immunisé à ses dégâts climatiques.

À noter que la pénalité de lieu déplaisant est ignorée si le Pokémon est gravement blessé. (Son état de santé ne le laisse pas le temps de se plaindre de la météo ou d'un terrain trop chaud, trop humide ou trop froid). Cela cape la variation d'amitié à -4 dans le pire des cas (Pokémon gravement blessé avec un statut dans le monde Distorsion), -3 hors du monde Distorsion et +3 dans le meilleur des cas (lieu saint et plaisant pour le Pokémon).

La liste complète des réactions du Pokémon de compagnie et les tables de butin en cas d'objet trouvé sont répertoriées [sur ce document additionnel](#).

En cas de mise hors combat

À Keltios, un KO sera beaucoup plus pénalisant que dans jeu officiel et dépendra du taux de remplissage en négatif de la barre des PV (dégâts excédentaires encaissés au-delà du 0 PV).

Néanmoins, une mise hors combat diminue aussi significativement Satiété et Gaieté, synonyme d'apparition d'un besoin affectif : cela vous permettra de vous racheter si vous prenez soin de votre créature magique juste après sa défaite.

Taux de PV	Modification au moment de tomber		Type de mise hors-combat
	Sur l'Amitié	Sur l'Effroi	
$0\% \leq \text{PV négatifs} < 10\%$	-20	+40	KO normal (Coma)
$10\% \leq \text{PV négatifs} < 20\%$	-25		
$20\% \leq \text{PV négatifs} < 30\%$	-30		
$30\% \leq \text{PV négatifs} < 40\%$	-40		
$40\% \leq \text{PV négatifs} < 50\%$	-50		
$50\% \leq \text{PV négatifs} < 60\%$	-60		
$60\% \leq \text{PV négatifs} < 70\%$	-70		
$70\% \leq \text{PV négatifs} < 75\%$	-80	+70	KO au bord de la mort (Coma profond)
$75\% \leq \text{PV négatifs} < 80\%$	-90		
$80\% \leq \text{PV négatifs} < 90\%$	-100		
$90\% \leq \text{PV négatifs} < 100\%$	-120	+100	Mort
PV négatifs = 100%	-250		

- Un KO par poison hors combat comptera comme -20 (-250 et mort si Nuzlocke activé). Car le poison sera par défaut Old School dans *Sacred Phoenix* avec 1 PV perdu tous les **4 pas** si le Pokémon est à l'extérieur et 1 PV perdu tous les **32 pas** si le Pokémon est à l'intérieur de sa ball, 2 PV perdus si Poison grave. Ceci dit, il est possible de désactiver le KO par poison en map dans les options de difficulté.

- En mode "Traditionnel", les PV des Pokémon du joueur ne descendront jamais au-dessous de 0, donc la pénalité de base en cas de KO sera toujours de -20.

- En mode Assisté, la pénalité est divisée par 4, ce qui donnera toujours -5 étant donné que les PV négatifs sont désactivés dans ce mode. Cela correspond quasiment à la perte d'amitié en vanilla (-1 sur une échelle de 255).
- En mode "Nuzlocke", vu qu'un KO vaut automatiquement une mort, le tarif est de -250.

Victoire face à un dresseur ou à un Pokémon sauvage singulier (Légendaire, Monarque...)

Des bonus s'appliquent à toute l'équipe, même aux Pokémon ayant été mis KO (mais pas à ceux qui sont morts). Les gains sont donnés à la fin du combat.

Amitié du Pokémon inférieure à 200 :

Importance du combat	Le Pokémon a participé	Le Pokémon n'a pas participé
<i>Normal</i>	0	0
<i>Assez important (rang 1)</i>	+1 d'amitié	0
<i>Important (rang 2)</i>	+4 d'amitié	+2 d'amitié
<i>Important (rang 3)</i>	+6 d'amitié	+3 d'amitié
<i>Très important (rang 4 ou 5)</i>	+12 d'amitié	+6 d'amitié

Amitié du Pokémon comprise entre 200 et à 499 :

Importance du combat	Le Pokémon a participé	Le Pokémon n'a pas participé
<i>Normal</i>	0	0
<i>Assez important (rang 1)</i>	+2 d'amitié	0
<i>Important (rang 2)</i>	+8 d'amitié	+4 d'amitié
<i>Important (rang 3)</i>	+12 d'amitié	+6 d'amitié
<i>Très important (rang 4 ou 5)</i>	+24 d'amitié	+12 d'amitié

Amitié du Pokémon supérieure ou égale à 500 :

Importance du combat	Le Pokémon a participé	Le Pokémon n'a pas participé
<i>Normal</i>	0	0
<i>Assez important (rang 1)</i>	+4 d'amitié	0
<i>Important (rang 2)</i>	+8 d'amitié	+4 d'amitié
<i>Important (rang 3)</i>	+24 d'amitié	+12 d'amitié
<i>Très important (rang 4 ou 5)</i>	+48 d'amitié	+24 d'amitié

Rappel : L'importance du combat est définie par la variable 151 : si au début du combat, elle vaut 1, c'est un combat "assez important". Si elle vaut 2 ou 3, c'est que c'est un combat "important". S'il est à 4 ou plus c'est un combat "très important".

En cas d'évolution

Ces pénalités peuvent sembler élevées à première vue, mais une évolution ne se produit qu'une ou deux fois par Pokémon : c'est juste un moment difficile à passer.

Rappelons qu'une évolution remet à zéro Satiété et Gaieté : profitez de cette occasion pour offrir à votre créature magique fraîchement métamorphosée un maximum d'affection et l'aider à surmonter cette étape.

Type d'évolution	Perte d'amitié	Perte d'effroi
<i>Supportable</i>	-20	-20
<i>Assez supportable</i>	-40	-40
<i>Assez désagréable</i>	-70	-70
<i>Désagréable</i>	-100	-100
<i>Très désagréable</i>	-150	-150

La douleur engendrée par l'évolution est **propre à chaque lignée de Pokémon** et n'est pas influencée par les formes (le tarif est le même pour une Floette blanche ou bleue, bénie ou obscure), la méthode (par pierre, par niveau...) et les divergences d'évolution (Qu'un Évoli évolue en Pyroli ou Nymphali, c'est pareil.)

La douleur évolutive de chaque lignée est établie dans [l'Excel du Pokédex de Keltios](#).

Par défaut (= absence de données pour la lignée d'un Pokémon), la douleur d'évolution sera considérée comme étant "Assez désagréable".

Le cas global, c'est que plus le Pokémon est puissant et sa métamorphe très différente de son ancienne forme, plus l'évolution est douloureuse. Le type du Pokémon influe aussi. Ceux de type Dragon sont souvent des évolutions risquées, alors que ceux de type Insecte sont faciles à faire évoluer. (D'où la réputation des Dragons d'être difficilement maitrisables.)

En cas de Méga-Évolution

Forcer un Pokémon à Méga-Évoluer avec une Méga-Gemme non sacrée : **-15 d'amitié**.

Aucun malus en cas de Méga-Évolution Sacrée.

En cas de mise à mort d'un Pokémon adverse

Lorsqu'un Pokémon met à mort (volontairement ou accidentellement) un adversaire (humain ou Pokémon), son âme se corrompt et sa loyauté diminue car il prend conscience de son pouvoir destructeur.

C'est pour cela qu'en cas d'amitié égale ou supérieure à 1000, le Pokémon bien-aimé devient automatiquement miséricordieux : il évitera autant que possible de mettre à mort, car ça le répugne. Il commencera même à réduire les dégâts excédentaires infligés dès 500 d'amitié.

La pénalité s'applique dès que le Pokémon adverse a été tué. C'est l'un des rares cas où une Méga-Évolution Sacrée peut être brisée en plein combat. Dans ce cas-là, le Pokémon perd sa Méga-Évolution immédiatement et ses nouveaux PV restants sont calculés en proportion par rapport aux anciens (vu qu'une Méga-Évolution Sacrée augmente les PV max).

