

Liste des attaques de Sacred Phoenix

Lorsqu’une attaque a son comportement modifié comparé à un jeu officiel Pokémon, les boosts sont signalés **en vert**, les nerfs en **rouge foncé** et les changements à l’impact globalement neutre **en bleu**.

Attaque :

(String) Nom de l’attaque en français. N’apparaît qu’en commentaire dans la base de données. Non utilisé directement par le jeu, car va chercher ce nom dans des CSV en utilisant l’ID de la capacité comme index.

Symbol de l’attaque

(Symbol) Identifiant de l’attaque. Doit être unique car c’est ce qui servira de key pour le hash de la BDD.

- Commence toujours par 2 points
- Basé sur le nom anglais
- Tout en caractères minuscules
- Les (rares) caractères accentués doivent être remplacés par leur équivalent non accentué (:pokéball → :pokeball)
- Les espaces, les apostrophes et les tirets doivent être remplacés par des tirets bas (:double-edge → :double_edge | :king’s_shield → :king_s_shield)
- Pour les rares cas qui commencent par un caractère numérique (illégal pour un symbol), écrire le nombre en toutes lettres. (:10_000_000_million_volt_thunderbolt → :ten_million_volt_thunderbolt)

ID String :

(Integer) ID numérique de la capacité. Correspond dans 90% des cas à l’index des jeux vanilla (il y a quelques discordances sur les attaques 7G et 8G).

Cette valeur est utilisée dans les CSV pour déterminer les strings liés au nom de l’attaque et à sa description.

Légende : **Chiffre en vert** = Disponible par Donneur de Capacité. **Chiffre en marron** = Disponible par CT. **Chiffre en gras et marron** = disponible par CS. *Chiffre en Italique* = utilisable hors combat.

Symbol de la méthode de l’attaque

Les symbols les plus courants (85 % des cas) sont :

- **:mv_basic** : Pour les attaques offensives dont les effets secondaires peuvent être directement renseignées dans le hash.
- **:mv_status** : Pour les attaques de statut qui inflige l’un des débuffs les plus courants (Statuts majeurs + Apeurement + Folie). Les autres débuffs auront une méthode dédiée.
- **:mv_stats** : Pour les attaques de statut qui engendrent des changements de stats gérés par le hash, sans variations engendrées par des Field Effects. (Contrexemple nécessitant une méthode dédiée : Croissance.)
- **:mv_self_stats** : Pour les attaques offensives qui infligent des changements de stats à soi-même (Surpuissance, Rayon Chargé …)
- **:mv_recoil** : Pour les attaques de recul qui infligent un certain pourcentage de dégâts en contrecoup (Bélier, Martobois…)
- **:mv_jump_kick** : Pour les attaques qui se retourne à 50% de leur puissance contre le lanceur en cas d’échec (Pied Sauté et Pied Voltige)
- **:mv_bind** : Pour les attaques immobilisantes infligeant des dégâts dans le temps
- **:mv_multi_hit** : Pour les attaques touchant de 2 à 5 fois : 37,5% pour 2 ou 3 coups, et 12,5% pour 4 ou 5 coups (toujours 5 fois avec le talent Multi-Coups, 1 chance sur 2 que ce soit 4 ou 5 coups avec le Dé Pipé)
- **:mv_double_hit** : Pour les attaques touchant 2 fois (Double Pied, Double Dard, Osmerang, Coup Double, Double Baffe, Lancécrou)
- **:mv_triple_hit** : Pour les attaques touchant 3 fois (Torrent de Coups et Triple plongeon).
- **:mv_triple_hit_inc** : Pour les attaques touchant 3 fois et dont la puissance augmente à chaque coup réussi (Triple Pied et Triple Axel).
- **:mv_rollout** : Attaques qui bloquent le lanceur durant 5 tours et qui doublent de puissance à chaque fois qu’elles touchent. Puissance doublée si Boul’Armure a été utilisé. (Roulade et Ball’Glace)
- **:mv_flinch_fangs** : Pour les attaques de crocs pouvant à la fois apeurer et infliger un statut.
- **:mv_two_turns** : Pour les attaques se préparant en 2 tours (1 seul avec l’Herbe Pouvoir), qu’il y ait une phase de semi-invulnérabilité ou non
- **:mv_reload** : Pour les attaques demandant un tour de repos après un coup réussi (Ultralaser, Giga-Impact, Laser Prisme…)
- **:mv_future_attack** : Pour les attaques frappant 2 tours plus tard (Prescience et Vœu Destructeur).
- **:mv_outrage** : Pour les attaques de colère bloquant le lanceur durant 2 à 3 tours et s’achevant sur un état de folie (Mania, Colère, Danse-Fleurs et Grand Courroux)

- **:mv_heavy** : Pour les attaques dont les dégâts dépendent du ratio de poids entre le lanceur et la cible (Tacle Lourd, Tacle Feu...)
- **:mv_tumble** : Attaque de culbute qui inflige plus de dégâts sur une cible lourde (Balayage et Nœud Herbe)
- **:mv_revenge** : Attaque qui double de puissance si le Pokémon a subi des dégâts durant ce tour, peu importe leur origine (Assurance, Avalanche et Vendetta).
- **:mv_wring_out** : Attaques dont la puissance est proportionnelle aux PV restants de la cible (Essorage, Presse)
- **:mv_eruption** : Attaques dont la puissance est proportionnelle aux PV restants du lanceur (Éruption et Gicléo)
- **:mv_flail** : Attaques dont la puissance est inversement proportionnelle aux PV restants du lanceur (Gigotage et Contre)
- **:mv_z_move** : Attaques Z dont la puissance dépend du niveau du lanceur. Ajuste automatiquement la catégorie offensive selon ce qui fera le plus de dégâts si la capacité est de classe « fusion ».
- **:mv_fusion** : Attaques qui ajustent la catégorie offensive selon ce qui fera le plus de dégâts (Attaques Z à puissance fixe + Kokiyarme)
- **:mv_force_mold** : Attaques qui force les effets de Brise-Moule (Rayon Spectral, Choc Météore, Rayons Séléno-Explosifs, Héliio-Choc Dévastateur et Apocalypsis Luminis)
- **:mv_roar** : Attaques non offensives qui éjectent la cible du combat. (Hurlement, Cyclone...)
- **:mv_eject** : Attaques offensives qui éjectent la cible du combat (Projection, Draco-Queue...)
- **:mv_trap** : Pour les attaques qui piègent l’adversaire, qu’elle soit offensive ou non (Barrage, Regard Noir, Ancrage...)
- **:mv_hit_and_run** : Pour les attaques qui permettent de se replier si des dégâts sont infligés (Demi-Tour, Change Éclair et Eau Revoir)
- **:mv_pluck** : Attaques dérobant la Baie de l’adversaire pour la manger immédiatement. Si la manger est impossible, l’objet de la cible sera neutralisé (Picore et Piqure)
- **:mv_thief** : Attaques dérobant l’objet de l’adversaire (Larcin et Implore)
- **:mv_neutralize_item** : Attaques neutralisant l’objet de l’adversaire (Sabotage, Incinération et Gaz Corrosif)
- **:mv_trick** : Attaques échangeant les objets tenus (Passe-Passe et Tour de Magie)
- **:mv_metal_burst** : Pour les attaques de riposte renvoyant 1,5 fois les dégâts (Fulmifer et Vindicté)
- **:mv_cut_half_life** : Pour les attaques qui font perdre une fraction des PV restants de la cible, influencé par l’affinité des types et le coup critique. (Croc Fatal, Ire de la Nature et Colère du Gardien d’Alola ...)
- **:mv_lock_target** : Pour les attaques qui verrouillent la cible et assureront une touche au prochain tour (Lire-Esprit et Verrouillage)
- **:mv_lethal** : Pour les attaques qui tuent sur le coup et suivent une formule de précision légèrement altérée (Guillotine, Empal’Korne, Abîme et Glaciation)
- **:mv_screen** : Pour les attaques posant des screens (Protection, Mur Lumière et Voile Aurore)
- **:mv_heal** : Pour la plupart des attaques de soin qui régénèrent une fraction de PV. (Les cas les plus complexes comme Atterrissage auront une méthode dédiée)
- **:mv_heal_weather** : Pour la plupart des attaques de soin qui régénèrent une fraction plus ou moins élevée de PV selon la météo (Aurore, Synthèse et Rayon Lune).
- **:mv_drain** : Pour la plupart des attaques qui volent des PV à la cible. (Les cas les plus complexes comme Dévorêve auront une méthode dédiée)
- **:mv_fixed_damage** : Pour les attaques qui font un nombre (pseudo-)fixe de dégâts (Sonic Boom et Draco-Rage => pourraient devenir à terme des :mv_level_damage pour rééquilibrer)
- **:mv_level_damage** : Pour les attaques qui font un nombre (pseudo-)fixe de dégâts égaux au niveau du lanceur (Frappe Atlas, Ombre Nocturne + le cas spécial de Vague Psy qui rajoute un facteur aléatoire)
- **:mv_explosion** : Pour les attaques d’autodestruction (Destruction et Explosion)
- **:mv_half_life_recoil** : Pour les attaques sacrifiant une partie de sa vie dépendant des PV restants dans Sacred Phoenix (Caboche-Kaboum, Métalaser et Herblast)
- **:mv_weather** : Pour les attaques qui posent une météo (Zénith, Danse Pluie...)
- **:mv_change_field** : Pour les attaques qui altèrent les terrains (Champ Herbu...)
- **:mv_change_ability** : Pour les attaques qui change le talent de la cible par un autre prédéterminé (Soucigraine et Rayon Simple)
- **:mv_change_type** : Pour les attaques ajoutant un type à un Pokémon (Détrempage, Halloween, Maléfice Sylvain et Poudre Magique). Sacred Phoenix supprimera toujours tous les autres types.
- **:mv_stat_edit** : Fourre-tout pour tous les attaques qui modifient les stats de manière forcée
- **:mv_force_base_stat** : Capacités qui forcent des valeurs de Base stats (Astuce Force, Partage Force et Partage Garde)
- **:mv_swap_stat_stage** : Capacités permutant des changements de stats entre le lanceur et la cible (Permuforce, Permugarde et Permucœur)
- **:mv_stored_power** : Pour les attaques qui gagnent en puissance avec les augmentations de stats (Punition, Force Ajoutée et Arrogance)
- **:mv_protect** : Pour les attaques de protection individuelle (Abri, Détection, Bouclier Royal...)
- **:mv_protect_allies** : Pour les attaques de protection de groupe (Vigilance, Tatamigaeshi, Prévention et Garde Large)

Si la méthode vaut « nil », l’attaque sera inutilisable (tag NilMove) et affichera automatiquement la description de l’attaque MissingMove. C’est la manière de marquer une capacité comme dexitée.

Type :

(Integer) Type de l’attaque parmi les 21 types existant (type neutre d’index 0 inclus)

- 0 : Neutre (type nul)
- 1 : Normal
- 2 : Feu
- 3 : Eau

- 4 : Électrik
- 5 : Plante
- 6 : Glace
- 7 : Combat
- 8 : Poison
- 9 : Sol
- 10 : Vol
- 11 : Psy
- 12 : Insecte
- 13 : Roche
- 14 : Spectre
- 15 : Dragon
- 16 : Ténèbres
- 17 : Acier
- 18 : Fée
- 19 : Obscur
- 20 : Lumière

Catégorie :

(Integer) Indiqué par un nombre allant de 1 à 6 sur la base de données

-  1 : Offensif – Physique => Inflige des dégâts directs calculés sur l’Attaque et la Défense
-  2 : Offensif – Spécial => Inflige des dégâts directs calculés sur l’Attaque Spéciale, frappe en Défense spéciale sauf exception
-  3 : Statut – Buff => Octroie un effet positif à sa cible qui acceptera avec plaisir le bienfait et ne le bloquera jamais (sauf cas très rares).
-  4 : Statut – Débuff => Inflige un effet négatif à sa cible qui naturellement tentera d’esquiver ou d’y résister
-  5 : Statut – Terrain => Impacte le terrain dans sa globalité plutôt qu’un Pokémon en particulier
-  6 : Offensif – Fusion => Utilisera automatiquement les stats de physique ou de spécial selon ce qui fera le plus de dégâts

Puissance :

Il y aura 2 valeurs dans la base de données :

- Valeur n°1 (Integer de 0 à 255) : La valeur interne au jeu. Il s’agit de la puissance par défaut (40 pour Charge, 60 pour Cru-Ailes…)→ 0 = attaque sans puissance→ 255 = attaque à puissance infinie

Si l’attaque est non-offensive ou suit une formule spéciale (comme Draco-Rage ou Métronome), mettre 0. Exception : Trempette affichera symboliquement une puissance de 1.

Si l’attaque a une plage de puissance (exemples : Giclédo, Explosion ou Gyroballe), indiquer ici la puissance minimale possible. (1 pour l’exemple Giclédo,150 pour Explosion, ou 25 pour Gyroballe.)

- Valeur n°2 (nil ou Integer allant de 1 à 999) : Puissance maximale de l’attaque si elle a une plage de puissance. Par exemple, il faudra indiquer « 350 » pour Explosion, car c’est sa puissance si le lanceur possède tous ses PV.

→ Si nil, affichera automatiquement la valeur n°1 comme chaine de caractère. 255 sera remplacé par le signe infini (∞) et 0 par un tiret (–).

→ Si une valeur est renseignée, les menus du jeu (hors combat) et d’apprentissage d’une nouvelle attaque afficheront la puissance sous la forme « Valeur n°1 ~ Valeur n°2 » (« 150~350 » pour Explosion par exemple).

Si on est en combat et qu’il y a possible de calculer la puissance exacte d’une telle attaque avant le début du tour (Exemple : Giclédo, ou Boule Élek durant un combat solo), le jeu affichera la puissance réelle. S’il est impossible de calculer un nombre précis, ça affichera la plage possible comme hors-combat.