Type de Pokémon tué ↓	Perte d'amitié <u>et</u> d'effroi du Pokémon tueur				
Amitié du Pokémon tueur →	♥ < 200	200 ≤ ♥ < 500	500 ≤ ♥ < 800	800 ≤ ♥ < 1000	♥ ≥ 1000
<i>Pokémon sauvage qui tue un autre Pokémon*</i>	-32	-16	0	0	0
<i>Pokémon baigné d'amour</i>	-50	-50	-50	-50	-50
<i>D'un adversaire hostile **</i>	0	0	-1	-1	-2
<i>D'un dresseur non hostile **</i>	-4	-7	-11	-18	-32
<i>Sauvage</i>	-1	-2	-3	-5	-10

* Prioritaire, l'amitié du Pokémon tué n'a aucune influence dans ce cas.

** Déterminé par une variable : vaut 0 ou 1, c'est un adversaire qui ne vous veut pas de mal ; 2 si c'est un dresseur ou un Pokémon sauvage qui cherche à vous tuer. La pénalité devient très faible dans ce second cas, car votre Pokémon sera conscient d'être en légitime défense.

Ces pénalités concernent aussi les Pokémon sauvages : tuer un autre Pokémon (y compris un allié) entraîne une frénésie sanguinaire qui leur fait encore moins apprécier les humains, car ils en seront tenus pour responsable de leur point de vue.

Enfin, tuer un Pokémon qui adorait son dresseur (ou l'humanité si c'était un Pokémon sauvage) entraîne un retour karmique qui ébranle dangereusement la loyauté du Pokémon responsable, surtout si elle était acquise de justesse.

En cas de frappe alliée

Non codé actuellement, toujours en cours de réflexion, mais ça rajouterait une touche de réalisme.

Un Pokémon qui se prend un coup de son allié (que le Pokémon fautif soit du même dresseur ou non) va se sentir trahi. Dans l'élan de la bataille, il ne cherchera pas à comprendre si c'était accidentel, stratégique ou volontaire et en voudra à son dresseur s'il a souffert de l'impact.

Cas	Situation	Pénalité d'amitié + bonus d'effroi
#1	Perte de PV : dégâts < 20 % des PV max et ≥ 1	-1
	Perte de PV : 20 % ≤ dégâts < 50 % des PV max	-3
	Perte de PV : dégâts ≥ 50 % des PV max.	-6
	Mis hors-combat par le Pokémon allié	-12 (en plus de la pénalité de KO)
#2	Statut majeur infligé par l'allié	-5

Les cas 1 et 2 se cumulent : si un Lance-Flammes lancé sur un Florizarre lui a fait perdre 50 % de ses PV et l'a brûlé, la pénalité est de -11 (-6 pour les dégâts directs et -5 pour le statut). Si l'attaque s'avère être un coup de grâce, la perte sera de -12, auquel s'ajoute la douleur du KO (qui est de minimum -20 d'amitié).

La pénalité s'applique tout de suite après que l'attaque fratricide a été encaissée. C'est l'autre situation où une Méga-Évolution Sacrée peut être brisée en combat. (Le premier étant la mise à mort d'un adversaire.). Dans tous les cas, l'Effroi est augmenté d'autant qu'il y a eu perte d'amitié, ce qui sur le court terme ne devrait pas entamer la loyauté.

Exceptions où la pénalité n'a pas lieu :

- Les [statuts mineurs](#) (Folie, Attraction, Tourmente, Vampigraine, Piégeage...), car cela nécessiterait énormément de hardcodage, sans compter la double punition si c'est dû à l'effet secondaire d'une capacité offensive.
- Les baisses de stats (le code est déjà une usine à gaz depuis le codage du talent Armure Miroir. A noter qu'il était prévu d'appliquer une pénalité unique de -2 dans cette situation, même si plusieurs stats étaient baissées d'un coup ou de plusieurs stages).
- Toute source de dégâts indirects, notamment ceux des climats : sous le feu de l'action, le Pokémon ne saura d'où vient la Grêle ou la Tempête de Sable.
- Les débuffs affectant tous les combattants, lanceur inclus : Gravité, Requiem, Distorsion... C'est la même philosophie que pour les climats. Tout le terrain est concerné, tous sont dans le même bateau.
- Une Brûlure, Paralysie, Poison ou Poison grave sur un Pokémon ayant le talent Garde Magik, Cran, Écaille Spéciale ou Pied Véloce : l'effet positif engendré par le talent compense la souffrance engendrée par le statut.
- Une Brûlure infligée sur un Pokémon ayant le talent Rage Brûlure : l'effet positif engendré par le talent compense la souffrance engendrée par le statut.
- Un Poison ou Poison Grave infligé sur un Pokémon ayant le talent Soin Poison. Là, c'est 100% positif pour Scorvol.
- Si l'allié s'est protégé avec succès grâce à Abri ou Détection. (Logique !)
- Si l'attaque qui ciblait l'allié a raté. (Logique !)
- Si l'allié est immunisé à l'attaque, que ce soit par son talent ou son type. (Encore logique !)

En cas d'objet tenu maléfique

Certains objets tenus sont considérés comme maléfiques et diminueront l'amitié s'ils font souffrir le Pokémon qui le tient.

Pour des raisons de simplification de codage, la pénalité s'appliquera même si l'objet maléfique a été récupéré accidentellement ou refilé par l'adversaire (Tour de Magie, Larcin...)

D'autres objets spécialement créés pour le Fan-game pourront rejoindre la liste.

Situation	Pénalité d'amitié
Perte de PV due à l'objet tenu (Orbe Vie, Boue Noire tenue par un non-Poison, Piquants)	-2 à chaque perte de PV*
Intoxication infligée par l'Orbe Toxique	-5 (sauf si Talent Garde Magik, Cran, Écaille Spéciale, Pied Véloce ou Soin Poison)
Brûlure infligée par l'Orbe Flamme	-5 (sauf si Talent Garde Magik, Cran, Écaille Spéciale, Pied Véloce ou Rage Brûlure)

* Les Pokémon immunisés aux dégâts indirects tels que les détenteurs du talent Garde Magik sont immunisés aux pertes de PV, donc n'auront pas la pénalité d'amitié. (C'est le fait de perdre les PV qui entraîne le malus en amitié.)

Même raisonnement avec l'Orbe Toxique et Flamme : si immunité, pas de pénalité. (C'est le statut infligé qui entraîne le malus.)

Herbes amères

Dans Sacred Phoenix, les herbes médicinales porteront bien leur nom car la nature du Pokémon soigné influera son ressenti.

Médicament	Effet	Pénalité d'amitié selon la nature du Pokémon		
		Aime le goût amer (Calme, Gentil, Malpoli ou Prudent)	Neutre envers le goût amer (autres natures)	N'aime pas le goût amer (Foufou, Lâche, Mauvais ou Naïf)
Soignon	+20 PV	-4	-6	-8
Poudrénergie	+50 PV	-8	-12	-16
Racinénergie	+150 PV	-16	-24	-32
Poudre Soin	Statut guéri	-8	-12	-16
Herbe Rappel	Guérit du KO	-24	-36	-48

À noter que la pénalité est amoindrie par rapport aux jeux officiels. (À échelle équivalente, l'impact est de 0,4 à 0,8 fois moindre.) De plus, la pénalité de base est la même quel que soit l'amitié de départ. (Dans les jeux officiels, le malus est augmenté de -5 si l'amitié était supérieure à 200/255.)

Malgré l'impact négatif sur l'amitié, il faut savoir qu'à Keltios :

- Les herbes médicinales constituent la médecine de base et sont bon marché. (Les médicaments modernes n'existent pas.) D'où l'ajout du **Soignon** qui remplace la Potion de base.
- Sont les seules médecines qui n'augmentent pas la satiété et peuvent donc être administrées même si le ventre du Pokémon est plein. (L'application se fait par voie locale.)
- Peuvent être récoltées à intervalles réguliers dans la nature comme pour les Baies. (La nature est votre allié ! On n'est pas si loin de l'époque des chasseurs-cueilleurs.)
- Servent d'ingrédients pour concocter des potions (non amères elles, mais plus chères et qui s'administrent par voie orale).
- Herbes, Boissons et Potions n'ont pas le temps d'agir en combat et ne peuvent être utilisées qu'hors combat ou en Mode Assisté. Seules les Baies (et 2 des 3 "Herbes") peuvent être données "à la volée" pour soigner ou offrir leur effet sur le tour même (si aucune règle n'interdit les objets en combat).

Baies et plantes

Dans la catégorie dons de Mère Nature, les Baies ont une importance considérable à Keltios. Le royaume est riche en arbres fruitiers et leurs fruits nourrissent ainsi bien les Keltes que leurs créatures magiques.

Toutes augmentent la satiété et donnent souvent un bonus d'amitié.

Concernant les Baies de soin (aka celles qui ont un effet en combat), elles ne donnent leur éventuel bonus d'amitié que si elles sont consommées juste **pour le plaisir**, c'est-à-dire données à manger alors qu'il n'y a rien à soigner. Cela sous-entend que toutes les baies pourront être consommées sans restriction hors-combat hormis celle de la limite de Satiété.

Bien entendu, si la baie de soin à quelque chose à soigner, le soin est fait en priorité en contrepartie de l'absence de gain d'amitié.

Les fruits des Noigrumes étant trop coriaces, ils ne sont pas comestibles et ne donc ne sont pas listés sur ce tableau.

Tableau des Baies – partie 1

N°	Nom de la Baie	Type de Baie	Effet sur...	Goût princ.	Effet sur l'amitié selon goût			Gain de Satiété
					Aimé	Neutre	Non-aimé	
1	Baie Ceriz	Soin Statut	Paralysie	Épicé	+1 si mangée par plaisir		Neutre	+10
2	Baie Maron	Soin Statut	Sommeil	Sec				
3	Baie Pêcha	Soin Statut	Poison	Sucré				
4	Baie Fraive	Soin Statut	Brûlure	Amer				
5	Baie Willia	Soin Statut	Gel	Acide				
6	Baie Mepo	Soin PP	+10 PP ou 1/8 ^{ème} Souffle et Mana	Épicé	+2 (si par plaisir)	+1 (si par plaisir)	Neutre	+20
7	Baie Oran	Soin PV	+10 PV	Sec	+1 si mangée par plaisir			+10
8	Baie Kika	Soin Statut	Folie	Sucré				
9	Baie Prine	Soin Statut	Tous les statuts	Amer	+2 (si par pl.)	+1 (si par pl.)		+20
10	Baie Citrus	Soin PV	+25% PV, min +30 PV	Acide				
11	Baie Figuy	Soin PV	+33,3% PV	Épicé	+3 si mangée par plaisir	+1 si mangée par plaisir	Neutre Si activée en combat, inflige Folie	+15
12	Baie Wiki	Soin PV	+33,3% PV	Sec				
13	Baie Mago	Soin PV	+33,3% PV	Sucré				
14	Baie Gowav	Soin PV	+33,3% PV	Amer				
15	Baie Papaya	Soin PV	+33,3% PV	Acide				
16	Baie Framby	Friandise		Épicé	+2	+1	Neutre	+12
17	Baie Remu	Friandise		Sec				
18	Baie Nanab	Friandise		Sucré				
19	Baie Repoi	Friandise		Amer				
20	Baie Nanana	Friandise		Acide				
21	Baie Grena	Anti-EV	-16 EV PV	Épicé	+8 si baisse d'EV +2 sinon	+6 si baisse d'EV +1 sinon	+4 si baisse d'EV +1 sinon	+10
22	Baie Alga	Anti-EV	-16 EV Attaque	Sec				
23	Baie Qualot	Anti-EV	-16 EV Défense	Sucré				
24	Baie Lonme	Anti-EV	-16 EV Att. Spé	Amer				
25	Baie Resin	Anti-EV	-16 EV Def. Spé	Acide				
26	Baie Tamato	Anti-EV	-16 EV Vitesse	Épicé	+4	+3	+2	+10
27	Baie Siam	Friandise		Sec				+18
28	Baie Mangou	Friandise		Sucré				
29	Baie Rabuta	Friandise		Amer				
30	Baie Tronci	Friandise		Acide				
31	Baie Kiwan	Friandise		Épicé	+7	+5	+2	+24
32	Baie Palma	Friandise		Sec				
33	Baie Stekpa	Friandise		Sucré				
34	Baie Durin	Friandise		Amer				
35	Baie Myrte	Friandise		Acide				

Tableau des Baies – partie 2

N°	Nom de la Baie	Type de Baie	Effet sur...	Goût princ.	Effet sur l'amitié selon goût			Gain de Satiété
					Aimé	Neutre	Non-aimé	
36	Baie Chocco	Anti-dégâts	Dégâts Feu ×3/8	Épicé	+3 (Si mangée par plaisir)	+2 (Si mangée par plaisir)	+1 (Si mangée par plaisir)	+20
37	Baie Pocpoc	Anti-dégâts	Dégâts Eau ×3/8	Sec				
38	Baie Yapap	Anti-dégâts	Dégâts Psy ×3/8	Sucré				
39	Baie Kébia	Anti-dégâts	Dégâts Poison ×3/8	Amer				
40	Baie Zalis	Anti-dégâts	Dégâts Normal ×3/8	Acide				
41	Baie Pomroz	Anti-dégâts	Dégâts Combat ×3/8	Épicé				
42	Baie Nanone	Anti-dégâts	Dégâts Glace ×3/8	Sec				
43	Baie Sédra	Anti-dégâts	Dégâts Spectre ×3/8	Sucré				
44	Baie Ratam	Anti-dégâts	Dégâts Plante ×3/8	Amer				
45	Baie Parma	Anti-dégâts	Dégâts Électrik ×3/8	Acide				
46	Baie Fraigo	Anti-dégâts	Dégâts Dragon ×3/8	Épicé				
47	Baie Cobaba	Anti-dégâts	Dégâts Vol ×3/8	Sec				
48	Baie Lampou	Anti-dégâts	Dégâts Ténèbres ×3/8	Sucré				
49	Baie Panga	Anti-dégâts	Dégâts Insecte ×3/8	Amer				
50	Baie Jouca	Anti-dégâts	Dégâts Sol ×3/8	Acide				
51	Baie Charti	Anti-dégâts	Dégâts Roche ×3/8	Épicé	+7 (Si mangée par plaisir)	+5 (Si mangée par plaisir)	+2 (Si mangée par plaisir)	+30
52	Baie Selro	Anti-dégâts	Dégâts Fée ×3/8	Sec				
53	<i>Baie Dira</i>	Anti-dégâts	Dégâts Lumière ×3/8	Sucré				
54	Baie Babiri	Anti-dégâts	Dégâts Acier ×3/8	Amer				
55	<i>Baie Feren</i>	Anti-dégâts	Dégâts Obscur ×3/8	Acide				
56	Baie Lichii	Buff stat	Buff +1 Attaque	Épicé	+10 (Si mangée par plaisir)	+7 (Si mangée par plaisir)	+4 (Si mangée par plaisir)	+40
57	Baie Lingan	Buff stat	Buff +1 Défense	Sec				
58	Baie Sailak	Buff stat	Buff +1 Vitesse	Sucré				
59	Baie Pitaye	Buff stat	Buff +1 Att. Spé	Amer				
60	Baie Abriko	Buff stat	Buff +1 Def. Spé	Acide				
61	Baie Lansat	Buff stat	+30 % Critiques	Épicé	+8 (Si mangée par plaisir)	+5 (Si mangée par plaisir)	+3 (Si mangée par plaisir)	+30
62	Baie Frista	Buff stat	Buff +2 stat aléatoire	Sec				
63	Baie Éka	Buff stat	Buff +1 Défense	Sucré				
64	Baie Micle	Buff stat	Buff +1 Précision	Amer				
65	Baie Rangma	Buff stat	Buff +1 Def. Spé	Acide				
66	Baie Enigma	Soin PV	+37.5% PV	Épicé	+8 (Si mangée par plaisir)	+5 (Si mangée par plaisir)	+3 (Si mangée par plaisir)	+30
67	<i>Baie Manae</i>	Soin PP	+10 PP toutes attaques ou ¼ Souffle et Mana	Sec				
68	Baie Chérim	Buff 1 tour	Vive Griffes 1 tour	Sucré				
69	Baie Pommo	Dégâts 1 tour	Voile Miroir 1/4	Amer				
70	Baie Jaboca	Dégâts 1 tour	Riposte 1/4	Acide				

Les trois baies en italique sont des baies spécifiques à Sacred Phoenix.