Précision :

(Integer) Précision de l’attaque en pourcentage. Les valeurs supérieures à 100 sont autorisées. (Dans la pratique, on restera dans la tranche 0 – 255).
→ 0 = précision infinie (affichera le signe infini « ∞ » dans la description)

Portée :

(Symbol) Liste des portées :

Symbol	Nom de la portée	Schéma	Infos
:on_self	Sur soi	× × × ☒ × ×	Grande majorité des buffs + attaques de Riposte (qui ont un ciblage automatique sur la dernier Pokémon à avoir attaqué le lanceur)
:near_target	1 cible adjacente	• • × ! • ×	Majorité des capacités offensives et de débuff. La capacité Moi d’Abord est incluse ici (et peut donc être utilisée contre un allié). En cas de ciblage automatique, vise un ennemi proche au hasard, sauf si désobéissance où les alliés adjacents seront inclus parmi les cibles potentielles.
:long_range	1 cible	• • • ! • •	Longue portée. Majoritairement des attaques Z, de type Vol, de projectile et d’aura En cas de ciblage automatique, vise un ennemi au hasard (ou un allié si buff), sauf si désobéissance où tous les alliés seront inclus parmi les cibles potentielles.
:random_enemy	Un ennemi proche au hasard	? ? × ! × ×	Utilisé seulement pour Brouhaha, Mania, Colère, Danse-Fleurs et Grand Courroux. Brouhaha et Danse-Fleurs sont des attaques à distance, les autres sont de mêlée. Lutte sera en catégorie « 1 cible » (longue portée) et permettra de choisir sa cible en cas d’utilisation manuelle (sera possible dans Sacred Phoenix).
:near_ally	Un allié proche	× × × ! • ×	Utilisé que pour certains buffs (Coup d’Main, Mains Jointes et Coaching). En absence de cible, doit être sélectionnable puis se conclure au lancement de l’attaque sur un « Cette capacité est sans effet dans un combat solo ! » si combat solo, ou « Mais il n’y a plus de cible ! » si combat multi en l’absence d’allié.
:two_targets	Longue portée – 2 cibles	• • • ! • •	Utilisé seulement pour Draco-Flèches. Une cible sélectionnée, puis la seconde sera un allié à lui (sauf si désobéissance), prioritairement un adjacent S’il n’y a qu’une seule cible ennemie, les deux projectiles iront obligatoirement sur lui (sauf si désobéissance) sans sélection de cible.
:self_or_ally	Sur soi ou un allié proche	× × × ☒ • ×	Utilisé seulement pour Acupression
:near_others	Combattants adjacents	• • × ! • ×	Attaque de zone de courte portée frappant indistinctement alliés et ennemis proches : Destruction, Mégaphone...
:near_enemies	Tous les ennemis adjacents	• • × ! × ×	Attaque de zone de courte portée ciblée sur les ennemis (Surf, Ocroupi, Giclédo...) 67% de la puissance si 2 cibles valides, 50% si 3 cibles valides ou plus.
:all_allies	Tous les alliés	× × × ☒ • •	Utilisé seulement pour Aromathérapie, Grondement, Engrenage, Glas de Soin, Bouclier Sacré, Fontaine de Vie, Magné-Contrôle et Cri Draconique Aromathérapie et Glas de Soin affectent aussi les alliés à l’arrière, mais ce n’est pas indiqué par un tag
:all_enemies	Tous les ennemis	• • • ! × ×	Attaque de zone de longue portée ciblée sur les ennemis (Coupe-Vent, Sapement Obscur, Chaos Obscur et Aube Céleste + attaques Dynamax) 67% de la puissance si 2 cibles valides, 50% si 3 cibles valides ou plus.
:all_others	Tous les autres combattants	• • • ! • •	Attaque de zone de longue portée frappant indistinctement alliés et ennemis autre que le lanceur : Ampleur, Séisme, Explosion, Bang Sonique 50% de la puissance pour les cibles non adjacentes, 100% pour les autres.
:all_fighters	Tous les combattants	• • • ☒ • •	Utilisé que pour Garde Florale, Requiem, Fertilisation, Thérémonie, Buée Noire et Chute Noire. Non affecté par Saisie ou Miroir Magik
:ally_field	Terrain allié	× × × ! × ×	Buffers d’aura de terrain (Vent Arrière, Protection, Vigilance, Rune Protect...) Si saisie par l’un des ennemis, c’est le camp ennemi qui en profite.
:enemy_field	Terrain ennemi	× × × ! × ×	Débuffs d’aura de terrain (Entry Hazards) Si reflété par l’un des ennemis, c’est le camp du lanceur qui le subit.
:battlefield	Tout le terrain	× × × ! × ×	Capacités climatiques et de changement de terrain dont les effets persistent au-delà du tour de lancement (Danse-Pluie, Gravité, Verrou Enchanté, Champ Herbu, Change-Côté...)

Pour les attaques offensives de courte portée ne ciblant qu’une seule cible, la mention « Corps-à-corps – » ou « À distance – » est rajoutée au début du nom de la portée selon s’il y a le tag « MeleeAttack » ou pas.
Si c’est une attaque de longue portée ne ciblant qu’une seule cible, le préfixe « Corps-à-corps de longue portée – » ou « Longue portée – » sera rajouté.

Mêlée :

(Booléen) Indique si c’est une attaque qui fait contact ou non. Il s’agit d’un des seuls tags qui a sa colonne dédiée, car ça concerne environ 30% de toutes les capacités existantes.

Blocable :

(Quatenaire) Si “true”, indique que l’attaque est bloquée par les attaques de type Abri et les protections de groupe (et si l’attaque correspond à la catégorie bloquée par la protection, par exemple une attaque offensive pour Bouclier Royal). Il s’agit d’un des seuls tags qui a sa colonne dédiée, car ça concerne environ 70% de toutes les capacités existantes.

Si ce tag vaut “:fool”, l’attaque ignore et brise les buffs de protection et se voit attiré automatiquement du tag **FoolProtect**. S’il vaut “:part”, l’attaque ignore partiellement les protections et inflige ¼ de ses dégâts normaux (attaques divines offensives), sauf si la protection est conférée par Gardomax.

Ce tag est commun pour les deux grandes familles de protection. Une attaque non bloquée par Abri ne le saura pas non plus par Vigilance ou Prévention.

(Snatchable / Reflectable) :

(Booléen) Ces deux tags ont une colonne dédiée dans la base de données principale, mais pas dans le tableau de ce document. Ils sont néanmoins listés dans l’encart « tags ».

Priorité :

(Integer) Indique le braquet de priorité de l’attaque (celui par défaut).

Pour les attaques, varie de -7 à +5.

Les changements de braquets dus à des effets de combat (Farceur, Bluff, Vive Griffes, Poursuite sur un switch…) sont hardcodés, donc non présents sur la base de données.

PP :

(Integer) Valeur de PP utilisée dans le mécanisme vanilla de Pokémon. Plus l’attaque demande de l’énergie, moins ce chiffre est élevé.

Sera déprécié dans Sacred Phoenix, car remplacé par un système de Souffle et de Mana.

Souffle :

(Integer) Consommation en point de Souffle de l’attaque. Plus l’attaque demande de l’énergie sur le plan physique, plus ce chiffre est élevé.

Non utilisé tant que le système sera basé sur le gameplay officiel Pokémon.

Mana :

(Integer) Consommation en point de Mana de l’attaque. Plus l’attaque demande de l’énergie sur le plan mental, plus ce chiffre est élevé.

Non utilisé tant que le système sera basé sur le gameplay officiel Pokémon.

Effets secondaires

(Array de 3 éléments) Valeurs codant les effets secondaires les plus communs (statuts majeurs, apeurement, folie et changements de stats) lorsqu’ils suivent la routine standard. Cette structure permet de gérer la moitié des cas d’effets secondaires sans avoir besoin de hardcoder une méthode spéciale.

- Valeur n°1 (Integer) : Probabilité (en pourcentage) que l’effet secondaire se produise. 0 = Aucun effet secondaire. 255 = Effet ignoré par Sans Limite. Si > 0 et < 255 et que c’est une capacité offensive, l’attaque est impactée par le talent Sans Limite (Note : Force Cachée et les attaques du type Pouvoir Antique sont hardcodées comme étant impactées par ce talent, malgré que ces capacités aient cette valeur à 0%.)

• Valeur n°2 (Integer) : ID du statut qui peut être infligé (un seul possible, tout statut supplémentaire sera à hardcoder). Inclus la Folie et l’Apeurement. Respectivement {(no status) => 0, :status_poison => 1, :status_toxic => 2, :status_paralyze => 3, :status_burn => 4, :status_sleep => 5, :status_frozen => 6, :status_confuse => 7, :effect_afraid => 8} (privilégier la constante associée dans Db::Move : respectivement NOS, PSN, TOX, PAR, BRN, SLP, FRZ, FLI, MAD (+ FNT, DFT, DTH, PDT et ESC pour la liste complète).

• Valeur n°3 (Array de 7 Integers) : Modification de stats (respectivement : Attaque, Défense, Attaque Spéciale, Défense Spéciale, Vitesse, Précision et Esquive, abrégé en atk, dfe, ats, dfs, spd, acc, eva). 0 = aucune modification. -1 = baisse d’un stage de stat. +1 = augmentation d’un stage de stat. (Note : Cognobidon est hardcodé)

S’il n’y a pas d’effet secondaires utilisant cette donnée, utiliser la constante NO_SIDE_EFFECT qui est définie comme = [0,0,[0,0,0,0,0,0]]

Effets secondaires hardcodés

Description libre des effets secondaires des attaques et qui ne sont pas gérés par l’array « Effet secondaires ». L’impact des Field Effects est décrit ici.

Tags :

La plupart des tags sont codés en dur dans le script « 16000 Move Data base » à travers des sous-bases de données. Par soucis d’optimisation, certaines fonctionnent sur le principe de la blacklist (anti-tag).

- **NilMove** : Attaque dexitée ou invalide dans Sacred Phoenix, affichera automatiquement le fameux message « *Cette capacité ne peut pas être utilisée. Il est recommandé de l'oublier, même s'il sera impossible de se la remémorer une fois oubliée.* » et leur confèrera les caractéristiques de MissingMove. Caractérisées par la méthode qui vaut « nil » (néant).
- **MeleeAttack** : Attaque de corps-à-corps qui déclenche les effets de contact (Statik, Casque Brut...) et est renforcée par le talent Griffes Dures. Ce tag est l’un des quatre à avoir sa colonne dédiée dans la BDD principale du fait qu’un tiers des capacités existantes ont ce tag. (Une BDD secondaire serait moins optimisée).
- **Blocable** : Tag automatiquement appliqué si la valeur de la colonne « blocable » vaut « true ». Si c’est le cas, l’attaque est bloquée par Abri et les protections de groupe à condition que cette parade protège contre la catégorie de l’attaque subie.
- **FoolProtect** : Tag automatiquement appliqué si la valeur de la colonne « blocable » vaut « :fool ». Ignore et brise les buffs de protection (Ruse, Hantise, Revenant, Trou Dimensionnel et Furie Dimension).
- **Snatchable** : Concerne que des attaques de buff avec une poignée d’exceptions (Téléport, Géo-Contrôle, Acupression...) représentant un tiers de cette catégorie. Comme MeleeMove et Blocable, une colonne entière (non visible sur ce document) est dédiée à ce tag sur le script final. Notons que le check de Saisie est hardcodé (donc non testé par défaut sur les méthodes spéciales).
- **Reflectable** : Concerne que des attaques de débuff avec une poignée d’exceptions (Malédiction spectrale, Verrou Enchanté, Requiem...). Comme MeleeMove et Blocable, une colonne entière (non visible sur ce document) est dédiée à ce tag sur le script final. Notons que le check de Miroir Magik est hardcodé (donc non testé par défaut sur les méthodes spéciales).
- **UnfreezeMove** : Toutes les attaques Feu offensives + Ébullition, Jet de Valeur, Cortège Funèbre, Sable Ardent et Hydrovapeur. Dégèle aussi bien le lanceur que la cible.
- **NoGravity** : Attaques bloquées par Gravité (Flying Press, Pied Sauté, Pied Voltige, Tremlette et Stratopercut)
- **FlyRequired** : Attaques bloquées par Gravité ou une incapacité à voler. Correspond à la liste NoGravity + Vol Magnétique, Lévinésie, Rebond, Vol et Chute Libre.
- **StompMove** : Attaques écrasantes. Inflige deux fois plus de dégâts et ignorent les bonus d’esquive d’une cible sous Lilliput. (Écrasement, Plaquage, Draco-Charge, Bulldouble, Flying Press, Tacle Feu, Tacle Lourd et Dark Body Press)
- **DeadlyMove** : Attaques léthales qui tuent sur le coup (Guillotine, Empal’Korne, Abîme et Glaciation). Utilisé pour altérer le check de précision. => Optimisation, checker ceci sur la méthode
- **EntryHazard** : Attaques de Piège d’entrée. Tag utilisé pour ignorer le check de précision. (Picots, Pics Toxik, Piège de Roc et Toile Gluante) => Optimisation, checker ceci sur la portée de l’attaque (prévu)
- **IgnoreTargetStats** : Attaques qui ignorent les changements de stats ennemis (Attrition, Lame Sainte, Dark Lariat et Dark Body Press)
- **HealingMove** : Attaques ayant un effet de soin et gagnant +3 de priorité avec le talent Prioguerison. Tag déterminé par la méthode de l’attaque. Non utilisé par Anti-Soin (car soin bloqué en aval, sur le regain de PV)
- **IgnoreImmunity** : Attaques qui identifient la cible (Flair, Clairvoyance et Œil Miracle + Buée Noire) => Ignore l’affinité des types et le talent ennemi lors du check de précision
- **PowderMove** : Attaques de poudre (immunité pour le type Plante, les détenteurs d’Enveloppe, ou les porteurs des Lunettes Filtres)
- **BallisticMove** : Attaques lançant un projectile (immunité par le talent Pare-Balles)
- **AuraMove** : Attaques d’Aura (renforcées par le talent Méga Blaster)
- **PunchingMove** : Attaques de poings (renforcées par le talent Poing de Fer)
- **SlashMove** : Attaques tranchantes (renforcées par le talent Incisif)
- **WindMove** : Attaques venteuses (activent les talents Turbine Éolienne et Aéroporté)
- **BitingMove** : Attaque de Crocs (si talent Prognathe est possédé, +50% de puissance. Pour l’attaque Croc Fatal : +1 rang de dégâts).
- **WrathMove** : Attaques basées sur la colère. Lors du check d’obéissance, la loyauté est calculée avec un bonus de 200 points, ce qui réduit les chances de désobéissance.
- **Z_Move** : Attaques Z (Consomme de l’Énergie de la Nature, impossible de bloquer leur lancement, ni de les faire dévier de leur cible choisie, ni de changer le type de l’Attaque + inflige ¼ des dégâts normaux si la cible s’est protégée ou s’est mise hors de portée + la présence de ce tag ajoute automatiquement ces capacités dans les blacklists de Métronome, Blabla Dodo, Mimique, Photocopie, Encore et Sommeation) Leur usage requiert une amitié élevée ainsi qu’une Méga Gemme Sacrée ou la pierre en « -zélite » correspondant au type de la capacité.