Vous remarquerez que les baies sont classées par groupe de 5 avec une alternance sur les cinq goûts de bases, toujours dans cet ordre hérité de *Rubis / Saphir* : **Épicé**, **Sec**, **Sucré**, **Amer** et **Acide**. Les Pokémon ont leurs propres goûts (qui dépendent de leur nature) et la saveur de la Baie a une influence significative sur le gain d'amitié. Donnez-leur donc celles qu'ils aiment !

Tableau des Herbes de combat

Aux baies s'ajoutent les trois herbes qui peuvent s'activer en combat en tant qu'objets tenus. Ces herbes au goût neutre peuvent se cueillir dans la nature et peuvent être données à manger hors-combat. Dans le cas l'amitié augmente d'un point de base.

Plante	Effet en combat (Consommé après activation)	Effet sur l'amitié (hors-combat)	Gain de Satiété
Herbe Mental	Annule attraction	+1	+6
Herbe Blanche	Annule baisse de stats		
Herbe Pouvoir	Annule tour de chargement		

Note : l'Herbe Mental et l'Herbe Blanche pourront se donner à la volée en combat pour guérir le débuff correspondant, mais pas l'Herbe Pouvoir (vu qu'on ne peut demander à la fois de lancer une attaque sur deux tours et donner un objet du sac).

Don Floral :

Il est possible de demander à certains Pokémon de type Plante d'achever la pousse de ces plantes avec son Don Floral une fois par jour, mais l'action lui fera perdre 1 ou 2 points d'amitié s'il le fait à contrecœur (ce qui se produit avec une amitié comprise entre 500 et 799). Au-dessous de 500, le Pokémon ne partagera pas ce don avec son Dresseur ; et à partir de 800, il le fera de manière désintéressé (en plus de pouvoir le faire plus d'une fois par jour).

Ceci est décrit en détail à la fin du document : [la Magie dans Sacred Phoenix](#)

Boissons et friandises

Ces objets ne peuvent pas être consommés "pour le plaisir" s'il n'y a rien à soigner. Miel et champignons font exception et peuvent être données comme friandises, même si ce sont de base des ingrédients alchimiques.

Tous ces consommables ne peuvent être utilisés que hors-combat (il faut le temps de déguster), y compris le Jus de Baie qui contrairement aux jeux officiels ne sera pas automatiquement consommé en combat. (La Baie Citrus sera plus efficace.)

Boisson ou friandise	Effet	Bonus d'amitié	Gain de Satiété
Petit Champi	Friandise	+2	+12
Gros Champi	Friandise	+5	+23
Champi Suave	Friandise	+13	+50
Miel	Friandise	+3	+15
Eau de Source*	Soigne 10 PV	+1	+20
Jus de Baie	Soigne 20 PV	+1	+12
Chococœur	Soigne 20 PV	+3	+20
Distillat de baies	Soigne 50 PV + statuts	+2	+18
Lait Meumeu	Soigne 100 PV	+5	+24
Friandises à statut	Soigne les statuts	+2	+12

* L'Eau de Source peut être puisée gratuitement dans n'importe quel puits ou fontaine (dans la limite de 10 rations dans l'outre du héros). Bah oui, l'eau n'est pas polluée à Keltios ! Du fait de sa gratuité, elle augmente donc rapidement la satiété.

Accélérateurs et breuvages anti-EV

Les accélérateurs apportent un bonus non négligeable d'amitié dans les jeux officiels. Cela sera aussi le cas à Keltios.

L'Alchimie permet aussi de concocter des Brouets, de puissants breuvages qui remettent à 0 une ou plusieurs EVs. Si aucune EV n'est réduite, le gain d'amitié est divisé par 2 (car contrairement aux accélérateurs, les Brouets peuvent être donnés en « mode friandise »).

Médicament	Effet	Gain d'amitié	Gain de Satiété
Accélérateurs vanilla	+10 EV dans une stat	+2	+1
Extrait de santé	+16 EV* en PV	+6	+6
Extrait de Protéine	+16 EV* en Attaque		
Extrait de Fer	+16 EV* en Défense		
Extrait de Calcium	+16 EV* en Attaque Spéciale		
Extrait de Zinc	+16 EV* en Défense Spéciale		
Extrait de Carbone	+16 EV* en Vitesse		
Gelée Royale	+16 EV* pour toutes les stats	+20	+19
Philtre de Santé	+128 EV* en PV	+25	+19
Philtre de Force	+128 EV* en Attaque		
Philtre d'Endurance	+128 EV* en Défense		
Philtre d'Esprit	+128 EV* en Attaque Spéciale		
Philtre de Volonté	+128 EV* en Défense Spéciale		
Philtre d'Agilité	+128 EV* en Vitesse		
Brouet Améthyste	Reset des EV en PV	+20 (ou +10 si pas d'EV perdues)	+40
Brouet Rubis	Reset des EV en Attaque		
Brouet Citrine	Reset des EV en Défense		
Brouet Saphir	Reset des EV Attaque Spéciale		
Brouet Émeraude	Reset des EV Défense Spéciale		
Brouet Corail	Reset des EV Vitesse		
Brouet risqué	Reset de toutes les EV	+30 (ou +15 si pas d'EV perdues)	+50
Essence de Souffle †	+20 % de PP dans une attaque	+6	+30
Essence de Mana †	+20 % de PP dans une attaque	+6	+30
Essence d'Éther †	+60 % de PP dans une attaque	+12	+30

* +16 ou 128 (avec la limite de 100 qui saute comme en 8G) parce que le maximum est de 768. Les accélérateurs se crafteront grâce à l'Alchimie et peuvent apporter un très grand avantage d'amitié.

Il ne sera bien sûr pas possible de gaver d'un coup sec votre Pokémon pour qu'il ait toutes ses EVs du fait de la limite de Satiété. Il faudra attendre qu'il digère pour en donner de nouveaux, mais 768 EVs sur une stat est atteignable en utilisant toute l'étendue de la Satiété avec 6 philtres.

† Lorsque le système de Mana et Souffle remplacera les PP, ces objets augmenteront de manière permanente le Souffle max et/ou le Mana max du Pokémon au lieu des PP de ses capacités.

Plumes

Les plumes sont des jouets à usage unique qui augmentent d'un point une EV. Le fonctionnement est même qu'avec un accélérateur, sauf que c'est la Gaieté qui est incrémentée au lieu de la Satiété.

Plume	Effet	Gain d'amitié	Gain de Gaieté
Plume Santé	+1 EV en PV	+1	+1
Plume Force	+1 EV en Attaque		
Plume Armure	+1 EV en Défense		
Plume Esprit	+1 EV en Attaque Spéciale		
Plume Mental	+1 EV en Défense Spéciale		
Plume Sprint	+1 EV en Vitesse		

Caresses, fouettages et massages

Les caresses avec le Poké Plumet (ou la maltraitance avec le Fouet) sera d'autant plus efficace sur le Pokémon que sa Gaieté était faible à la base. Son efficacité sera donc optimale sur une créature magique en besoin affectif maximal.

Si jamais la Gaieté était déjà ≥ 100 au moment de tenter l'une des actions listées ci-dessous, l'action est annulée et rien n'est modifié (pas de facturation, ni d'augmentation de Gaieté).