- **LegendaryMove** : Attaques propres à certains Légendaires et pouvant être utilisées une fois par jour au prix d’une quantité non négligeable de Souffle, de Mana et d’Énergie de la Nature. A les mêmes contraintes et atouts que les Attaques Z (impossible de bloquer leur lancement + non déviables + imparables + blacklistées de Métronome, Blabla Dodo, Mimique, Photocopie et Encore et Sommatation), à la différence qu’aucun objet tenu n’est requis.
- **DynamaxMove** : Non utilisable en jeu, car pas de Dynamax. Intrinsèquement, a les mêmes caractéristiques que les Attaques Z et légendaires.
- **NoMetronome** : Blacklist de l’attaque Métronome : ces capacités ne peuvent pas être appelés par cette attaque (inclus les attaques Z / Légendaires / Dynamax + toutes les attaques en 2 tours, ce dernier point vérifié grâce à la méthode de l’attaque)
- **NoCopycat** : Blacklist de l’attaque Photocopie (et Mimique) : ces capacités ne peuvent pas être appelées par cette attaque (inclus les attaques Z / Légendaires / Dynamax). Note : la banlist pour l’attaque Assistance est la même + les attaques OutOfReachMove.
- **NoInstruct** : Blacklist de l’attaque Sommatation : ces capacités ne pourront pas être réutilisées lorsque forcées par cet effet. Inclut les attaques de protection, ayant un tour de recharge, en deux tours ou divines.
- **NoEncore** : Blacklist de l’attaque Encore : Encore échouera si la capacité qui doit être répétée fait partie de cette liste (inclus les attaques Z / Légendaires / Dynamax)
- **NoSleepTalk** : Attaques qui ne peuvent pas être lancées par Blabla Dodo
- **NoSketch** : Attaques qui ne peuvent pas être copiées par Gribouille.
- **LoudSoundAttack** : Immunité si Anti-Bruit et ignore les clones. Réveille instantanément une cible qui n’est pas en sommeil profond. Si c’est le cas, les capacités de débuffs réveilleront sans infliger leur effet.
- **QuietSoundAttack** : Aria de l’Écume, Confidence, Glas de Soin, Berceuse, Siffl’Herbe, Requiem et Chant Antique => Immunité si Anti-Bruit et ignore les clones
- **BypassSubstitute** : Ignore les clones et affecte directement le vrai Pokémon (Attaques sonores + Trou Dimensionnel, Furie Dimension, Camaraderie et Clepto-Mânes + certaines attaques de débuff). Notons que le check du clone est hardcodé pour les attaques de statut qui utilisent une méthode spéciale et certains effets secondaires d’attaques offensives (comme celles altérant l’objet tenu). Non vérifié = clone ignoré par défaut. Optimiser en rajoutant ce tag pour les attaques de débuff (ex : Attraction) afin que le joueur soit correctement informé. (Inutile pour celles de terrain, car le clone est toujours ignoré.)
- **VisualAttack** : Attaques sans effet sur une cible endormie. Ne concerne que des débuffs + Regard Glaçant.
- **DanceAttack** : Attaques de danse (reproduite immédiatement en plein combat par les détenteurs du talent Danseuse)
- **HitInDefense** : Attaques infligeant des dégâts physiques (Choc Psy, Frappe Psy et Lame Ointe)
- **OutOfReachMove** : Attaques qui octroient un buff d’hors de portée (Tunnel, Vol, Plongée, Rebond, Hantise, Revenant et Chute Libre) en indiquant le type de buff (sous terre, haut dans les airs, sous l’eau ou disparu => utilisation d’un hash)
- **HitSoaring** : Attaques qui touchent un Pokémon qui s’est mis hors de portée en étant haut dans le ciel. Toutes les attaques divines le peuvent en infligeant ¼ des dégâts prévus.
- **HitUnderground** : Attaques qui touchent un Pokémon qui s’est mis hors de portée sous terre. Toutes les attaques divines le peuvent en infligeant ¼ des dégâts prévus
- **HitUnderwater** : Attaques qui touchent un Pokémon qui s’est mis hors de portée sous l’eau. Toutes les attaques divines le peuvent en infligeant ¼ des dégâts prévus
- **AlwaysCrit** : Attaques qui infligent toujours un coup critique (Yama Arashi, Souffle Glacé, Pika-Sprint, Poing Obscur, Torrent de Coups et Magie Florale)
- **HighCritRate** : Attaques qui ont +20% de coup critiques (Tranche, Tranch’Herbe…).
- **ShadowCrit** : Attaques Obscures offensives qui ont +10% de critiques si le lanceur est Obscur, +30% s’il est en plus brusqué. Tag automatiquement appliqué si c’est une attaque Obscure offensive. Tag cumulable avec HighCritRate.
- **NeverCrit** : Attaques offensives qui n’infligent jamais de coup critique (Effort + Trempette + Attaques de riposte + Presque toutes les attaques Z, sauf une)
- **UsableWhenAsleep** : Attaques non bloquées par le statut sommeil (Ronflement, Blabla Dodo, Régénération, Extravaillance et Échange Psy)
- **UsableWhenFrozen** : Attaques non bloquées par le statut gel. Il s’agit d’attaques de soin ou de transfert de statut. (Repos, Régénération, Extravaillance et Échange Psy)
- **NoSpaceOrSky** : Attaques inutilisables en combat aérien ou spatial. Ce sont majoritairement des attaques de type Sol ou impactant le sol.
- **NoSkyBattle** : Attaques inutilisables en combat aérien. Correspond à la liste NoSpaceOrSky + Telluriforce, Géo-Contrôle, Gravité, Tacle Feu, Tacle Lourd, Force Chthonienne, Myria-Flèches et Myria-Vagues.
- **UndivertedMove** : Attaques non déviables et qui restent sur la cible prévue (Poursuite, Acupression, Coup d’Main, Chute Libre, Prescience, Vœu Destructeur et Tir de Précision + les Attaques Z / Légendaires)
- **HighRecoil** : Attaque à 40 % de recul, pondéré par l’inverse de l’affinité des types. Puissance augmentée de 20% s’il y a le talent Téméraire.
- **MediumRecoil** : Attaque à 30% de recul, pondéré par l’inverse de l’affinité des types. Puissance augmentée de 20% s’il y a le talent Téméraire.
- **LowRecoil** : Attaques à 20% de recul, pondéré par l’inverse de l’affinité des types. Puissance augmentée de 20% s’il y a le talent Téméraire.
- **CrashRecoil** : Attaques qui entraînent des dégâts de crash à hauteur de 50% de sa puissance si elle rate ou si la cible y est immunisée. Puissance augmentée de 20% s’il y a le talent Téméraire. Tag automatiquement appliqué si la méthode de l’attaque est « :mv_jump_kick ».
- **Fields moves** : Base de données secondaire listant les deux douzaines de capacités pouvant être utilisée hors combat. Pour le moment, c’est un hash indiquant l’ID de l’évènement commun.

(Catégorie Concours et effet de concours) :

Non visible ici et pas encore déterminé, mais l’emplacement est déjà réservé sur la base de données principale.

- Valeur n°1 (Integer de 0 à 5) : Catégorie de concours (0 = Nul, 1 = Sang-Froid, 2 = Beauté, 3 = Grace, 4 = Intelligence, 5 = Robustesse)
- Valeur n°2 (Integer de 0 à 255) : Classe d’effet de l’attaque en concours (il en existe 33 types en 3G.)

(Dégâts de terrain / Niveau minimum d'apprentissage par enseignement) :

(Integer) Non visible ici (par manque de place), mais présent dans la base de données principale. Cette dernière colonne sert à indiquer le facteur de dégâts de terrain pour les attaques de type Normal, Feu, Eau, Glace, Poison, Roche ou Sol. S'il s'agit d'une attaque Lumière ou Obscur, il s'agit du niveau minimum d'enseignement pour apprendre ladite attaque via un Donneur de Capacités.

Type normal (et neutre)

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
MissingMove :missingmove	0	nil (Placeholder)	Neutre		0	100	:on_self	false	false	0	0	0	0	NO_SIDE_EFFECT	Inutilisable en combat, sera considérée comme toujours bloquée (Anti-crash)	NilMove, NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoInstruct, NoSleepTalk, NoSketch
Lutte :struggle	165	:mv_recoil			50	180	:long_range	true	true	0	0	0	0	NO_SIDE_EFFECT	40% recul, non annulable, min 1/10 des PV max Effet passif de « Querelleur » durant l'attaque, pas de PV négatifs pour la cible, profite du talent Téméraire. Prévu : fait perdre de 5 à 8 points de souffle à la cible et ignore les malus dus à la fatigue physique du lanceur	NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoInstruct, NoSleepTalk, NoSketch, HighRecoil
Écras'Face :pound	1	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	0	35	5	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Torgnoles :double_slap	3	:mv_multi_hit			15	85	:near_target	true	true	0	10	9	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches)	
Poing Comète :comet_punch	4	:mv_multi_hit			18	85	:near_target	true	true	0	15	11	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches)	PunchingMove
Jackpot :pay_day	6	:mv_payday			40	100	:near_target	false	true	0	20	6	6	NO_SIDE_EFFECT	Si le combat est gagné, chaque Jackpot rapportera 5 fois le niveau du Pokémon en monnaie (multiplié par tout sort ou objet doublant les gains) Field Effect : Puissance ×2 sur un terrain draconique avec gains ×5 (extérieur) ou ×15 (en intérieur)	
Griffe :scratch	10	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	0	35	5	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove
Force Poigne :vise_grip	11	:mv_basic			55	100	:near_target	true	true	0	30	7	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Guillotine :guillotine	12	:mv_lethal			255	25	:near_target	true	true	0	5	45	5	NO_SIDE_EFFECT	Tue sur le coup en cas de réussite Précision affectée par l'affinité des types, les stats d'esquive/précision et le niveau de la cible N'affecte pas les Maitres de la Vie et de la Mort	DeadlyMove
Coupe :cut	15	:mv_basic			50	95	:near_target	true	true	0	30	7	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove
Étreinte :bind	20	:mv_bind			30	90	:near_target	true	true	0	20	11	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque immobilisante	
Souplesse :slam	21	:mv_basic			80	75	:near_target	true	true	0	20	10	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	NoSpaceOrSky
Écrasement :stomp	23	:mv_basic			65	100	:near_target	true	true	0	20	13	0	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Si la cible a utilisé Lilliput : dégâts doublés et bonus d'esquive ignorés	StompMove, NoSpaceOrSky
Coup d'Boule :headbutt	29	:mv_basic			70	100	:near_target	true	true	0	15	14	0	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Koud'Korne :horn_attack	30	:mv_basic			65	100	:near_target	true	true	0	25	12	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Furie :fury_attack	31	:mv_multi_hit			15	85	:near_target	true	true	0	35	9	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches)	WrathMove

Empal’Korne :horn_drill	32	:mv_lethal			255	25	:near_target	true	true	0	5	50	0	NO_SIDE_EFFECT	Tue sur le coup en cas de réussite Précision affectée par l’affinité des types, les stats d’esquive/précision et le niveau de la cible N’affecte pas les Maîtres de la Vie et de la Mort	DeadlyMove
Charge :tackle	33	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	0	35	5	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Plaquage :body_slam	34	:mv_basic			85	100	:near_target	true	true	0	15	20	0	[30,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Si la cible a utilisé Lilliput : dégâts doublés et bonus d’esquive ignorés	StompMove, NoSpaceOrSky
Bélier :take_down	36	:mv_recoil			90	85	:near_target	true	true	0	20	14	0	NO_SIDE_EFFECT	20% de recul (pondéré par l’inverse de l’affinité)	LowRecoil
Mania :thrash	37	:mv_outrage			120	100	:random_enemy	true	true	0	10	15	0	NO_SIDE_EFFECT	Bloque le lanceur durant 2 à 3 tours, puis le rend fou	WrathMove
Damoclès :double_edge	38	:mv_recoil			120	100	:near_target	true	true	0	15	20	0	NO_SIDE_EFFECT	30% de recul (pondéré par l’inverse de l’affinité)	MediumRecoil
Vive-Attaque :quick_attack	98	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	1	30	6	3	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Frénésie :rage	99	:mv_rage			20	100	:near_target	true	true	0	20	6	2	NO_SIDE_EFFECT	Si le Pokémon subit des dégâts avant sa prochaine action et avant la fin du tour suivant, son attaque augmente à chaque coup subi	WrathMove
Patience :bide	117	:mv_bide			0	0	:on_self	true	true	1	10	8	8	NO_SIDE_EFFECT	Immobilise 2 tours, puis renvoie le double en dégâts de toutes les dégâts encaissés. Ciblage automatique sur le dernier attaquant du lanceur Dextée, car apprise naturellement par très peu de Pokémon + complexe à coder	NilMove, NoSleepTalk, NoInstruct, NeverCrit
Destruction :self_destruct	120	:mv_explosion			120-280	150	:near_others	false	true	0	5	30	10	NO_SIDE_EFFECT	Puissance variable selon les PV restants Le lanceur se met KO à 0 PV pile Bloqué par le talent Moiteur ou un terrain trop humide.	ExplodeMove
Bombe Œuf :egg_bomb	121	:mv_basic			100	75	:long_range	false	true	0	10	15	10	NO_SIDE_EFFECT	Néant	BallisticMove
Coud’Krâne :skull_bash	130	:mv_two_turns			130	100	:near_target	true	true	0	10	17	10	NO_SIDE_EFFECT	Augmente d’un cran la Défense durant le tour de chargement	NoSleepTalk
Picanon :spike_cannon	131	:mv_multi_hit			20	100	:long_range	false	true	0	15	12	4	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches)	BallisticMove
Constriction :constrict	132	:mv_basic			20	100	:near_target	true	true	0	35	4	0	[50,NOS,[0, 0, 0, 0, 0,-1, 0, 0]]	Néant	
Pilonnage :barrage	140	:mv_multi_hit			15	85	:near_target	false	true	0	20	9	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches) Dextée, car présente que sur 1 Pokémon	NilMove, BallisticMove
Explosion :explosion	153	:mv_explosion			150-350	150	:all_others	false	true	0	5	40	15	NO_SIDE_EFFECT	Puissance variable selon les PV restants Le lanceur se met KO à 0 PV pile Bloqué par le talent Moiteur ou un terrain trop humide.	ExplodeMove
Combo-Griffe :fury_swipes	154	:mv_multi_hit			18	80	:near_target	true	true	0	15	10	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches)	
Croc de Mort :hyper_fang	158	:mv_basic			80	90	:near_target	true	true	0	15	18	0	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	BitingMove
Croc Fatal :super_fang	162	:mv_cut_half_life			0	90	:near_target	true	true	0	10	21	0	NO_SIDE_EFFECT	Retranche d’une fraction les PV restants de la cible (50% à affinité neutre et sans coup critique) Boosté par Prognathe	BitingMove
Tranche :slash	163	:mv_basic			70	100	:near_target	true	true	0	20	14	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove, HighCritRate
Gigotage :flail	175	:mv_flail			20-200	100	:near_target	true	true	0	15	12	2	NO_SIDE_EFFECT	Puissance inversement proportionnelle aux PV du lanceur (formule de dégâts personnalisée avec une puissance un peu près équivalente et les mêmes caps)	
Faux-Chage :false_swipe	206	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	0	40	4	0	NO_SIDE_EFFECT	Laisse toujours la cible avec 1 PV (hardcodé dans le calculateur de dégâts)	

Retour :return	216	:mv_friendship			1-102	100	:near_target	true	true	0	20	12	3	NO_SIDE_EFFECT	Puissance égale à Amitié/10 ; avec un minimum de 1	
Cadeau :present	217	:mv_present			40-110	90	:near_target	true	true	0	15	8	8	NO_SIDE_EFFECT	80% de chance que ça inflige des dégâts avec une puissance aléatoire entre 40 et 110 (par tranche de 10). Sinon soigne un quart des PV de la cible. Dexitée, car pas de Cadoizo à Keltios.	NilMove
Frustration :frustration	218	:mv_friendship			1-102	100	:near_target	true	true	0	20	12	3	NO_SIDE_EFFECT	Puissance égale à (1023-Amitié)/10 ; avec un minimum de 1	WrathMove
Tour Rapide :rapid_spin	229	:mv_spin			50	100	:near_target	true	true	0	40	8	3	NO_SIDE_EFFECT	Supprime les Entry Hazards côté lanceur + libère de la Vampigraine et des capacités d'immobilisation. Augmentation de +1 de Vitesse du lanceur hardcodée	
Vitesse Extrême :extreme_speed	245	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	2	5	28	5	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Bluff :fake_out	252	:mv_fake_out			40	100	:near_target	true	true	0	10	15	0	NO_SIDE_EFFECT	Si utilisé au premier tour, priorité à +3 et 100% de chance d'apeurer. Dans les autres cas, ça devient une attaque standard sans priorité et sans effet secondaire.	
Façade :facade	263	:mv_facade			70	100	:near_target	true	true	0	20	10	4	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si le lanceur a une affectation de statut. Ignore le malus d'attaque dû à la brûlure.	
Effort :endeavor	283	:mv_endeavor			0	100	:near_target	true	true	0	5	20	15	NO_SIDE_EFFECT	Tente de réduire les PV de la cible au niveau du lanceur. Influencé par le STAB et l'affinité des types.	NeverCrit
Force Cachée :secret_power	290	:mv_secret_power			70	100	:near_target	false	true	0	20	9	9	NO_SIDE_EFFECT	30% d'infliger un effet secondaire dépendant du terrain. Cette probabilité est influencée par l'affinité des types vis-à-vis de l'attaque jouée en animation Affecté par le talent Sans Limite (hardcodé)	
Éclate Griffes :crush_claw	306	:mv_basic			75	95	:near_target	true	true	0	10	18	0	[50,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	SlashMove
Implore :covet	343	:mv_thief			60	100	:near_target	true	true	0	25	8	4	NO_SIDE_EFFECT	Vole l'objet de la cible L'effet secondaire reste infligé si le lanceur tombe KO.	NoMetronome, NoCopycat
Don Naturel :natural_gift	363	:mv_natural_gift			80-120	100	:near_target	false	true	0	15	10	10	NO_SIDE_EFFECT	Transmute la baie tenue en une attaque d'un type et d'une puissance déterminée. Échoue si le lanceur ne tient pas de Baie ou s'il y a le débuff de Tension.	
Dernier Recours :last_resort	387	:mv_last_resort			60-140	100	:near_target	true	true	0	5	15	15	NO_SIDE_EFFECT	Plus le lanceur a utilisé de capacités différentes depuis son arrivée, plus l'attaque est puissante. Échoue si le lanceur n'a pas utilisé au moins 2 capacités de son moveset (en y comptant Dernier Recours)	
Giga Impact :giga_impact	416	:mv_reload			150	100	:near_target	true	true	0	5	45	0	NO_SIDE_EFFECT	Tour de recharge si l'attaque a touché	
Coup Double :double_hit	458	:mv_double_hit			35	90	:near_target	true	true	0	10	12	0	NO_SIDE_EFFECT	Touche 2 fois la même cible	
Presse :crush_grip	462	:mv_wring_out			1-120	100	:near_target	true	true	0	5	30	5	NO_SIDE_EFFECT	Puissance proportionnelle aux taux de PV de la cible. Résultat arrondi par excès.	
Attrition :chip_away	498	:mv_basic			70	100	:near_target	true	true	0	20	12	5	NO_SIDE_EFFECT	Ignore les changements de stats de la cible (hardcodé)	IgnoreTargetStats
Vengeance :retaliate	514	:mv_retaliate			70	100	:near_target	true	true	0	5	15	10	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si un Pokémon allié a été vaincu durant ce tour ou le tour précédent.	
Plumo-Queue :tail_slap	541	:mv_multi_hit			25	85	:near_target	true	true	0	10	17	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches)	
Peignée :head_charge	543	:mv_recoil			120	100	:near_target	true	true	0	15	24	0	NO_SIDE_EFFECT	20% de recul (pondéré par l'inverse de l'affinité) Tauros aura cette attaque à Keltios	LowRecoil
Retenue :hold_back	610	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	0	40	4	0	NO_SIDE_EFFECT	Laisse toujours la cible avec 1 PV (hardcodé dans le calculateur de dégâts) Dexitée, car attaque événementielle + clone parfait de Faux-Chage	NilMove
Gare au Ronflex :pulverizing_pancake	646	:mv_basic			210	0	:near_target	true	:part	0	1	200	50	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature	NilMove, Z_Move