Légende : ♥ = Amitié ; ♠ = Effroi ; ♪ = Gaieté

Affection en provenance du...	Modificateurs sur le Pokémon selon sa Gaieté initiale				
	♪ < 10	10 ≤ ♪ < 30	30 ≤ ♪ < 50	50 ≤ ♪ < 70	70 ≤ ♪ < 100
Fouet du joueur *	-50 ♥ +100 ♠ +80 ♪	-42 ♥ +85 ♠ +80 ♪	-35 ♥ +70 ♠ +80 ♪	-25 ♥ +50 ♠ +80 ♪	-15 ♥ +30 ♠ +60 ♪
Poké Plumet * (0~299 / 300~499 / 500+ ♥)	+5/4/3 ♥ -3 ♠ +18 ♪	+4/3/2 ♥ -2 ♠ +15 ♪	+3/2/2 ♥ -1 ♠ +15 ♪	+2/1/1 ♥ -1 ♠ +15 ♪	+1/0/0 ♥ -1 ♠ +15 ♪
PNJ Masseur novice **	+24 ♥ +45 ♪	+20 ♥ +40 ♪	+16 ♥ +35 ♪	+12 ♥ +30 ♪	+8 ♥ +25 ♪
PNJ Masseur maître **	+48 ♥ +80 ♪	+40 ♥ +70 ♪	+32 ♥ +60 ♪	+24 ♥ +50 ♪	+16 ♥ +40 ♪

* Objets rares que le héros obtiendra en cours de partie. Leur utilisation est gratuite et n'est limitée que par la Gaieté du Pokémon.

** Services offerts une fois par jour qu'à un seul Pokémon, excepté lors du Tournoi au Colisée d'Arceus où les professionnels sont parés à masser toute l'équipe du joueur s'il est prêt à aligner les pièces d'or. (Il faut bien aider le héros à maintenir son amitié au maximum pour compenser la douleur endurée dans l'arène, un KO est vite arrivé vu le niveau de la compétition.)

Un autre moyen de resserrer les liens avec son équipe est d'être [le maître de cérémonie d'une des fêtes religieuses de Keltios](#). Elles se produisent 8 fois par an, au 1^{er} et au 16^{ème} jour de chaque saison, et octroient un bonus de 60 d'amitié à toute votre équipe.

Massages avec les huiles

À la différence de l'utilisation gratuite du Poké Plumet ou des services d'un masseur professionnel, l'efficacité du parfum n'est pas influencée par le degré initial de Gaieté mais par la couleur de la fragrance (qui détermine sa famille olfactive).

Les parfums se craftent grâce à l'alchimie en distillant différentes Baies. Ils peuvent aussi s'acheter auprès de certains PNJ (à un certain prix). L'efficacité est bien meilleure qu'avec le Poké Plumet nu, surtout avec les huiles les plus précieuses.

Bien entendu, le parfum ne sera pas consommé si le Pokémon refuse le massage du fait que sa Gaieté était déjà ≤ 100 ou d'un état de brusquerie.

Type de Parfum	Effet sur l'amitié selon odeur			Gain de Gaieté	Diminution d'Effroi *
	Aimé	Neutre	Non-aimé		
Parfum musqué doux	+8	+5	+2	+30	-5
Parfum floral doux					
Parfum fruité doux					
Parfum boisé doux					
Parfum ambré doux					
Parfum musqué tonifiant	+15	+10	+4	+45	-10
Parfum floral tonifiant					
Parfum fruité tonifiant					
Parfum boisé tonifiant					
Parfum ambré tonifiant					
Parfum musqué palpitant	+28	+20	+8	+60	-20
Parfum floral palpitant					
Parfum fruité palpitant					
Parfum boisé palpitant					
Parfum ambré palpitant					
Parfum légendaire	+80			+150	-40

* N'est pas diminuée si l'Effroi était inférieur à 450 avant le massage. Cela fait des parfums une méthode très efficace pour purifier les Pokémon Obscurs.

Pour rappel, voici la correspondance entre les couleurs et les goûts. Il s'agit des mêmes correspondances que dans Rubis et Saphir.

Goût	Odeur	Couleur	Stat associée	Apprécié par les natures...	Non apprécié par les natures...
Épicé	Musqué	Rouge	Attaque	Brave, Mauvais, Rigide et Solo	Assuré, Calme, Modeste et Timide
Sec	Floral	Bleu	Attaque spéciale	Discret, Doux, Foufou et Modeste	Jovial, Malin, Prudent et Rigide
Sucré	Fruité	Rose	Vitesse	Jovial, Naïf, Pressé et Timide	Brave, Discret, Malpoli et Relax
Amer	Boisé	Vert	Défense spéciale	Calme, Gentil, Malpoli et Prudent	Foufou, Lâche, Mauvais et Naïf
Acide	Ambré	Jaune	Défense	Assuré, Lâche, Malin et Relax	Doux, Gentil, Pressé et Solo

La couleur de la Baie est très souvent en adéquation avec son goût (et donc la couleur du parfum qu'elle va donner.)

En cas de montée de niveau

Montée de niveau : **-1 à -16 d'Effroi***, **-20 de Satiété**, **-20 de Gaieté**

* selon si le Pokémon est *underlevel* ou *overlevel*, -8 au palier normal.

L'amitié n'est pas bonifiée contrairement aux jeux officiels. C'est indirectement via la Poké-Récré en profitant de la baisse de Satiété et de Gaieté que vous pourrez l'augmenter.

En cas de fuite ou d'abandon à un combat

Fuite face à un Pokémon sauvage : **-1 d'Effroi** pour vos Pokémon qui sont sur le front.

Abandon face à un Dresseur : **-10 d'Effroi** et **-5 d'Amitié** pour tous les membres de l'équipe.

La fuite face à un Pokémon sauvage entame très légèrement l'Effroi. À noter que si l'Effroi est entre 50 et 100 points au-dessous de son point d'équilibre, ça s'annulera avec le +1 d'Effroi d'équilibrage obtenu lors de l'envoi en combat.

Par contre, face à un Dresseur, vos créatures magiques comprendront que c'est un déshonneur et vous voueront un peu moins de respect. Ceci dit, il vaut mieux un -5 d'Amitié qu'un -20 ou pire à cause d'un KO subi. Abandonner (si vous en avez la possibilité) est une sage décision lorsque le combat est perdu d'avance.

Par la musique de Flûte du Temps

L'effet de la musique s'applique à toute l'équipe du joueur.

Les durées indiquées ici s'entendent dans le calendrier du jeu (et non heure réelle ou temps de jeu écoulé). À Keltios, 2 secondes de jeu hors-menus valent une minute dans le calendrier.

La mention "une fois par jour" signifie que l'action peut à nouveau être faite dès que minuit est passé. (Reset au changement de jour.)

Jouer l'Ode à la Joie :

Coût pour le héros : **40 Points de Magie**

→ **+8 d'Amitié**, **+20** si Pokémon **Obscur**

→ **+25 d'Effroi** (si < 425) ou **-25 d'Effroi** (si ≥ 475)

Ce thème peut être joué maximum une fois par jour une fois la Flûte du Temps obtenue.

À noter qu'un Pokémon en état Brusqué écouterait quand même ce thème et obtiendrait donc ses effets. (Ça ne rentre pas dans la catégorie des "soins".)

Jouer Oración :

Coût pour le héros : **100 Points de Magie**

→ **+50 d'Effroi** (si < 450)

→ Empêche toute Brusquerie pendant 1 heure et annule l'état Brusqué des Pokémon qui le sont déjà.

→ La loyauté est augmentée momentanément de 100 points durant l'heure où cette magie fait effet.

Ce thème peut être joué maximum une fois par jour une fois la Flûte du Temps obtenue et cette partition connue (ce qui se produira plutôt vers la fin du jeu). C'est l'arme parfaite pour récupérer la confiance d'un Pokémon profondément déloyal.

Divers points de gameplay à éclaircir

Désobéissance ultime : le Pokémon qui attaque son dresseur !

Lorsque cela se produit, après l’affichage de la phrase “*[Pokémon] se retourne contre vous et vous attaque !*” (et son animation), deux issues sont possibles :

- Si le héros survit (Attaque du Pokémon rebelle inférieure à 50 et Attaque Sp. à 75), le combat se termine immédiatement sur une défaite. Le PNJ fait son speech de victoire puis c’est l’écran noir de Black-Out avec sa téléportation au dernier centre de soin visité (aka le point de retour en cas de défaite). Durant le Black-Out, un message spécifique à cet évènement sera affiché.

Il y aura donc un évènement commun spécifique qui sera appelé si le combat s’est terminé sur ce type « d’accident » et qui téléportera le héros. (La plupart des défaites à Keltios ne déboucheront pas sur une TP forcée au dernier point de soin visité contrairement aux jeux officiels.)

- Si le héros a été tué par son Pokémon désobéissant, c’est encore plus expéditif : après la phrase de rébellion, c’est écran noir direct (le dresseur adverse n’a même pas le temps de faire un discours) et appel du Game Over. L’écran de Game Over relatara la mort du héros à cause de son Pokémon qui s’est retourné contre lui avant de renvoyer le joueur à l’écran-titre.

La fugue du Pokémon en rébellion

Lorsqu’un Pokémon s’enfuit avec succès d’un combat (affichage de la phrase “*[Pokémon] brise sa Pokéball et s’enfuit !*”), sa Pokéball est détruite, le Pokémon obtient le statut « fugueur » (ce qui le rend indisponible) et il sera retiré de l’équipe vers un **emplacement spécial** à la fin du combat (l’éventuel objet tenu par lui vous est restitué). Lorsque cela se produit, une autre créature devra être appelée pour poursuivre le combat, sinon, c’est la défaite.

Lorsque cela se produit, la quête « Rébellion d’un Pokémon » s’active (affichage du texte suivant avec le héros qui parle juste après le combat et dès que le joueur n’est plus bloqué par un évènement : « *[Pokémon] s’est enfui ! Si je cherche dans les terres sauvages de la Châtellerie, j’ai peut-être une chance de le retrouver et de me racheter auprès de lui.* ») et le Pokémon rebelle vous attendra sur un spot prédéfini pendant une période de 30 jours ou jusqu’à ce qu’une autre fugue se produise. (Le spot correspondra à une route précise de la Châtellerie dans laquelle s’est produite la fugue. Par exemple, ça sera dans la Forêt d’Elda si elle s’est produite dans la Châtellerie d’Aliénor.)

Une fois retrouvé, vous aurez une unique chance pour l’affronter et le recapturer. Si vous avez attendu plus de 30 jours ou eu un autre Pokémon qui a fugué, il disparaîtra du spot et sera définitivement perdu. (La fugue d’un nouveau Pokémon écrase automatiquement celui qui était stocké dans **l’emplacement spécial**.)

Le fait que le Pokémon déserteur soit stocké dans un **emplacement spécial** a son importance car lorsque vous le retrouverez dans la nature, il aura avec exactement les mêmes caractéristiques que lorsqu’il a fugué, exception faite de son niveau d’amitié qui sera à 450 si vous réussissez à le capturer. (Une amitié forcément supérieure à avant, puisqu’un Pokémon ne tentera jamais de s’affranchir de vous au-dessus de 400 d’amitié, donc de loyauté).

Stockage et fugue d'un Pokémon Légendaire

Lorsqu'un Pokémon Légendaire (autre que Darkrai, Giratina et les Légendaires Obscurs) estime qu'un mortel qu'il l'a capturé n'est plus digne de lui (du fait **d'une amitié tombée sous les 500 points** en sachant qu'ils sont capturés avec une amitié de **650**), il n'hésitera pas à faire appel à ses pouvoirs divins pour briser la ball qui le lie et regagner sa liberté (si ce n'est pas la Ball Platinée.)

Pour Darkrai, Giratina et les Légendaires Obscurs, la fugue sera basée non sur une amitié de minimum 500 points, mais **sur une loyauté de minimum 700 points**. (En sachant qu'ils seront capturés avec **0** d'amitié et **912** de crainte.)

Cela sera testé :

- Quand le héros tentera de “stocker” son Pokémon légendaire dans ses coffres.
- Après une nuit à l'auberge ou une prière à un autel.
- Si le Légendaire a été capturé dans la Ball Platinée, la fugue sera impossible. (Cette ball forgée grâce aux secrets de Giratina est indestructible.)

Si au moment du check, la condition est remplie, la fugue du Légendaire se produit à coup sûr (pas d'intervention du hasard). Un message s'affiche comme quoi, le Légendaire ne vous estime plus digne de lui et brise sa ball avant de prendre la fuite. (« *Le divin [Pokémon] ne vous estime plus digne de lui et a brisé sa Pokéball pour retrouver sa liberté !* ») S'il tenait un objet, il est remis automatiquement dans votre sac.

Cela enclenche une quête (*chaque Légendaire aura donc sa quête dédiée*) qui vous invitera à retrouver où le Légendaire a pu se cacher (*chaque Pokémon divin aura ses spots de repop prédéfinis. Spoiler : ce sont les mêmes que ceux de leurs œufs s'ils ont dû se réincarner*). Car il faut savoir qu'à Keltios, ces créatures mythiques doivent veiller sur le monde et ne peuvent disparaître. Voilà pourquoi après une période de probation/pénitence de 30 jours in-game, votre déserteur réapparaîtra toujours quelque part et pourra être recapturé.

S'il a été retrouvé par le héros, le Pokémon divin demandera à retester sa dignité et lui offrira la possibilité de le combattre (et donc de le capturer) à nouveau. Son niveau sera le même que lors de sa fugue mais tout le reste sera déterminé aléatoirement (nature, shiny, IV, etc...) avec des EV à nouveau à 0. (Bref, le Pokémon sauvage classique.)

Au final, le mécanisme de retrouvailles d'un Légendaire déserteur sera très similaire à celui de leur réincarnation si jamais vous les avez perdus au combat suite à leur trépas.

Dans l'idéal, pour plus de RP, tous les Pokémon légendaires (là je les inclus tous) devraient être stockés dans une boîte à part du stockage (enfin, du coffre magique de Fintan) pour marquer le fait que lorsque le héros ne les a pas dans son équipe, ils sont remis en liberté (je n'ai pas dit “relâchés”) et non conservés au fin fond d'un coffre en état de stase forcée à l'intérieur de leur ball. Un Légendaire a besoin de veiller sur le monde et ne doit être à l'intérieur d'une ball que si son dresseur a vraiment besoin de lui !

Lorsque le héros de Sacred Phoenix les “retire” du stockage, il invoque en vérité le Légendaire à qui il a gagné sa loyauté. En répondant à son appel, le Pokémon divin accepte de retourner momentanément dans sa ball tant que le digne mortel aura besoin de voyager avec lui.

C'est aussi une raison pour laquelle les Légendaires ne seront pas échangeables entre joueurs dans mon fan-game. (On imagine les conséquences s'ils étaient transférés dans un autre multivers.)

Pour rappel, les Légendaires présents à Keltios sont :

- Artikodin

- Électhor
- Sulfura
- Raikou
- Entei
- Suicune
- Lugia
- Ho-Oh
- Celebi
- Kyogre
- Groudon
- Rayquaza
- Créhelf
- Créfollet
- Créfadet
- Giratina
- Darkrai
- Heatran
- Arceus
- Xerneas
- Yveltal
- Zygarde

(+ Par anticipation, marquer comme tel tous les autres [Légendaires](#) et [Fabuleux](#) officiels qui existent mais ne sont pas présents dans mon Pokédex régional.)

Note : Phione, bien que présent à Keltios, n'est pas considéré comme un Légendaire. Idem pour Meltan, car tous deux peuvent se rencontrer par centaines.

Et oui, Pokémons divins = traitement divin ! (Même leur mort est gérée autrement !)



Les Légendaires sont conscients de leur statut de divinité et n'hésiteront pas à quitter dès la première seconde un dresseur qu'ils n'estiment plus digne d'eux.

PARTIE 4 – OIRE AUX QUESTIONS

Je me perds avec toutes ces chiffres. Suis-je obligé de vraiment faire attention à l'amitié ? J'ai moyen envie de jouer au Sim's ou au Tamagotchi. x'D

Après avoir lu 60 pages de document, ça peut effectivement faire peur mais si vous savez tout le travail de titan qu'il y a derrière chaque mécanisme de jeu vidéo (au-delà d'un jeu NES ou Love 2D, ça s'entend).