															Sera proposé parmi les choix de capacités Z de Ronflex s'il a une Normazélite ainsi que la capacité Giga Impact	
Coup Varia-Type :multi_attack	718	:mv_multi_attack			120	100	:near_target	true	true	0	5	35	15	NO_SIDE_EFFECT	Si le lanceur tient une ROM, le type de l'attaque sera celle de la ROM	
Évo-Chardasso :veevee_volley	741	:mv_friendship			1-102	0	:near_target	true	true	0	20	12	3	NO_SIDE_EFFECT	Puissance égale à Amitié/10 ; avec un minimum de 1	NilMove
Prolifération :population_bomb	860	nil			20	90	:near_target	true	true	0	10	20	5	NO_SIDE_EFFECT	Frappe jusqu'à 10 fois d'affilé, interrompu dès qu'un coup rate. Avec le dé pipé ou le talent Multi-Coups : un seul check de précision puis entre 4 et 10 coups, aléatoire.	NilMove, SlashMove
Taurogne :raging_bull	873	:mv_raging_bull			90	100	:near_target	true	true	0	10	20	5	NO_SIDE_EFFECT	Casse les screens avant d'infliger les dégâts Le type de l'attaque change si c'est lancé par un Tauros ibérique.	WrathMove
Hyperceuse :hyper_drill	887	:mv_basic			100	100	:near_target	true	false	0	5	27	9	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Sonic Boom :sonic_boom	49	:mv_fixed_damage			0	90	:near_target	false	true	0	20	5	9	NO_SIDE_EFFECT	Inflige 20 dégâts de base (modulé par l'affinité des types, le STAB et le coup critique)	LoudSoundAttack
Ultralaser :hyper_beam	63	:mv_reload			150	100	:long_range	false	true	0	5	8	40	NO_SIDE_EFFECT	Tour de recharge si l'attaque a touché	
Météores :swift	129	:mv_basic			60	0	:near_enemies	false	true	0	20	4	10	NO_SIDE_EFFECT	Néant	HitSoaring
Triplattaque :tri_attack	161	:mv_tri_status			80	100	:near_target	false	true	0	10	12	14	NO_SIDE_EFFECT	Choisit un de ces 3 statuts au hasard : Paralysie, Brûlure ou Gel, puis a 20% de chances de l'appliquer.	
Ronflement :snore	173	:mv_snore			50	100	:near_target	false	true	0	10	8	12	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Ne fonctionne que si le lanceur dort	NoMetronome, LoudSoundAttack, UsableWhenAsleep
Puissance Cachée :hidden_power	237	:mv_hidden_power			50	100	:near_target	false	true	0	15	0	18	NO_SIDE_EFFECT	Le type de l'attaque change selon les IV innées, et va du type Feu (n°2) au type Fée (n°18)	
Brouhaha :uproar	253	:mv_uproar			90	100	:random_enemy	false	true	0	10	7	11	NO_SIDE_EFFECT	Bloque le lanceur durant 3 tours sur cette attaque. Déclenche un boucan qui réveille immédiatement tous les combattants, y compris ceux en sommeil profond. S'endormir devient impossible tant que l'attaque dure.	NoSleepTalk, NoInstruct, LoudSoundAttack
Relâche :spit_up	255	:mv_spit_up			120-480	100	:near_target	false	true	0	10	5	15	NO_SIDE_EFFECT	Puissance multipliée 1, 2 ou 4 selon le nombre de fois où le buff de Stockage a été cumulé. Ce cumul est remis à zéro après utilisation de cette capacité. Échoue en l'absence du buff de Stockage	
Force Nature :nature_power	267	:mv_nature_power			35-120	0	:near_target	false	true	0	20	0	22	NO_SIDE_EFFECT	Lance une capacité prédéterminée qui dépend du terrain et parfois de la météo. Cette capacité sera toujours spéciale et ne touche qu'une cible.	NoEncore, NoInstruct
Mégaphone :hyper_voice	304	:mv_basic			90	150	:near_others	false	true	0	10	5	18	NO_SIDE_EFFECT	Néant	LoudSoundAttack
Ball'Météo :weather_ball	311	:mv_weather_ball			50	100	:long_range	false	true	0	10	0	19	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée s'il y a une météo spéciale. Toutes celles ajoutées par Sacred Phoenix donnent ce bonus. Le type change en fonction de la météo	BallisticMove
Atout :trump_card	376	:mv_trump_card			60-200	100	:near_target	true	true	0	5	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Moins il reste de PP, plus cette attaque est forte (200, 120, 100, 80, ou 60 selon le nombre de PP restants) Système de Mana : ignore les malus dus à la fatigue mentale et frappe plus fort si le taux de mana est bas.	
Essorage :wring_out	378	:mv_wring_out			1-120	100	:near_target	true	true	0	5	15	15	NO_SIDE_EFFECT	Puissance proportionnelle aux taux de PV de la cible.	
Jugement :judgment	449	:mv_judgment			100	100	:long_range	false	true	0	5	0	40	NO_SIDE_EFFECT	Si le lanceur tient une Plaque, le type de l'attaque sera celle de la Plaque	

Chant Canon :round	496	:mv_round			60	100	:near_target	false	true	0	15	5	14	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée + utilisation immédiate pour les alliés si cette attaque a déjà été lancée. Dexitée et remplacée par Écho qui aura partiellement les caractéristiques de cette attaque	NilMove, LoudSoundAttack
Écho :echoed_voice	497	:mv_echo			40-200	100	:near_target	false	true	0	15	5	14	NO_SIDE_EFFECT	Toute utilisation de cette attaque augmentera la puissance de 80 pour le prochain Pokémon qui l'utilisera , avec un maximum à 200. La puissance diminue de 40 au changement de tour La puissance est reset si au tour précédent, l'attaque n'a pas été utilisée ou n'a pas réussi à infliger de dégâts	LoudSoundAttack
Techno-Buster :techno_blast	546	:mv techno_blast			120	100	:near_target	false	true	0	5	0	45	NO_SIDE_EFFECT	Si le lanceur est Genesect et qu'il tient un module, le type de l'attaque sera celle de ce module	
Chant Antique :relic_song	547	:mv_basic			75	100	:near_enemies	false	true	0	10	0	26	[10,SLP,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Intervertit la forme de Meloetta si l'attaque a fait mouche sur au moins une cible.	QuietSoundAttack
Bang Sonique :boomburst	586	:mv_basic			140	100	:all_others	false	true	0	10	5	33	NO_SIDE_EFFECT	Néant	LoudSoundAttack
Danse Éveil :revelation_dance	686	:mv_match_first_type			90	100	:near_target	false	true	0	15	8	12	NO_SIDE_EFFECT	Le type de cette attaque correspondra au premier type actuel du lanceur.	DanceAttack
Champlification :terrain_pulse	805	nil			50	100	:near_target	false	true	0	10	0	22	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée sur un terrain non neutre et prend le type le plus boosté par le terrain en question. Dexité, car fait doublon avec Force Nature	NilMove, AuraMove
Lune Rouge :blood_moon	901	:mv_not_twice_in_row			140	100	:near_target	false	true	0	5	0	60	NO_SIDE_EFFECT	Non utilisable deux fois d'affilé	
Pluie Térastrale :tera_starstorm	906	nil			120	100	:near_target	false	true	0	5	0	55	NO_SIDE_EFFECT	Si lancé par un Terapagos de forme stellaire, prend le type Stellaire (Neutre) et touche tous les ennemis. L'affinité est super efficace si la cible est Têracristallisée.	NoSketch, NilMove

Danse Lames :swords_dance	14	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	20	8	7	[100,NOS,[2, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Snatchable, DanceAttack
Copie :mimic	102	:mv_mimic			0	0	:near_target	false	false	0	10	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Sorte de Gribouille temporaire : remplace cette capacité par celle de la cible tant que le lanceur reste en combat.	NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoInstruct, NoSleepTalk, BypassSubstitute
Reflet :double_team	104	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	15	12	8	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 1]]	Néant	Snatchable
Armure :harden	106	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	30	5	2	[100,NOS,[0, 1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Snatchable
Lilliput :minimize	107	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	25	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 2]]	Applique au lanceur un débuff de miniaturisation qui le rend vulnérable aux attaques écrasantes.	Snatchable
Boul'Armure :defense_curl	111	:mv_defense_curl			0	0	:on_self	false	false	0	40	7	2	[100,NOS,[0, 1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Applique un buff d'enroulement qui double la puissance de Roulade et Ball'Glace	Snatchable
Puissance :focus_energy	116	:mv_focus_energy			0	0	:on_self	false	false	0	30	5	8	NO_SIDE_EFFECT	+40% de critiques Cumulable avec un Muscle+ ou une Baie Lansat	Snatchable
Métronome :metronome	118	:mv_metronome			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	23	NO_SIDE_EFFECT	Lance une attaque existante au hasard (en excluant quelques blacklists) +20% de puissance après chaque usage consécutif, jusqu'à +100% max	NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoInstruct, NoSleepTalk
E-Coque :soft_boiled	135	:mv_heal			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	28	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 50% des PV Utilisable hors-combat pour soigner un autre Pokémon	Snatchable
Morphing :transform	144	:mv_transform			0	0	:near_target	false	false	0	10	5	24	NO_SIDE_EFFECT	Se transforme en une copie exacte de sa cible, excepté les PV. Sacred Phoenix exclura aussi les buffs et débuffs individuels car relevant d'un enchantement et non de la génétique copiée.	NoMetronome, NoCopycat, NoInstruct
Affûtage :sharpen	159	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	30	0	7	[100,NOS,[1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, à remplacer par Aiguillage qui est une version supérieure.	NilMove, Snatchable

Conversion :conversion	160	:mv_conversion			0	0	:on_self	false	false	0	30	0	7	NO_SIDE_EFFECT	Transforme le type du Pokémon en celui de sa première attaque. (Il devient un type pur). Dexité, car Porygon n'est pas présent à Keltios	NilMove , Snatchable
Clonage :substitute	164	:mv_substitute			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	26	NO_SIDE_EFFECT	Le lanceur sacrifie un quart de ses PV pour créer un leurre qui contiendra cette quantité de PV.	Snatchable, NoSpaceOrSky
Gribouille :sketch	166	:mv_sketch			0	0	:near_target	false	false	0	1	0	40	NO_SIDE_EFFECT	Copie de manière permanente la dernière capacité utilisée par la cible à la place de Gribouille. Dexité, car Queulorior n'est pas présent à Keltios	NilMove , NoMetronome, NoCopycat, NoSleepTalk, NoInstruct, NoSketch, BypassSubstitute
Malédiction :curse	174	:mv_curse			0	0	:on_self	false	false	0	10	4	16	[100,NOS,[1, 1, 0, 0,-1, 0, 0]]	Si le lanceur est de type Spectre, il lancera Malédiction Spectrale à la place de cette capacité.	Snatchable
Conversion 2 :conversion_2	176	:mv_conversion2			0	0	:near_target	false	false	0	30	0	7	NO_SIDE_EFFECT	Prend un type qui est résistant à la dernière attaque utilisée par la cible. Dexité, car Porygon n'est pas présent à Keltios	NilMove
Abri :protect	182	:mv_protect			0	0	:on_self	false	false	4	10	15	15	NO_SIDE_EFFECT	Permet de bloquer la majorité des attaques de ce tour. Peut échouer si utilisée consécutivement. Ne protège pas la poupée de clonage Peut réussir (et donc incrémenter le compteur d'Abri) si le lanceur est le dernier à agir.	NoMetronome, NoCopycat
Cognobidon :belly_drum	187	:mv_belly_drum			0	0	:on_self	false	false	0	10	12	12	NO_SIDE_EFFECT	Sacrifie le tiers de ses PV pour monter l'attaque au maximum (augmentation de la stat hardcodée, maximum à +4 dans Sacred Phoenix). Échoue si le Pokémon n'a pas le tiers de ses PV	Snatchable
Lait à Boire :milk_drink	208	:mv_heal			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	28	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 50% des PV Utilisable hors-combat pour soigner un autre Pokémon	Snatchable
Blabla Dodo :sleep_talk	214	:mv_sleep_talk			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	23	NO_SIDE_EFFECT	Utilise une des autres attaques éligibles d'un lanceur endormi. Échoue si non endormi.	NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoSleepTalk, NoInstruct, UsableWhenAsleep
Glas de Soin :heal_bell	215	:mv_heal_bell			0	0	:all_allies	false	false	0	10	0	22	NO_SIDE_EFFECT	Soigne les statuts majeurs de toute l'équipe, y compris ceux à l'arrière. Du fait que c'est un buff, Vigilance, Clonage ou Anti-Bruit ne bloquent pas ce soin.	Snatchable, QuietSoundAttack
Rune Protect :safeguard	219	:mv_safeguard			0	0	:ally_field	false	false	0	25	0	12	NO_SIDE_EFFECT	Protège durant 5 tours le camp allié des altérations de statut d'origine hostile (folie incluse)	Snatchable
Relais :baton_pass	226	:mv_baton_pass			0	0	:on_self	false	false	0	25	13	5	NO_SIDE_EFFECT	Permet de switcher (même en cas de blocage) tout en transférant au remplaçant la plupart des buffs et debuffs Dexité, car déséquilibre beaucoup le métagame (banni même en Uber sur Smogon)	NilMove
Aurore :morning_sun	234	:mv_heal_weather			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Restaure de 25% à 75% des PV selon la météo et le taux vibratoire du lieu.	Snatchable
Stockage :stockpile	254	:mv_stockpile			0	0	:on_self	false	false	0	20	3	11	NO_SIDE_EFFECT	Son effet peut se cumuler jusqu'à 3 fois. Chaque cumul augment d'un cran la Défense et la Défense Spéciale. Ce cumul est perdu si Avale ou Relâche est utilisé, ce qui diminuera d'autant la Défense et la Défense Spéciale.	Snatchable
Avale :swallow	256	:mv_swallow			0	0	:on_self	false	false	0	10	5	15	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 25, 50 ou 100% des PV selon le nombre de fois où le buff de Stockage a été cumulé. Ce cumul est remis à zéro après utilisation de cette capacité. Échoue en l'absence du buff de Stockage	Snatchable
Par Ici :follow_me	266	:mv_follow_me			0	0	:on_self	false	false	2	20	8	10	NO_SIDE_EFFECT	Oblige les adversaires à ne cibler que ce Pokémon durant ce tour. Sans effet sur les capacités qui peuvent toucher plusieurs cibles ou le lanceur. Échoue en combat solo.	NoMetronome, NoCopycat
Coup d'Main :helping_hand	270	:mv_helping_hand			0	0	:near_ally	false	false	5	20	10	8	NO_SIDE_EFFECT	Multiplie la puissance de l'attaque par 1,5 pour l'allié ciblé durant ce tour. Ce buff peut se cumuler. Peut cibler un ennemi, mais échouera (c'est systématiquement le cas en combat solo)	NoMetronome, NoCopycat, UndivertedMove

Assistance :assist	274	:mv_assist			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	14	NO_SIDE_EFFECT	Invoque aléatoirement une capacité connue par un équipier. Échoue s'il n'y a aucun partenaire ou aucune attaque éligible.	NoMetronome, NoEncore, NoInstruct
Recyclage :recycle	278	:mv_recycle			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Peut restaurer un objet tenu consommé, neutralisé ou lancé.	Snatchable
Régénération :refresh	287	:mv_heal_status			0	0	:on_self	false	false	0	25	0	18	NO_SIDE_EFFECT	Soigne ses affectations de statut (Sommeil et Gel inclus)	Snatchable, UsableWhenAsleep, UsableWhenFrozen
Camouflage :camouflage	293	:mv_camouflage			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	10	NO_SIDE_EFFECT	Change le type du lanceur selon le terrain Dexité, car dexit de la 8G + intérêt limité	NilMove , Snatchable
Paresse :slack_off	303	:mv_heal			0	0	:on_self	false	false	0	10	10	18	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 50% des PV	Snatchable
Grondement :howl	336	:mv_stats			0	0	:all_allies	false	false	0	40	2	6	[100,NOS,[1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Réveillera un allié en phase de sommeil léger au lieu d'augmenter son attaque. Échoue si sommeil profond Comme c'est un effet positif, ignore Anti-Bruit	Snatchable, LoudSoundAttack
Acupression :acupressure	367	:mv_acupressure			0	0	:self_or_ally	false	false	0	30	5	8	NO_SIDE_EFFECT	Augmente de 2 crans une stat aléatoire (incluant la Précision et l'Esquive) Échoue si la stat choisie aléatoirement est déjà au max Non bloqué par le clone d'un allié	UndivertedMove
Air Veinard :lucky_chant	381	:mv_lucky_chant			0	0	:ally_field	false	false	0	30	0	12	NO_SIDE_EFFECT	Protège durant 6 tours le camp allié contre les coups critiques	Snatchable
Moi d'Abord :me_first	382	:mv_me_first			0	0	:near_target	false	false	0	20	7	7	NO_SIDE_EFFECT	Utilise la même capacité que la cible allait s'apprêter à lancer avec 1,5 fois plus de puissance. Échoue si la cible n'allait pas utiliser une capacité offensive ou si le lanceur est plus lent Dexité, car dexit de la 8G + complexe à coder	NilMove , NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoSleepTalk, NoInstruct, BypassSubstitute
Photocopie :copycat	383	:mv_mirror_move			0	0	:on_self	false	false	0	20	7	7	NO_SIDE_EFFECT	Copie et utilise la dernière capacité à avoir été utilisée dans ce combat. Ciblage automatique	NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoSleepTalk, NoInstruct
Après Vous :after_you	495	:mv_after_you			0	0	:near_target	false	false	0	15	10	10	NO_SIDE_EFFECT	Force la cible à agir juste après le lanceur Dexitée, car peu utile (et inutile en combat solo)	NilMove , NoMetronome
Exuviation :shell_smash	504	:mv_shell_smash			0	0	:on_self	false	false	0	15	11	11	[100,NOS,[2,-1, 2,-1, 2, 0, 0]]	Confère le statut « Exuvié ». Relancer cette attaque annule ses effets (et donc les changements de stats).	Snatchable
Copie-Type :reflect_type	513	:mv_reflect_type			0	0	:near_target	false	false	0	15	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Copie les types du Pokémon ciblé. Échoue si la cible n'a aucun type ou le talent Multitype.	BypassSubstitute
Passe-Cadeau :bestow	516	:mv_offer_item			0	0	:near_target	false	false	0	15	13	4	NO_SIDE_EFFECT	Donne son objet tenu à la cible (sauf cas d'immunité ou de blocage sur les objets tenus) Ignore Vigilance, car ignore Abri Les alliés derrière un clone ne bloquent pas la réception	NoMetronome, NoCopycat
Rengorgement :work_up	526	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	30	2	8	[100,NOS,[1, 0, 1, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Snatchable
Étrennes :happy_hour	603	:mv_happy_hour			0	0	:ally_field	false	false	0	30	0	7	NO_SIDE_EFFECT	Double les gains d'argent pour ce combat. Dexitée, car capacité événementielle (et déséquilibrerait les gains d'argent avec les O-Auras et la Pièce Rune)	NilMove
Célébration :celebrate	606	:mv_useless			0	0	:on_self	false	false	0	40	0	4	NO_SIDE_EFFECT	Ne fait absolument rien à part afficher un message. Dexitée, car inutile	NilMove , NoMetronome, NoCopycat, NoInstruct
Mains Jointes :hold_hands	607	:mv_useless			0	0	:near_ally	false	false	0	40	4	0	NO_SIDE_EFFECT	Ne fait absolument rien à part afficher un message. Dexitée, car inutile	NilMove , NoMetronome, NoCopycat, NoInstruct
Neuf pour Un :extreme_evoboost	645	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	1	50	120	[100,NOS,[2, 2, 2, 2, 2, 0, 0]]	 Coût : 160 Énergie de la Nature Sera proposé parmi les choix de capacités Z d'Évoli s'il a une Normazélite ainsi que la capacité Dernier Recours.	Z_Move
Affilage :laser_focus	673	:mv_laser_focus			0	0	:on_self	false	false	0	30	0	10	NO_SIDE_EFFECT	Garantit un coup critique pour la prochaine attaque (sauf si la future cible y est immunisée)	Snatchable
Gardomax :max_guard	743	:mv_protect			0	0	:on_self	false	false	4	3	50	50	NO_SIDE_EFFECT	Le lanceur se protège d'absolument toutes les attaques durant ce tour, y compris celles Z, légendaires et Dynamax, à l'exception de celles dupant l'Abri (tag FoolProtect), Coup Final G-Max et Multicoup G-max.	NilMove , DynamaxMove

															Incrémente le compteur d'Abri et peut échouer de ce fait. Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	
Garde-à-Joues :stuff_cheeks	747	:mv_force_eat			0	0	:on_self	false	false	0	10	8	6	[100,NOS,[0, 2, 0, 0, 0, 0, 0]]	Force la consommation de la Baie ou de l'Herbe tenue (sera consommée en mode Friandise si aucun effet valide), puis augmente la Défense de 2 crans. Échoue si pas de nourriture tenue ou si le Pokémon est déjà repu. (L'attaque reste sélectionnable) Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove , Snatchable
Thérémonie :teatime	752	:mv_force_eat			0	0	:all_fighters	false	false	0	10	0	18	NO_SIDE_EFFECT	Force la consommation de la Baie ou de l'Herbe tenue (sera consommée en mode Friandise si aucun effet valide). Un Pokémon repu ou ne tenant pas de nourriture ne sera pas affecté par cet effet. Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove , BypassSubstitute
Second Souffle :revival_blessing	863	:mv_revive			0	0	:on_self	false	false	0	1	0	200	NO_SIDE_EFFECT	Réanime un Pokémon KO avec la moitié de ses PV Échoue si aucun Pokémon hors combat (œufs exclus) dans l'équipe. Du fait d'un énorme potentiel d'abus, cette capacité est blacklistée de toutes celles qui en appellent une autre.	NoMetronome, NoCopycat, NoInstruct, NoSketch, NoSleepTalk
Décalquage :doodle	867	:mv_copy_ability			0	0	:near_target	false	false	0	10	0	26	NO_SIDE_EFFECT	Copie le talent de la cible et se l'applique à soi ainsi qu'à tous ses alliés au combat. Ne fonctionne pas sur les talents légendaires et certains qui sont signatures.	
Décharnement :fillet_away	868	:mv_sacrificial_stat			0	0	:on_self	false	false	0	10	10	15	[100,NOS,[2, 0, 2, 0, 2, 0, 0]]	Sacrifie la moitié de ses PV pour monter l'Attaque, l'Attaque Spéciale et la Vitesse de 2 crans. Échoue si le Pokémon n'a pas la moitié de ses PV ou si les 3 stats montées sont déjà au maximum.	Snatchable
Queulonage :shed_tail	880	:mv_shed_tail			0	0	:on_self	false	false	0	10	15	15	NO_SIDE_EFFECT	Le lanceur sacrifie la moitié de ses PV pour créer un leurre qui contiendra la moitié de ces PV, puis il fait un switch forcé en laissant le leurre pour son remplaçant. Échoue s'il n'y a pas d'autres Pokémon remplaçants disponibles dans l'équipe, s'il y a déjà un clone ou si les PV sont insuffisants.	Snatchable, NoSpaceOrSky
Grand Nettoyage :tidy_up	882	:mv_tidy_up			0	0	:on_self	false	false	0	10	20	8	[100,NOS,[1, 0, 0, 0, 1, 0, 0]]	En plus de la hausse de stats pour le lanceur, supprime les clones et les Entry Hazards de tout le terrain.	Snatchable
Mimi-Queue :tail_whip	39	:mv_stats			0	100	:near_enemies	false	true	0	30	6	0	[100,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, VisualAttack
Rugissement :growl	45	:mv_stats			0	100	:near_enemies	false	true	0	40	3	3	[100,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, LoudSoundAttack
Hurlement :roar	46	:mv_roar			0	180	:near_target	false	false	-6	20	7	4	NO_SIDE_EFFECT	Éjecte la cible du champ de bataille Échoue toujours en combat sauvage si la cible est de niveau supérieur ou est un Pokémon sauvage baron . En combat multi : N'échoue pas face à un Pokémon sauvage non baron . Si c'est celui d'un dresseur mais qu'il y a encore un allié, ça sera un switch forcé	NoCopycat, Reflectable, LoudSoundAttack
Berceuse :sing	47	:mv_status			0	60	:all_others	false	true	0	15	0	14	[100,SLP,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, QuietSoundAttack
Ultrason :supersonic	48	:mv_status			0	60	:near_target	false	true	0	20	2	11	[100,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, LoudSoundAttack
Brouillard :smokescreen	108	:mv_smokescreen			0	100	:near_target	false	true	0	20	0	11	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, -1, 0]]	Field effect : effet doublé sur un terrain incendié ou volcanique	Reflectable
Flash :flash	148	:mv_stats			0	100	:near_target	false	true	0	20	0	9	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, -1, 0]]	Néant	Reflectable, VisualAttack

Grimace :scary_face	184	:mv_stats			0	100	:near_target	false	true	0	10	7	3	[100,NOS,[0, 0, 0, 0,-2, 0, 0]]	Néant	Reflectable, VisualAttack
Verrouillage :lock_on	199	:mv_lock_target			0	0	:near_target	false	true	0	5	0	30	NO_SIDE_EFFECT	Permet à la prochaine attaque de ne pas rater, même si la cible visée devient hors de portée	
Balance :pain_split	220	:mv_pain_split			0	150	:near_target	false	true	0	20	0	21	NO_SIDE_EFFECT	Répartis les PV à parts égales entre le lanceur et la cible. Le type Spectre y est immunisé et la récupération de PV est limitée à +72,5 % pour empêcher le FEAR.	
Bâillement :yawn	281	:mv_yawn			0	150	:near_target	false	true	0	20	0	19	NO_SIDE_EFFECT	Rend somnolent la cible qui s'endormira à la fin du tour suivant.	Reflectable
Danse Folle :teeter_dance	298	:mv_status			0	100	:near_others	false	true	0	20	11	5	[100,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, DanceAttack, VisualAttack
Flair :odor_sleuth	316	:mv_foresight			0	0	:near_target	false	true	0	40	0	6	NO_SIDE_EFFECT	Transforme les immunités du type Spectre en résistance et annule toutes les augmentations d'esquive	BypassSubstitute, Reflectable, IgnoreImmunity
Chatouille :tickle	321	:mv_stats			0	100	:near_target	false	true	0	20	6	0	[100,NOS,[-1,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable
Barrage :block	335	:mv_trap			0	120	:near_target	false	true	0	5	30	0	NO_SIDE_EFFECT	Piège la cible tant que le lanceur reste présent	Reflectable
Ten-Danse :entrainment	494	:mv_give_ability			0	150	:near_target	false	true	0	15	10	10	NO_SIDE_EFFECT	Remplace le talent de la cible par celui du lanceur. Échoue si son talent est non altérable ou si le lanceur a un talent non transférable.	Reflectable, VisualAttack
Rôle Mâle :noble_roar	568	:mv_stats			0	100	:near_enemies	false	true	0	30	8	5	[100,NOS,[-1, 0,-1, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, LoudSoundAttack
Camaraderie :play_nice	589	:mv_stats			0	0	:near_target	false	false	0	20	4	6	[100,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexité, car doublon avec des attaques de style Rugissement + exception à hardcoder pour Vigilance	NilMove , Reflectable, BypassSubstitute
Confidence :confide	590	:mv_stats			0	0	:near_target	false	false	0	20	4	6	[100,NOS,[0, 0,-1, 0, 0, 0, 0]]	Bypasse aussi Vigilance étant donné que ça ignore Abri	Reflectable, QuietSoundAttack
Projecteur :spotlight	671	:mv_follow_me			0	0	:near_target	false	true	3	15	0	16	NO_SIDE_EFFECT	Oblige les adversaires à ne cibler que ce Pokémon durant ce tour. Priorité absolue sur tout autre type de redirection. Sans effet sur les capacités qui peuvent toucher plusieurs cibles ou le lanceur. Échoue en combat solo. Dexité, car dexité en 8G et rajoute une surcroupe de codage sur les redirections d'attaques.	NilMove , Reflectable, NoMetronome, NoCopycat
Larme à l'Œil :tearful_look	715	:mv_stats			0	0	:near_target	false	true	0	20	0	13	[100,NOS,[-1, 0,-1, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, VisualAttack
Change-Côté :court_change	756	:mv_court_change			0	0	:battlefield	false	false	0	10	5	26	NO_SIDE_EFFECT	Intervertit de camp les auras de terrains spécifiques à chaque camp (Brume, Rune Protect, Vent Arrière, les Entry Hazards et les screens). Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove
Turbo-Charge Bulldozer :breakneck_blitz	622	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée . Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Normalomax :max_strike	757	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0,-1, 0, 0]]	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée . Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove , DynamaxMove
Téra Explosion :tera_blast	851	nil			80	100	:near_target	false	true	0	10	5	20	NO_SIDE_EFFECT	Cette attaque prend le type Têracristal du lanceur s'il est têracristallisé Si le type est Stellaire (Neutre), l'affinité sera super efficace si la cible est Têracristallisée, mais le lanceur verra ses stats offensives baisser d'1 cran à chaque fois. Dexitée, car pas de Têracristallisation à Keltios	NilMove