Et pourtant, cela n'empêche pas chaque joueur de savourer son jeu ! Pourquoi ? Parce qu'ils jouent à l'instinct. Nul besoin de connaître tous les tableaux par-cœur (au moins d'être un fin stratège et de jouer à fond l'optimisation). Connaître les principes dans leurs grandes lignes suffit et l'expérimentation fera le reste.

Donc je vous répondrai : jouez librement selon votre instinct et vos envies ! Chaque choix a ses conséquences et le jeu vous donnera des indices sur ce qui sera apprécié ou pas apprécié à l'image d'un *Fable* ou d'un *Dragon Age Inquisition* (qui sont eux aussi des RPG comme Pokémon). Dans ce jeu de rôle qu'est Sacred Phoenix, immergez-vous et vivez à fond votre aventure à Keltios !

Et puis le plaisir de jouer n'est-il pas en découvrant de nouvelles mécaniques de jeu ?

Mon Pokémon peut-il me désobéir, même si c'est moi qui l'aie capturé ?

Oui ! Sacred Phoenix révisé complètement les notions d'amitié afin que l'obéissance de vos créatures magiques soit proche de ce qui se voit dans le dessin-animé ; ce que les jeux officiels n'ont su retranscrire. C'est pour cela que j'associe deux variables à chaque Pokémon : l'amitié et la crainte, la somme des deux déterminant la loyauté.

Il faut savoir qu'à la base, le système d'obéissance des jeux officiels était là pour empêcher un joueur de bas niveau de s'échanger un Pokémon de haut niveau puis de rouler sur le jeu avec. Mais rien n'empêchait d'envoyer son Starter niveau 5 dans une cartouche tierce, de le faire monter au niveau 70 là-bas, puis de le retransférer avec la puissance d'Arceus sur la cartouche d'origine... et c'est parti pour rouler sur tout !

Faites ça sur Sacred Phoenix, et vous aurez la garantie de le retrouver avec 0 d'Amitié et 0 d'Effroi (bref, une loyauté égale au zéro absolu), car votre Pokémon saura très bien que ce n'est pas vous qui l'avez entraîné, même si vous l'avez capturé.

D'une manière générale, si vous surentraînez votre Pokémon (overgrind), son Effroi diminuera et donc sa loyauté. Il faudra maintenir une solide amitié avec lui pour compenser et conserver sa confiance.

Mais même sans être en overgrind, il sera aussi possible de vous faire désobéir. Enchaîner les KO est particulièrement préjudiciable à l'amitié ; et si votre Pokémon ne vous aime plus... il risque de ne plus écouter vos ordres !

Est-il possible d'être en overgrind tout en conservant la loyauté de mon Pokémon ?

Oui ! Et chose où je me distingue des jeux officiels : c'est même possible pour un Pokémon échangé ! (Même si ça sera un peu plus difficile avec les Pokémon importés.)

Si de base, votre Pokémon échangé a été obtenu à un niveau raisonnable (suffisamment bas pour que sa loyauté ne soit pas ou peu entamée au moment de passer entre vos mains), puis que vous preniez bien soin de lui, il pourra monter très haut dans les niveaux tout en restant parfaitement fidèle !

Le secret, c'est de faire grimper son amitié le plus vite possible afin de compenser les pertes d'effroi dues à un niveau trop élevé, et bien entendu veiller à ne pas l'entacher. (Attention aux KO !) À partir de 900 d'amitié, vous êtes garanti d'avoir la parfaite fidélité de vos créatures magiques quel que soit leur niveau d'effroi.

Exemple : Si peu que vous ayez la patience de vous enchaîner les Pokémon sauvages niveau 10 de la Forêt d'Elda, votre Pokémon importé au niveau 15 pourra très bien monter au niveau 30 tout en restant 100 % loyal sans avoir vaincu un seul Augure.

Dans l'exemple extrême, c'est même possible de vous faire aimer d'un Pokémon bloqué à 0 d'effroi et démarrant à 0 d'amitié, mais ça sera extrêmement long à cause des augmentations d'amitié malusées à $\times 0,2$. (Il ne faudra jamais le faire combattre au début, vous promener avec lui pour faire baisser sa Satiété et Gaieté, puis dès que possible donner les meilleures baies et huiles de massages qui donnent minimum +3 de base pour monter à coup de +1 d'amitié...)

Je suis donc loin d'être aussi radical qu'un *Pokémon Reborn* où un seul niveau de trop est directement sanctionné par 50 % de désobéissance (en plus d'être anti-RP, TGCM !).

Pourquoi faire monter de niveau mon Pokémon n'augmente plus son amitié ? Est-il possible de faire comme dans les jeux officiels ?

Imaginez des parents qui laissent leur enfant se débrouiller tout seul dans l'apprentissage de la vie (hormis en donnant des ordres du style « fais tes devoirs ! » ou « prépare la table ! »). Retranscrivez cela à travers la relation entre un Pokémon et son dresseur, et vous comprendrez pourquoi il n'y a guère de raison d'avoir une reconnaissance en retour.

Un enfant aime être encouragé et remercié dans ses efforts en vue de devenir un adulte autonome. Pour un Pokémon, c'est pareil ! Sa baisse de Satiété et de Gaieté qui s'en suit après une augmentation de niveau est synonyme de besoin affectif (et donc d'opportunité d'en donner). Récompensez-le en lui offrant 2 baies et quelques caresses et vous retrouverez automatiquement le gain d'amitié des jeux officiels (et même plus si vous choisissez bien vos parfums et friandises) !

Après, ne rien faire ne sera pas pénalisant : si l'Effroi est descendu un peu sous son point d'équilibre, le -8 sera vite rattrapé après 2048 pas à marcher avec votre Pokémon ou 8 combats victorieux contre des Pokémon sauvages.

Et l'amitié montera toujours de +1 tous les 128 pas si vous vous promenez avec lui en bonne santé dans un lieu non maudit (et que l'effroi est assez équilibré).

Mon Pokémon vient d'évoluer et il est devenu désobéissant. Au secours !

L'évolution est synonyme de crise d'adolescence pour les Pokémon. Le brusque afflux d'Énergie Infinie et le changement (souvent radical) d'apparence déstabilise votre créature magique sur le court-terme. Associé à un gain de puissance significatif, ça le pousse à avoir des envies d'indépendance.

Cet effet est plus présent chez certaines espèces que d'autres. Faible chez les Pokémons de bas tiers, ceux de haut-tiers peuvent être plus délicats à gérer avec une perte de loyauté qui peut dépasser les 300 points.

Lorsqu'un Pokémon a évolué, sa crainte est probablement passé sous son niveau d'équilibre. Marchez un peu et reposez-vous à l'auberge pour la faire remonter naturellement vers son point d'équilibre. Ne le faites pas combattre tout de suite.

Il faut savoir aussi qu'une évolution remet automatiquement à plat les niveaux de Satiété et de Gaieté : votre créature magique est en besoin affectif maximum ! C'est l'occasion de bien le nourrir et le masser. Il y a potentiellement de quoi rattraper tous les points d'amitié perdus, voir même nouer des liens plus forts en lui donnant ses parfums ou baies préférées !

Si après son évolution, sa loyauté est restée suffisante, le plus dur a été réalisé.

Par contre, évitez de laisser évoluer un Pokémon qui est déjà déloyal : il sera encore plus remonté après son évolution !

Mon Pokémon s'est enfui ! Ais-je une chance de le retrouver ?

Oui, sous trois conditions :

- Que depuis sa fugue, moins de 30 jours se soient écoulés (il y a un compte à rebours dessus).
- Qu'il n'y ait pas eu une autre fugue entre-temps dans la même Châtellerie. (Un seul Pokémon – le dernier à avoir fugué – peut être récupéré.
- Et bien entendu trouver où il s'est réfugié !

Pour ce dernier point, ce n'est pas compliqué : ça sera un spot précis (toujours le même) correspondant à la châtellerie où la fugue a eu lieu, généralement le centre de sa map la plus emblématique parmi celles situées en milieu sauvage.