Type Feu

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut , 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Poing Feu :fire_punch	7	:mv_basic			75	100	:near_target	true	true	0	15	16	3	[10,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove, PunchingMove
Roue de Feu :flame_wheel	172	:mv_basic			60	100	:near_target	true	true	0	25	8	8	[10,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Feu Sacré :sacred_fire	221	:mv_basic			100	95	:long_range	false	true	0	5	18	18	[50,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Affinité doublée si la cible est de type Obscur	UnfreezeMove
Pied Brûleur :blaze_kick	299	:mv_basic			85	90	:near_target	true	true	0	25	16	5	[10,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove, HighCritRate
Boutefeu :flare_blitz	394	:mv_recoil			120	100	:near_target	true	true	0	15	18	6	[10,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	30% de recul (pondéré par l'inverse de l'affinité)	UnfreezeMove, MediumRecoil
Crocs Feu :fire_fang	424	:mv_flinch_fangs			65	95	:near_target	true	true	0	15	12	4	[10,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	10% de flinch (hardcodé)	UnfreezeMove, BitingMove
Nitrocharge :flame_charge	488	:mv_self_stats			50	100	:near_target	true	true	0	20	10	4	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 1, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Tacle Feu :heat_crash	535	:mv_heavy			40-120	100	:near_target	true	true	0	10	16	2	NO_SIDE_EFFECT	Puissance égale à 20 + (20 × poids de l'attaquant / poids de la cible), capée entre 40 et 120	UnfreezeMove, StompMove, NoSkyBattle
Coup Victoire :v_create	557	:mv_self_stats			180	95	:near_target	false	true	0	5	42	8	[255,NOS,[0,-1, 0,-1,-1, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Fouet de Feu :fire_lash	680	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	15	16	5	[100,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Évo-Flambo :sizzly_slide	735	:mv_basic			60	100	:near_target	true	true	0	20	10	10	[100,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque spécifique à Let's Go	NilMove, UnfreezeMove
Ballon Brûlant :pyro_ball	780	:mv_basic			120	90	:near_target	false	true	0	5	36	6	[10,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, UnfreezeMove, BallisticMove
Grand Courroux :raging_fury	833	:mv_outrage			120	100	:random_enemy	true	true	0	10	14	2	NO_SIDE_EFFECT	Bloque le lanceur durant 2 à 3 tours, puis le rend fou	UnfreezeMove, WrathMove
Lame en Peine :bitter_blade	891	:mv_drain			90	100	:near_target	true	true	0	10	18	12	NO_SIDE_EFFECT	Draine 50% des dégâts infligés Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, UnfreezeMove, SlashMove
Crash Brûlant :blazing_torque	896	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	10	24	7	[30,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Utilisable que par la Starmobile de type Feu Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, NoSketch, NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoInstruct, UnfreezeMove
Indignition :temper_flare	915	:mv_stomping_tantrum			75	100	:near_target	true	true	0	10	17	11	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si le lanceur n'a pas réussi à attaquer (sommeil, paralysie...), a raté sa précédente attaque ou si la cible était immunisée à l'effet d'une attaque non offensive. Une cible s'étant abritée ou mise hors de portée déclenche aussi le bonus	UnfreezeMove
Flammèche :ember	52	:mv_basic			40	100	:near_target	false	true	0	25	0	6	[10,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Lance-Flammes :flamethrower	53	:mv_basic			90	100	:near_target	false	true	0	15	0	22	[10,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Danse Flammes :fire_spin	83	:mv_bind			35	85	:near_target	false	true	0	15	3	14	NO_SIDE_EFFECT	Attaque immobilisante	UnfreezeMove
Déflagration :fire_blast	126	:mv_basic			110	85	:near_target	false	true	0	5	0	40	[20,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Canicule :heat_wave	257	:mv_basic			95	90	:near_enemies	false	true	0	10	0	22	[10,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove, WindMove
Éruption :eruption	284	:mv_eruption			1-150	100	:near_enemies	false	true	0	5	14	25	NO_SIDE_EFFECT	Puissance proportionnelle aux taux de PV du lanceur (arrondi par excès)	UnfreezeMove

Rafale Feu :blast_burn	307	:mv_reload			150	100	:near_target	false	true	0	5	20	30	NO_SIDE_EFFECT	Tour de recharge si l'attaque a touché	UnfreezeMove
Surchauffe :overheat	315	:mv_self_stats			130	90	:near_target	false	true	0	5	0	38	[255,NOS,[0, 0,-2, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Ébullilave :lava_plume	436	:mv_basic			80	100	:near_others	false	true	0	15	0	23	[30,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Vortex Magma :magma_storm	463	:mv_bind			100	75	:near_target	false	true	0	5	5	34	NO_SIDE_EFFECT	Attaque immobilisante	UnfreezeMove
Rebondifeu :flame_burst	481	:mv_flame_burst			70	100	:near_target	false	true	0	15	0	18	NO_SIDE_EFFECT	Inflige aux alliés adjacents de la cible 1/16 ^{ème} de leurs PV max en dégâts de type Feu, pondéré par la même échelle d'affinité que les dégâts climatiques. Type Feu immunisé à ces dégâts additionnels.	UnfreezeMove
Calcination :incinerate	510	:mv_neutralize_item			60	100	:near_target	false	true	0	15	0	19	NO_SIDE_EFFECT	Neutralise l'objet tenu par l'adversaire N'est pas limité qu'aux Baies ou aux Joyaux L'effet secondaire reste infligé si le lanceur tombe KO.	UnfreezeMove
Feu d'Enfer :inferno	517	:mv_basic			120	50	:near_target	false	true	0	5	0	34	[100,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Aire de Feu :fire_pledge	519	:mv_fire_pledge			80	100	:near_target	false	true	0	10	0	26	NO_SIDE_EFFECT	Incendie un terrain couvert de végétation s'il ne pleut pas. Si c'est un terrain humide, génère un arc-en-ciel pour 4 tours.	UnfreezeMove, NoSpaceOrSky
Incendie :searing_shot	545	:mv_basic			100	100	:near_others	false	true	0	5	0	38	[30,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove, BallisticMove
Flamme Bleue :blue_flare	551	:mv_basic			130	85	:near_target	false	true	0	5	0	44	[20,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Danse du Feu :fiery_dance	552	:mv_self_stats			80	100	:near_target	false	true	0	10	5	20	[50,NOS,[0, 0, 1, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove, DanceAttack
Flamme Croix :fusion_flare	558	:mv_fusion_flarebolt			100	100	:near_target	false	true	0	5	5	34	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si la précédente attaque ayant touché la cible ou le lanceur est Éclair Croix et ×1,5 si la précédente attaque ayant touché la cible est Flamme Croix, même si ce n'est pas dans le même tour.	UnfreezeMove
Feu Ensorcelé :mystical_fire	595	:mv_basic			75	100	:near_target	false	true	0	10	0	19	[100,NOS,[0, 0,-1, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Flamme Ultime :burn_up	682	:mv_sacrifice_type			130	100	:near_target	false	true	0	5	0	39	NO_SIDE_EFFECT	Après l'attaque, le lanceur perd son type Feu. Échoue si le lanceur n'est pas (ou plus) de type Feu	UnfreezeMove
Carapiège :shell_trap	704	:mv_shell_trap			150	100	:near_enemies	false	true	-3	5	6	32	NO_SIDE_EFFECT	Fonctionnement inverse de Mitra-Poing : L'attaque se lance dès que et seulement si le lanceur est attaqué par une capacité physique d'un ennemi durant ce tour. L'amorçage de l'attaque fonctionne même si le lanceur est endormi ou gelé.	UnfreezeMove, NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoInstruct, NoSleepTalk
Caboche-Kaboum :mind_blown	720	:mv_half_life_recoil			90-210	100	:near_others	false	true	0	5	6	32	NO_SIDE_EFFECT	PV sacrifiées (entre 20 et 50%) et puissance (entre 60 et 140%) variables selon les PV restants Bloqué par le talent Moiteur ou un terrain trop humide.	ExplodeMove, UnfreezeMove
Feu Envieux :burning_jealousy	807	:mv_burning_jealousy			65	100	:near_enemies	false	true	0	5	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Inflige le statut brûlure si la cible a au moins une stat augmentée (même si ce n'est pas sur ce tour) Effet hardcodé, non impacté par le talent Sans Limite. Si un talent ou un objet augmente une stat suite à des dégâts subis, ce n'est pas encore pris en compte.	UnfreezeMove
Chant Flamboyant :torch_song	871	:mv_self_stats			80	100	:near_target	false	true	0	10	0	27	[100,NOS,[0, 0, 1, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove, LoudSoundAttack
Canon Blindé :armor_cannon	890	:mv_self_stats			120	100	:near_target	false	true	0	5	8	28	[255,NOS,[0,-1, 0,-1, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, UnfreezeMove, BallisticMove
Rempart Brûlant burning_bulwark	908	:mv_protect			0	0	:on_self	false	false	4	10	15	15	NO_SIDE_EFFECT	Permet de bloquer la majorité des attaques offensives durant ce tour, et tout contact avec le lanceur brûlera l'assaillant.	NoMetronome, NoCopycat

															Peut échouer si utilisée consécutivement. Ne protège pas la poupée de clonage Peut réussir (et donc incrémenter le compteur d’Abri) si le lanceur est le dernier à agir.	
Feu Follet :will_o_wisp	261	:mv_status			0	80	:near_target	false	true	0	15	0	19	[100,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable
Zénith :sunny_day	241	:mv_weather			0	0	:battlefield	false	false	0	5	0	40	NO_SIDE_EFFECT	Génère la météo « Soleil » pour 5 tours (8 si Roche Chaude tenue) S’il y a déjà du soleil, générera un Soleil caniculaire	
Pyro-Explosion Cataclysmique :inferno_overdrive	623	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move, UnfreezeMove
Pyromax :max_flare	758	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	NO_SIDE_EFFECT	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Génère la météo « Soleil » pour 5 tours (8 si Roche Chaude tenue) Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove, UnfreezeMove

Type Eau

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% ,statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Cascade :waterfall	127	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	10	16	5	[20,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Claquoir :clamp	128	:mv_bind			35	85	:near_target	true	true	0	15	13	3	NO_SIDE_EFFECT	Attaque immobilisante	
Pince-Masse :crabhammer	152	:mv_basic			100	95	:near_target	true	true	0	25	22	4	NO_SIDE_EFFECT	Néant	HighCritRate
Plongée :dive	291	:mv_two_turns			80	100	:near_target	true	true	0	10	11	8	NO_SIDE_EFFECT	Confère la semi-invulnérabilité « Sous l’eau » durant le 1 ^{er} tour. Soigne toute brûlure lors du 1 ^{er} tour.	NoSleepTalk, OutOfReachMove, NoSpaceOrSky
Hydro-Queue :aqua_tail	401	:mv_basic			90	90	:near_target	true	true	0	10	20	2	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Aqua-Jet :aqua_jet	453	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	1	20	9	4	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Coqui-Lame :razor_shell	534	:mv_basic			75	95	:near_target	true	true	0	10	14	5	[50,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	SlashMove
Aqua-Brèche :liquidation	710	:mv_basic			85	100	:near_target	true	true	0	10	18	3	[20,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Branchicrok :fishious_rend	755	:mv_speed_fangs			85	100	:near_target	true	true	0	10	21	5	NO_SIDE_EFFECT	Puissance ×1,5 si le lanceur attaque avant sa cible. (Un switch adverse donne aussi ce bonus.)	BitingMove
Eau Revoir :flip_turn	812	:mv_hit_and_run			60	100	:near_target	true	true	0	20	11	5	NO_SIDE_EFFECT	Force le switch du lanceur, même s’il est piégé (sauf si c’est le dernier Pokémon debout de l’équipe)	
Torrent de Coups :surging_strikes	818	:mv_triple_hit			25	100	:near_target	true	true	0	5	20	10	NO_SIDE_EFFECT	La puissance des trois coups est identique et n’est pas interrompue si un des coups rate Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove, PunchingMove, AlwaysCrit
Aquatacle :wave_crash	834	:mv_recoil			120	100	:near_target	true	true	0	10	18	4	NO_SIDE_EFFECT	30% de recul (pondéré par l’inverse de l’affinité)	MediumRecoil

Poing Sonique :jet_punch	857	:mv_basic			60	100	:near_target	true	true	1	15	17	5	NO_SIDE_EFFECT	Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, PunchingMove
Triple Plongeon :triple_dive	865	:mv_triple_hit			30	95	:near_target	true	true	0	10	13	10	NO_SIDE_EFFECT	La puissance des trois coups est identique et n'est pas interrompue si un des coups rate Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove
Danse Aquatique :aqua_step	872	:mv_self_stats			80	100	:near_target	true	true	0	10	17	10	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 1, 0, 0]]	Néant Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, DanceAttack
Tranch'Aqua :aqua_cutter	895	:mv_basic			70	100	:near_target	true	true	0	20	12	3	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove, HighCritRate
Pistolet à O :water_gun	55	:mv_basic			40	100	:near_target	false	true	0	25	0	6	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Hydrocanon :hydro_pump	56	:mv_basic			120	85	:near_target	false	true	0	5	0	40	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Surf :surf	57	:mv_basic			90	100	:near_enemies	false	true	0	15	0	22	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts doublés sur une cible qui est sous l'eau	HitUnderwater, NoSpaceOrSky
Bulles d'O :bubble_beam	61	:mv_basic			65	100	:near_target	false	true	0	20	0	11	[15,NOS,[0, 0, 0, 0,-1, 0, 0]]	Néant	
Écume :bubble	145	:mv_basic			25	100	:near_target	false	true	0	30	0	5	[40,NOS,[0, 0, 0, 0,-1, 0, 0]]	Néant	
Trempelette :splash	150	:mv_splash			1	100	:near_others	false	true	0	40	2	2	NO_SIDE_EFFECT	Inflige 1 dégât symbolique si vulnérable à l'eau, 2 dégâts si double faiblesse. Aucun effet dans les autres cas. Jamais de coup critique +2 Vitesse lanceur si lancé sur une plage, sous l'eau ou un terrain recouvert d'eau.	NoGravity, NeverCrit
Octazooka :octazooka	190	:mv_basic			65	85	:near_target	false	true	0	10	0	16	[50,NOS,[0, 0, 0, 0, 0,-1, 0]]	Néant	BallisticMove
Siphon :whirlpool	250	:mv_bind			35	85	:near_target	false	true	0	15	0	16	NO_SIDE_EFFECT	Attaque immobilisante Dégâts doublés sur une cible qui est sous l'eau	HitUnderwater
Gicléo :water_spout	323	:mv_eruption			1-150	100	:near_enemies	false	true	0	5	14	25	NO_SIDE_EFFECT	Puissance proportionnelle aux taux de PV du lanceur (arrondi par excès)	
Hydroblast :hydro_cannon	308	:mv_reload			150	100	:near_target	false	true	0	5	20	30	NO_SIDE_EFFECT	Tour de recharge si l'attaque a touché	
Ocroupi :muddy_water	330	:mv_basic			95	85	:near_enemies	false	true	0	10	0	25	[30,NOS,[0, 0, 0, 0, 0,-1, 0]]	Dégâts doublés sur une cible qui est sous l'eau	HitUnderwater, NoSpaceOrSky
Vibraqua :water_pulse	352	:mv_basic			60	100	:long_range	false	true	0	20	0	12	[20,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	AuraMove
Saumure :brine	362	:mv_brine			65	100	:near_target	false	true	0	20	0	14	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée sur la cible est blessée (PV ≤ 50%)	
Ébullition :scald	503	:mv_basic			80	100	:near_target	false	true	0	15	0	25	[25,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Normalement efficace sur le Type Glace (à Keltios, le type Eau est peu efficace sur la Glace)	UnfreezeMove
Aire d'Eau :water_pledge	518	:mv_water_pledge			80	100	:near_target	false	true	0	10	0	26	NO_SIDE_EFFECT	Peut changer le terrain en un autre terrain plus humide sous certaines conditions. Génère un arc-en-ciel pour 4 tours sur un terrain incendié (et éteint le feu).	NoSpaceOrSky
Jet de Vapeur :steam_eruption	592	:mv_basic			110	95	:near_target	false	true	0	15	0	41	[30,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Normalement efficace sur le Type Glace (à Keltios, le type Eau est peu efficace sur la Glace)	UnfreezeMove
Sheauriken :water_shuriken	594	:mv_multi_hit			20	100	:near_target	false	true	1	20	5	12	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches). Puissance inchangée, même pour Sachanobi	
Onde Originelle :origin_pulse	618	:mv_basic			120	85	:near_enemies	false	true	0	10	5	25	NO_SIDE_EFFECT	Néant	AuraMove
Symphonie des Ondines :oceanic_operetta	650	:mv_oceanic_operetta			180	0	:near_target	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Sera proposé parmi les choix de capacités Z d'Oratoria s'il a une Aquazélite ainsi que la capacité Aria de l'Écume.	Z_Move