Si vous l'avez retrouvé dans les temps, il aura exactement les mêmes caractéristiques qu'au moment de sa fugue, sauf son Amitié qui aura augmenté à 450, signe qu'il vous octroie une seconde chance. Il vous faudra alors l'affronter et réussir à le capturer à nouveau comme pour tout Pokémon sauvage. Mais si vous fuyiez ou le mettez KO, il sera perdu pour toujours.

Les Pokémons légendaires peuvent eux aussi fuguer, mais beaucoup plus tôt : dès qu'ils vous estimeront indignes d'eux (donc bien avant le seuil des 400 de loyauté !). De ce fait, leur mécanisme de fugue est différent :

- Ne se manifestera que hors-combat (quoi que ça peut se produire en combat si vous réussissez à faire baisser leur loyauté sous les 400).
- Chaque Pokémon légendaire aura ses propres spots. Il n'y aura donc aucune interférence avec les fugues des Pokémons non-légendaires.
- Lorsque vous les retrouverez, seul le niveau sera identique au moment de la fugue. Tout le reste sera aléatoire.
- Le cooldown est inversé : c'est pendant 30 jours qu'ils ne pourront pas être récupérés (car introuvables). Après quoi, ils apparaissent dans leur spot de repop et y resteront sans limite de temps, y compris si un autre Légendaire a fugué.

Dernière chose : le Pokémon que vous aurez capturé dans la Ball Platinée ne pourra jamais s'enfuir. S'il tente de fuir en combat, la fuite sera automatiquement un échec. (Mais qui capturerait un non légendaire dans l'ancêtre de la Master Ball ?) Si vous avez un Légendaire dedans, sa loyauté pourra descendre dans les abysses sans que vous ne le perdiez.

À noter que sur le long-terme, être victime d'une fugue (ou d'un Pokémon qui s'est retourné contre vous sans avoir réussi à vous tuer) diminuera votre réputation au sein de la châtellerie où l'accident s'est produit.

Que se passe-t-il si mon Pokémon se retourne contre moi ?

La phrase “[Pokémon] se retourne contre vous et vous attaque !” s’affiche, puis une animation où votre Pokémon se retourne (vue de face) et vous bondit dessus se joue (si elle est codée).

Puis trois chemins sont possibles :

- Si le Pokémon rebelle avait plus de 50 d'Attaque ou 75 d'Attaque Spéciale, vous êtes tué sur le coup et c'est le Black-Out (écran noir) immédiat avec un fondu de 1 seconde (le dresseur adverse ne fait même pas de discours). L'écran de Game Over s'en suit avec comme première phrase :

« *Suite à l'une de vos créatures magiques qui dans sa haine vous a ôté la vie, le fil de la Prophétie du Phénix a été brisé.* »

- Si vous avez survécu mais que votre adversaire voulait votre mort, le combat est considéré comme une défaite. Conséquence : le dresseur hostile énumère sa phrase de victoire suivie d'un fondu noir durant une seconde, puis l'écran de Game Over apparaît et le premier message affiché sera :

« *Suite à votre défaite contre cet ennemi qui voulait votre mort, le fil de la Prophétie du Phénix a été brisé.* »

- Si vous avez survécu et que le dresseur (ou Pokémon sauvage) adverse ne voulait pas votre mort, le dresseur (si c'était face à un dresseur) cite sa phrase de victoire, suivi du Black-Out / écran noir durant lequel ce message affiche :

« *Attaqué par son Pokémon, [Joueur] fut contraint d'abandonner le combat / de déclarer forfait, puis courut vers l'auberge la / l'autel le plus proche pour soigner ses blessures.* »

L'écran redevient clair et vous vous réveillerez alors au dernier sanctuaire ou auberge visité avec votre équipe dans le même état de santé qu'au moment de l'interruption du combat.

Si cela peut vous rassurer, un Pokémon ne pourra se retourner contre vous qu'en combat. Tant que vous ne l'utilisez pas lors d'un match, il ne pourra rien vous arriver. (Au pire une brusquerie du dit Pokémon.)

Joker : quelle est la meilleure stratégie pour se faire aimer de ses Pokémon ?

La question des stratégies ! Tout comme la Poké-Récré a sa petite routine pour monter l'affection au max de 3 Pokémon en 25 minutes, Sacred Phoenix a aussi “son chemin optimisé”.

Bien entendu, ça sera moins facile au début de partie qu'en fin de partie du fait que certaines choses ne seront accessibles que plus tard (peu d'arbres à baie découverts, argent moindre, recettes d'alchimie manquantes, Ode à la Joie pas encore débloquée...)

Deux piliers vous permettront de vous faire aimer de vos Pokémon au plus vite :

- La Poké-Récré
- Limiter autant que possible les KO tout en évitant l'overleveling.

Le premier point consiste à nourrir et masser vos Pokémon le plus régulièrement possible de manière à ce que leurs jauges de Satiété et de Gaieté n'aient jamais le temps de retomber à zéro. Si vous y arrivez, c'est la preuve que vous optimisez au mieux le besoin affectif de vos créatures magiques.

Une fois que vous aurez la bonne cadence (aspect quantitatif), agissez avec intelligence (aspect qualitatif). Vos Pokémon ont des préférences selon leur Nature : utiliser tel huile de massage ou telle baie octroiera plus de bonheur si l'odeur ou le goût leur plait, et ce pour un même "coût" en gaieté ou satiété. (Par exemple, un Pokémon "doux" de nature aimera les baies de goût "sec" et les huiles qui en découlent, mais détestera la saveur "acide".) La qualité des huiles et la rareté des baies jouent aussi.

Or, pour pouvoir procurer massages à vos Pokémon, il faut trouver, acheter ou fabriquer les huiles de massage. Et pour les baies, les cueillir ou les acheter. Donc pas le choix ; il faudra farmer, faire le tour des arbres à baies et travailler votre artisanat d'alchimie. Le fruit de votre labeur sera récompensé au juste prix !

Deux choses peuvent être néanmoins gratuites. L'Eau de Source que vous pouvez puiser à volonté dans les sources ou les puits redonne 10 PV et un +1 en amitié tant que la Satiété n'est pas à 100. Quant aux massages, il sera possible de caresser vos Pokémon sans huile grâce au Poké Plumet. Là aussi, le gain d'amitié sera faible (+1 si la Gaieté est inférieure à 70), mais l'objet est utilisable à l'infini.

Le second point est d'éviter à vos créatures magiques d'être mises hors-combat. S'évanouir à cause de blessures trop importantes est une expérience douloureuse pour un Pokémon, d'autant plus si le coma a été profond : évitez-leur cette souffrance et jouez comme si vous étiez en Nuzlocke ! Pour cela, il faudra s'entraîner un minimum et jouer stratégiquement durant les combats. Un dresseur qui sait mener ses compagnons à la victoire se fera apprécier d'eux !

Mais paradoxalement, trop entraîner vos Pokémon pour diminuer le risque de KO pénalisera leur Effroi et donc les augmentations d'amitié. C'est donc un juste milieu à trouver. Réussir à tisser des liens se mérite !

Dans l'hypothèse où un KO se produit, rebondissez en offrant de l'affection au malheureux Pokémon ; car dans sa douleur, ses jauges de satiété et de gaieté auront forcément baissé !

Je rajouterai ces trois piliers secondaires qui peuvent significativement vous aider. Tous trois sont cumulables !

- La Copain Ball
- Le Grelot Zen
- L'Ode à la Joie

Si peu que vous ayez le courage de capturer un Pokémon sauvage dans cette "Luxe Ball antique", vous en serez récompensé par une amitié qui montera deux fois plus vite.

Quant au Grelot Zen, il ne coûte que l'emplacement de l'objet tenu et multipliera les gains par $\times 1,5$.

Enfin, l'Ode à la Joie permet d'offrir une fois par jour un +20 d'amitié à toute l'équipe. Vos créatures magiques aiment vous entendre jouer de la flûte !

Autres notions non abordées dans l'amitié :

Un addendum a été publié ici : [Addendum sur divers pans de Gameplay lié à l'amitié](#)

Autre addendum : [Réactions et table de butin du Pokémon de compagnie](#)