															Le lanceur et ses alliés au combat sont soignés de la brûlure, du poison et de la paralysie. Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée.	
Aria de l'Écume :sparkling_aria	664	:mv_sparkling_aria			90	100	:near_others	false	true	0	10	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Soigne l'éventuelle brûlure de chaque cible (hardcodé et ignore le talent Écran Poudre, car effet secondaire positif)	QuietSoundAttack
Pika-Splash :splishy_splash	730	:mv_basic			90	100	:near_enemies	false	true	0	15	5	20	[30,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque spécifique à Let's Go	NilMove
Évo-Thalasso :bouncy_bubble	733	:mv_drain			60	100	:near_target	false	true	0	20	5	15	NO_SIDE_EFFECT	Draine 50% des dégâts infligés Dexitée, car attaque spécifique à Let's Go	NilMove
Tir de Précision :snipe_shot	745	:mv_basic			80	100	:long_range	false	true	0	15	0	21	NO_SIDE_EFFECT	Ne peut être déviée, ni bloquée par un clone	HighCritRate, UndivertedMove, BypassSubstitute
Hydrovapeur :hydro_steam	876	:mv_basic			80	100	:near_target	false	true	0	15	0	23	NO_SIDE_EFFECT	La présence d'un soleil (non caniculaire) multiplie la puissance de cette attaque par 1,5 au lieu de 0,5 Si soleil, bonus de Field effect capé à ×1,8 en cas de terrain aquatique Normalement efficace sur le Type Glace (à Keltios, le type Eau est peu efficace sur la Glace)	UnfreezeMove
Douche Froide :chilling_water	886	:mv_basic			50	100	:near_target	false	true	0	20	0	10	[100,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant Dexitée, car apprise que par CT en 9G	NilMove
Repli :withdraw	110	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	40	5	3	[100,NOS,[0, 1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Snatchable
Anneau Hydro :aqua_ring	392	:mv_aqua_ring			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Permet de récupérer 1/16 ^{ème} des PV à chaque fin de tour. Taux plus élevé dans un terrain aquatique	Snatchable
Couronnement des Mers :coronation_of_the_seas	723	:mv_stats_and_heal			0	0	:on_self	false	false	0	1	100	100	[100,NOS,[0, 0, 1, 0, 2, 0, 0]]	 Coût : 160 Énergie de la Nature Capacité légendaire de Lugia, débloquée en connaissant Aéroblast Soigne 100% des PV (en plus de la hausse de stats)	LegendaryMove
Détrempage :soak	487	:mv_change_type			0	150	:near_target	false	true	0	20	0	16	NO_SIDE_EFFECT	La cible est forcée à n'avoir que le type Eau tant qu'elle reste en combat.	Reflectable
Danse Pluie :rain_dance	240	:mv_weather			0	0	:battlefield	false	false	0	5	0	40	NO_SIDE_EFFECT	Génère la météo « Pluie » pour 5 tours (8 si Roche Humide tenue) S'il pleut déjà, génèrera une Pluie diluvienne S'il y a de l'orage, donnera de la Pluie orageuse	
Tourniquet :water_sport	346	:mv_sport			0	0	:battlefield	false	false	0	15	8	12	NO_SIDE_EFFECT	Aura de terrain qui réduit de 2/3 la puissance des attaques Feu pour 5 tours Dexitée, car c'est le cas en 8G + très peu utile	NilMove, NoSpaceOrSky
Super Tourbillon Abyssal :hydro_vortex	624	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Hydromax :max_geyser	759	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	NO_SIDE_EFFECT	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Génère la météo « Pluie » pour 5 tours (8 si Roche Humide tenue) Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove

Type Électrik

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Poing Éclair :thunder_punch	9	:mv_basic			75	100	:near_target	true	true	0	15	16	3	[10,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	PunchingMove
Étincelle :spark	209	:mv_basic			65	100	:near_target	true	true	0	20	10	4	[30,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Électacle :volt_tackle	344	:mv_recoil			120	100	:near_target	true	true	0	15	18	6	[10,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	30% de recul (pondéré par l'inverse de l'affinité) Il n'y aura pas que Pikachu qui pourra l'apprendre	MediumRecoil
Crocs Éclair :thunder_fang	422	:mv_flinch_fangs			65	95	:near_target	true	true	0	15	12	4	[10,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	10% de flinch (hardcodé)	BitingMove
Éclair Fou :wild_charge	528	:mv_recoil			90	100	:near_target	true	true	0	15	12	5	[10,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	20% de recul (pondéré par l'inverse de l'affinité)	LowRecoil
Charge Foudre :bolt_strike	550	:mv_basic			130	85	:near_target	true	true	0	5	29	15	[20,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Éclair Croix :fusion_bolt	559	:mv_fusion_flarebolt			100	100	:near_target	false	true	0	5	34	5	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si la précédente attaque ayant touché la cible ou le lanceur est Flamme Croix et ×1,5 si la précédente attaque ayant touché la cible est Éclair Croix, même si ce n'est pas dans le même tour.	
Frotte-Frimousse :nuzzle	609	:mv_basic			20	100	:near_target	true	true	0	20	10	4	[100,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Pikachute Foudroyante :catastropika	642	:mv_basic			210	0	:near_target	false	false	0	1	200	120	NO_SIDE_EFFECT	Dexitée, car doublon avec Fulguro-Lance Gigavolt	NilMove, Z_Move
Électrikipik :zing Zap	716	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	10	18	6	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Plasma Punch :plasma_fists	721	:mv_plasma_fists			100	100	:near_target	true	true	0	15	10	10	NO_SIDE_EFFECT	Électrise le terrain pour ce tour ci, ce qui transforme toutes les attaques de type Normal en type Électrik (appliqué après les talents du type Normalise ou Peau Gelée). Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, PunchingMove
Pika-Sprint :zippy Zap	729	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	2	10	20	10	NO_SIDE_EFFECT	Néant Dexitée, car attaque spécifique à Let's Go	NilMove, AlwaysCrit
Prise de Bec :bolt beak	754	:mv_speed_fangs			85	100	:near_target	true	true	0	10	21	5	NO_SIDE_EFFECT	Puissance ×1,5 si le lanceur attaque avant sa cible. (Un switch adverse donne aussi ce bonus.)	BitingMove
Roue Libre :aura_wheel	783	nil			110	100	:near_target	true	true	0	10	23	10	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0]]	Deviens de type Ténèbres si lancée par un Morpeko en forme affamé. Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove
Double Décharge :double_shock	892	:mv_sacrifice_type			120	100	:near_target	true	true	0	5	30	9	NO_SIDE_EFFECT	Après l'attaque, le lanceur perd son type Électrik. Échoue si le lanceur n'est pas (ou plus) de type Électrik Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove
Volt Assaut :supercell_slam	916	:mv_jump_kick			100	95	:near_target	true	true	0	15	14	7	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts de crash à hauteur de 50% de la puissance de l'attaque en cas d'échec	CrashRecoil
Éclair :thunder_shock	84	:mv_basic			40	100	:near_target	false	true	0	30	0	6	[10,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Tonnerre :thunderbolt	85	:mv_basic			90	100	:near_target	false	true	0	15	0	22	[10,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Fatal-Foudre :thunder	87	:mv_basic			120	75	:long_range	false	true	0	10	0	40	[30,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Précision variable selon la météo (×2/3 sous le soleil, ×1.5 sous la pluie ou un orage)	HitSoaring
Élecanon :zap_cannon	192	:mv_basic			120	50	:long_range	false	true	0	5	4	30	[100,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	BallisticMove

Onde de Choc :shock_wave	351	:mv_basic			60	0	:near_target	false	true	0	20	0	14	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Coup d’Jus :discharge	435	:mv_basic			80	100	:near_others	false	true	0	15	0	23	[30,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Rayon Chargé :charge_beam	451	:mv_self_stats			50	90	:near_target	false	true	0	10	0	14	[70,NOS,[0, 0, 1, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Boule Élek :electro_ball	486	:mv_electro_ball			35-150	100	:long_range	false	true	0	10	4	20	NO_SIDE_EFFECT	Puissance de base de 35, et multipliée par le ratio de la vraie vitesse lanceur / cible (il n’y a plus d’effet de seuil) Capé entre 35 et 150 de puissance.	BallisticMove
Change Éclair :volt_switch	521	:mv_hit_and_run			60	100	:near_target	false	true	0	20	5	11	NO_SIDE_EFFECT	Force le switch du lanceur, même s’il est piégé (sauf si c’est le dernier Pokémon debout de l’équipe)	
Toile Élek :electroweb	527	:mv_basic			55	95	:near_enemies	false	true	0	15	3	13	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, -1, 0, 0]]	Néant	
Parabocharge :parabolic_charge	570	:mv_drain			65	100	:near_others	false	true	0	20	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Draine 50% des dégâts infligés	
Giga-Tonnerre :ten_million_volt_thunderbolt	643	:mv_basic			195	0	:near_target	false	:part	0	1	100	200	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Sera proposé parmi les choix de capacités Z de Raichu s’il a une Voltazélite ainsi que la capacité Tonnerre. Dexitée, car attaque signature d’un énième Pikachu spécial	NilMove, Z_Move, HighCritRate
Électro-Surf Survolté :stoked_sparksurfer	644	:mv_basic			175	0	:near_target	false	:part	0	1	100	200	[100,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	 Coût : 160 Énergie de la Nature Sera proposé parmi les choix de capacités Z de Raichu s’il a une Voltazélite ainsi que la capacité Tonnerre. Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée.	Z_Move
Pika-Fracas :pika_papow	732	:mv_friendship			1-102	0	:near_target	false	true	0	20	4	12	NO_SIDE_EFFECT	Puissance égale à Amitié/10 ; avec un minimum de 1 Dexitée, car attaque spécifique à Let’s Go	NilMove
Évo-Dynamo :buzzy_buzz	734	:mv_basic			60	100	:near_target	false	true	0	20	5	20	[100,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque spécifique à Let’s Go	NilMove
Overdrive :overdrive	786	:mv_basic			80	100	:near_enemies	false	true	0	10	0	21	NO_SIDE_EFFECT	Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité (puis les cordes de guitare n’existent pas à Keltios)	NilMove, LoudSoundAttack
Monte-Tension :rising_voltage	804	:mv_rising_voltage			70	100	:near_target	false	true	0	20	5	18	NO_SIDE_EFFECT	Puissance multipliée par 1,75 (soit 122) si le terrain est magnétique ou le temps orageux (se cumule aux bonus de ces Field Effects).	
Voltageôle :thunder_cage	819	:mv_bind			80	90	:near_target	false	true	0	15	6	24	NO_SIDE_EFFECT	Attaque immobilisante	
Typhon Fulgurant :wildbolt_storm	847	:mv_basic			100	80	:near_enemies	false	true	0	10	0	28	[20,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove, WindMove
Turbo Volt :electro_drift	879	nil			100	100	:near_target	true	true	0	5	10	30	NO_SIDE_EFFECT	1,333× plus de puissance si l’ennemi y est vulnérable Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove
Fulgurayon :electro_shot	905	:mv_two_turns			120	100	:near_target	false	true	0	10	5	30	NO_SIDE_EFFECT	Augmente d’un cran l’Attaque Spéciale durant le tour de chargement. Pas de tour de chargement si temps orageux ou terrain magnétique, mais 50% moins puissante sous le soleil ou dans un désert. Pas affectée par le talent Sans Limite	
Vif Éclair :thunderclap	909	:mv_sucker_punch			70	100	:near_target	false	true	1	5	7	25	NO_SIDE_EFFECT	Échoue si la cible ne s’apprêtait pas à lancer une attaque offensive. Si la cible a attaqué avant via une attaque offensive prioritaire, Vif Éclair fonctionne quand même.	
Chargeur :charge	268	:mv_charge			0	0	:on_self	false	false	0	20	5	10	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0]]	Double la puissance de la prochaine attaque Électrik pour le prochain tour Field Effect : l’Attaque Spéciale augmente de 2 crans sur un terrain magnétique.	Snatchable

Vol Magnétik :magnet_rise	393	:mv_magnet_rise			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Permet au lanceur de léviter durant 5 tours (8 tours sur un Terrain magnétique)	Snatchable, FlyRequired
Magné-Contrôle :magnetic_flux	602	:mv_magnetic_flux			0	0	:all_allies	false	false	0	20	0	15	[100,NOS,[0, 1, 0, 1, 0, 0, 0]]	Ne fonctionne que sur les Pokémons ayant un talent lié à l'électricité (Polarisé, Statik, Magnépiège, Chevaucheur d'orage, Esprit Orageux, Moteur à Hadrons, Motorisé, Créa-Élec, Peau Électrique, Dévore-Foudre, Téra-Voltage, Absorbe Volt, Surf Caudal, Batterie, Transistor, Grecharge, Charge Quantique ou Paratonnerre) Field effect : Sur un terrain magnétique, profite à tous les alliés, même sans talent éligible	Snatchable
Cage Éclair :thunder_wave	86	:mv_status			0	90	:near_target	false	true	0	20	0	15	[100,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable
Électrisation :electrify	582	nil			0	0	:near_target	false	true	0	20	0	16	NO_SIDE_EFFECT	Force les capacités de la cible à être de type Électrik pour le tour en cours. Dexitée, car trop d'interférences avec les modifications de Sacred Phoenix + attaque signature de Galvaran	
Ondes Étranges :eerie_impulse	598	:mv_eerie_impulse			0	100	:near_target	false	true	0	15	0	17	[100,NOS,[0, 0,-2, 0, 0, 0, 0]]	Field effect : Sur un terrain magnétique, baisse aussi la Défense Spéciale d'un cran	Reflectable
Déluge Plasmique :ion_deluge	569	:mv_ion_deluge			0	0	:battlefield	false	false	1	25	0	16	NO_SIDE_EFFECT	Transforme toutes les capacités de type Normal en type Électrik pour le tour en cours. Dexitée, car trop d'interférences avec les modifications de Sacred Phoenix	NilMove
Champ Électrifié :electric_terrain	604	:mv_change_field			0	0	:battlefield	false	false	0	10	0	30	NO_SIDE_EFFECT	Transforme le champ de bataille en terrain magnétique (ou en grotte magnétique si intérieur), sauf si le terrain est inaltérable. L'effet dure 5 tours (8 tours avec la Roche tellurique)	NoSpaceOrSky
Orage :thunderstorm	696	:mv_weather			0	0	:battlefield	false	false	0	5	0	40	NO_SIDE_EFFECT	Génère la météo « Orage » pour 5 tours (8 si Roche Humide tenue) S'il pleut, donnera de la Pluie orageuse	
Fulguro-Lance Gigavolt :gigavolt_havoc	625	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Fulguromax :max_lightning	760	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	NO_SIDE_EFFECT	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Génère la météo « Orage » pour 5 tours (8 si Roche Humide tenue) Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove

Type Plante

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Fouet Lianes :vine_whip	22	:mv_basic			45	100	:near_target	false	true	0	25	4	2	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Ligotage :wrap	35	:mv_bind			30	90	:near_target	true	true	0	20	16	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque immobilisante	
Tranch’Herbe :razor_leaf	75	:mv_basic			55	95	:near_enemies	false	true	0	25	10	2	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove, HighCritRate
Poing Dard :needle_arm	302	:mv_basic			60	100	:near_target	true	true	0	15	19	0	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	PunchingMove
Balle Graine :bullet_seed	331	:mv_multi_hit			25	100	:long_range	false	true	0	30	12	5	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches)	BallisticMove
Lame Feuille :leaf_blade	348	:mv_basic			90	100	:near_target	true	true	0	15	22	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove, HighCritRate
Canon Graine :seed_bomb	402	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	15	13	5	NO_SIDE_EFFECT	Néant	BallisticMove
Méga fouet :power_whip	438	:mv_basic			120	85	:near_target	true	true	0	10	30	5	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Martoboïs :wood_hammer	452	:mv_recoil			120	100	:near_target	true	true	0	15	18	4	NO_SIDE_EFFECT	30% de recul (pondéré par l’inverse de l’affinité)	MediumRecoil
Encornebois :horn_leech	532	:mv_drain			75	100	:near_target	true	true	0	10	16	10	NO_SIDE_EFFECT	Draine 50% des dégâts infligés	
Tempête Florale :petal_blizzard	572	:mv_basic			90	100	:near_others	false	true	0	15	14	6	NO_SIDE_EFFECT	Néant	WindMove
Lame Solaire :solar_blade	669	:mv_two_turns			125	100	:near_target	true	true	0	10	22	6	NO_SIDE_EFFECT	Pas de tour de chargement si soleil 50% moins puissante sous mauvais temps	NoSleepTalk, SlashMove
Feuillage :leafage	670	:mv_basic			40	100	:near_target	false	true	0	40	3	2	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Botte Sucrète :trop_kick	688	:mv_basic			70	100	:near_target	true	true	0	15	15	5	[100,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Évo-Écolo :sappy_seed	738	nil			100	90	:near_target	false	true	0	10	15	10	NO_SIDE_EFFECT	Si des dégâts ont été infligés, plante une graine qui va voler des PV à la cible après chaque tour. Type Plante immunisé à ce débuff. Influencé par l’affinité des types. Dexitée, car attaque spécifique à Let’s Go	NilMove
Tambour Battant :drum_beating	778	:mv_basic			80	100	:near_target	false	true	0	10	14	7	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, -1, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove
Tapotige :branch_poke	785	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	0	40	5	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Force G :grav_apple	788	:mv_grav_apple			80	100	:near_target	false	true	0	10	10	10	[100,NOS,[0, -1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dégâts ×1,5 si Gravité	
Gliss’Herbe :grassy_glide	803	:mv_grassy_glide			60	100	:near_target	true	true	0	20	14	5	NO_SIDE_EFFECT	Priorité à +1 si Prairie, Forêt ou Grotte Forestière	
Magie Florale :flower_trick	870	:mv_basic			70	0	:near_target	false	true	0	10	13	13	NO_SIDE_EFFECT	Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove, AlwaysCrit
Désherbaffe :trailblaze	885	:mv_self_stats			50	100	:near_target	true	true	0	20	10	4	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0]]	Néant Capacité signature du Chevroum de base à Keltios	
Massue Liane :ivy_cudgel	904	:mv_ivy_cudgel			100	100	:near_target	true	true	0	10	30	7	NO_SIDE_EFFECT	Le type de cette attaque change pour correspondre au masque d’Ogerpon si lancée par Ogerpon.	HighCritRate
Vole-Vie :absorb	71	:mv_drain			25	100	:near_target	true	true	0	25	4	6	NO_SIDE_EFFECT	Draine 50% des dégâts infligés	

Méga-Sangsue :mega_drain	72	:mv_drain			45	100	:near_target	true	true	0	15	7	11	NO_SIDE_EFFECT	Draine 50% des dégâts infligés	
Lance-Soleil :solar_beam	76	:mv_two_turns			120	100	:long_range	false	true	0	10	0	27	NO_SIDE_EFFECT	Pas de tour de chargement si soleil 50% moins puissante sous mauvais temps	NoSleepTalk
Danse Fleurs :petal_dance	80	:mv_outrage			120	100	:random_enemy	false	true	0	10	2	14	NO_SIDE_EFFECT	Bloque le lanceur durant 2 à 3 tours, puis le rend fou	WrathMove, DanceAttack
Giga-Sangsue :giga_drain	202	:mv_drain			75	100	:near_target	true	true	0	10	10	16	NO_SIDE_EFFECT	Draine 50% des dégâts infligés	
Végé-Attaque :frenzy_plant	338	:mv_reload			150	100	:near_target	false	true	0	5	20	30	NO_SIDE_EFFECT	Tour de recharge si l'attaque a touché	NoSpaceOrSky
Feuille Magik :magical_leaf	345	:mv_basic			60	0	:near_target	false	true	0	20	0	14	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Éco-Sphère :energy_ball	412	:mv_basic			90	100	:near_target	false	true	0	10	0	22	[10,NOS,[0, 0, 0,-1, 0, 0, 0]]	Néant	BallisticMove
Tempête Verte :leaf_storm	437	:mv_self_stats			130	90	:near_target	false	true	0	5	10	28	[255,NOS,[0, 0,-2, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Nœud Herbe :grass_knot	447	:mv_tumble			20-120	100	:near_target	true	true	0	20	6	10	NO_SIDE_EFFECT	Puissance variable et égale à la racine carrée du vrai poids de la cible × 8, arrondi à l'entier supérieur, capé entre 20 et 120 (espérance de dégâts similaire)	NoSpaceOrSky
Fulmigraine :seed_flare	465	:mv_basic			120	85	:near_target	false	true	0	5	0	42	[40,NOS,[0, 0, 0,-2, 0, 0, 0]]		
Aire d'Herbe :grass_pledge	520	:mv_grass_pledge			80	100	:near_target	false	true	0	10	0	26	NO_SIDE_EFFECT	Peut transformer un terrain humide en un terrain plus végétal sous certaines conditions.	NoSpaceOrSky
Phytomixeur :leaf_tornado	536	:mv_basic			65	90	:near_target	false	true	0	10	5	12	[50,NOS,[0, 0, 0, 0, 0,-1, 0]]		WindMove
Acide Malique :apple_acid	787	:mv_basic			80	100	:near_target	false	true	0	10	0	25	[100,NOS,[0, 0, 0,-1, 0, 0, 0]]	Néant	
Herblast :chloroblast	835	:mv_half_life_recoil			90-210	95	:near_target	false	true	0	5	6	32	NO_SIDE_EFFECT	PV sacrifiées (entre 20 et 50%) et puissance (entre 60 et 140%) variables selon les PV restants	
Mortier Matcha :matcha_gotcha	902	:mv_drain			80	90	:near_target	false	true	0	15	0	27	[20,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Draine 50% des dégâts infligés Dextée, car attaque signature d'un Pokémon dexté	NilMove, UnfreezeMove
Bombe au Sirop :syrup_bomb	903	:mv_syrup_bomb			60	85	:long_range	false	true	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Inflige un débuff qui baisse la vitesse d'un cran à la fin des trois tours suivants.	BallisticMove
Croissance :growth	74	:mv_growth			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	15	[100,NOS,[1, 0, 1, 0, 0, 0, 0]]	Field effect : Sous le soleil, un terrain herbu, une grotte forestière ou une forêt : +2 sur les 2 stats offensives	Snatchable
Synthèse :synthesis	235	:mv_heal_weather			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Restaure de 25% à 75% des PV selon la météo et le taux vibratoire du lieu	Snatchable
Racines :ingrain	275	:mv_ingrain			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 1/16 des PV à chaque tour et immunise à l'éjection, mais piège le lanceur et le cloue au sol. PV soignés plus élevés sur un terrain herbu. Relancer l'attaque permet d'annuler ses effets.	Snatchable, NoSpaceOrSky
Aromathérapie :aromatherapy	312	:mv_heal_bell			0	0	:all_allies	false	false	0	5	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Soigne les statuts majeurs de toute l'équipe, y compris ceux à l'arrière. Du fait que c'est un buff, Vigilance, Clonage ou Herbivore ne bloquent pas ce soin.	Snatchable
Cotogarde :cotton_guard	538	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	18	[100,NOS,[0, 3, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Snatchable
Pico-Défense :spiky_shield	596	:mv_protect			0	0	:on_self	false	false	4	10	20	10	NO_SIDE_EFFECT	Permet de bloquer la majorité des attaques de ce tour, et tout contact avec le lanceur fera perdre 1/8 ^{ème} des PV max de l'assaillant. Peut échouer si utilisée consécutivement. Ne protège pas la poupée de clonage Peut réussir (et donc incrémenter le compteur d'Abri) si le lanceur est le dernier à agir.	NoMetronome, NoCopycat

Selve Salvatrice :jungle_healing	816	:mv_heal_allies			0	0	:all_allies	false	false	0	10	5	26	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 25% des PV du lanceur et de tous ses alliés au combat + soigne les statuts	Snatchable
Vampigraine :leech_seed	73	:mv_leech_seed			0	90	:near_target	false	true	0	10	5	20	NO_SIDE_EFFECT	Plante une graine qui va voler 1/8 ^{ème} des PV à la cible après chaque tour, modulé par l'affinité des types . Inflige 2 fois moins de dégâts et ne vole pas les PV perdus s'il n'y a pas de Pokémon Plante actif du côté du lanceur à la fin du tour. Type Plante immunisé.	Reflectable
Poudre Toxik :poison_powder	77	:mv_status			0	75	:near_target	false	true	0	35	3	9	[100,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, PowderMove
Para-Spore :stun_spore	78	:mv_status			0	75	:near_target	false	true	0	30	3	10	[100,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, PowderMove
Poudre Dodo :sleep_powder	79	:mv_status			0	75	:near_target	false	true	0	15	4	10	[100,SLP,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, PowderMove
Spore :spore	147	:mv_status			0	100	:near_target	false	true	0	15	7	12	[100,SLP,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, PowderMove
Spore Coton :cotton_spore	178	:mv_stats			0	100	:near_enemies	false	true	0	40	0	13	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, -2, 0, 0]]	Néant	Reflectable, PowderMove
Doux Parfum :sweet_scent	230	:mv_stats			0	100	:near_enemies	false	true	0	20	0	12	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 0, -2]]	Néant	Reflectable
Siffli'Herbe :grass_whistle	320	:mv_status			0	65	:near_target	false	true	0	15	0	14	[100,SLP,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, QuietSoundAttack
Soucigraine :worry_seed	388	:mv_change_ability			0	150	:near_target	false	true	0	10	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Remplace le talent de la cible par Insomnia. Échoue si son talent est non altérable.	Reflectable
Maléfice Sylvain :forest_s_curse	571	:mv_change_type			0	150	:near_target	false	true	0	20	0	16	NO_SIDE_EFFECT	La cible est forcée à n'avoir que le type Plante tant qu'elle reste en combat.	Reflectable
Vole-Force :strength_sap	668	:mv_strength_sap			0	100	:near_target	false	true	0	10	0	29	[100,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Restaure en PV la valeur de la stat d'Attaque de la cible (abstraction des objets tenus, des talents ou des Fields effects) puis diminue d'un cran l'Attaque de la cible. Échoue si son Attaque est déjà au stage minimum (-4)	Reflectable
Habanerage :spicy_extract	858	:mv_stats			0	100	:near_target	false	true	0	15	0	14	[100,NOS,[2, -2, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove , Reflectable
Champ Herbu :grassy_terrain	580	:mv_change_field			0	0	:battlefield	false	false	0	10	0	30	NO_SIDE_EFFECT	Transforme le champ de bataille en prairie (ou en grotte forestière si intérieur), sauf si le terrain est inaltérable. L'effet dure 5 tours (8 tours avec la Roche tellurique)	NoSpaceOrSky
Pétalexplosion Éblouissante :bloom_doom	626	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée . Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Phytomax :max_overgrowth	761	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	NO_SIDE_EFFECT	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée . Transforme le champ de bataille en prairie (ou en grotte forestière si intérieur), sauf si le terrain est inaltérable. L'effet dure 5 tours (8 tours avec la Roche tellurique) Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove , DynamaxMove

Type Glace

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Poing Glace :ice_punch	8	:mv_basic			75	100	:near_target	true	true	0	15	16	3	[10,FRZ,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	PunchingMove
Ball’Glace :ice_ball	301	:mv_rollout			30	90	:near_target	false	true	0	20	9	3	NO_SIDE_EFFECT	Bloque le lanceur sur cette attaque durant 5 tours ou jusqu’à l’échec. Puissance doublée à chaque coup réussi Puissance de départ doublée si Boul’Armure a été utilisé	BallisticMove, NoInstruct
Stalactite :icicle_spear	333	:mv_multi_hit			25	100	:near_target	false	true	0	30	15	5	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches)	
Avalanche :avalanche	419	:mv_revenge			60	100	:near_enemies	false	true	-4	10	15	8	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si le Pokémon a subi des dégâts directs ou indirects durant ce tour (peu importe de qui)	
Éclats Glace :ice_shard	420	:mv_basic			40	100	:near_target	false	true	1	30	0	13	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Crocs Givre :ice_fang	423	:mv_flinch_fangs			65	95	:near_target	true	true	0	15	12	4	[10,FRZ,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	10% de flinch (hardcodé)	BitingMove
Éclair Gelé :freeze_shock	553	:mv_two_turns			140	90	:near_target	false	true	0	5	35	10	[50,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Invoque la neige au premier tour (ou le Blizzard s’il y a déjà de la neige), puis frappe au second	NoMetronome, NoSleepTalk
Chute Glace :icicle_crash	556	:mv_basic			85	90	:near_target	false	true	0	10	15	5	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Marteau de Glace :ice_hammer	665	:mv_basic			90	100	:near_target	true	true	0	10	18	5	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, -1, 0, 0]]	Néant	PunchingMove
Triple Axel :triple_axel	813	:mv_triple_hit_inc			20	90	:near_target	true	true	0	10	23	5	NO_SIDE_EFFECT	Série interrompue si un coup rate. Puissance doublée au second coup et triplée au troisième.	
Lance de Glace :glacial_lance	824	:mv_basic			130	100	:near_enemies	false	true	0	5	38	6	NO_SIDE_EFFECT	Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove
Bise Glaciaire :mountain_gale	836	:mv_basic			100	85	:near_target	false	true	0	10	19	3	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Cryo-Pirouette :ice_spinner	861	:mv_erase_field			80	100	:near_target	true	true	0	15	18	5	NO_SIDE_EFFECT	Transforme le champ de bataille en terrain neutre (ou en Grotte si intérieur) si l’attaque fait mouche.	NilMove
Laser Glace :ice_beam	58	:mv_basic			90	100	:near_target	false	true	0	10	0	22	[10,FRZ,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Blizzard :blizzard	59	:mv_basic			120	75	:near_enemies	false	true	0	5	0	40	[15,FRZ,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Précision variable selon la météo (×0.667 sous un soleil caniculaire, ×0.833 sous le soleil, ×1.5 sous un temps glacial, ×1.2 sous la pluie ou un orage)	WindMove
Onde Boréale :aurora_beam	62	:mv_basic			65	100	:near_target	false	true	0	20	0	12	[10,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Poudreuse :powder_snow	181	:mv_basic			40	100	:near_enemies	false	true	0	10	0	6	[10,FRZ,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Vent Glace :icy_wind	196	:mv_basic			55	95	:near_enemies	false	true	0	15	0	15	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, -1, 0, 0]]	Néant	WindMove
Glaciation :sheer_cold	329	:mv_lethal			255	25	:near_target	false	true	0	5	0	50	NO_SIDE_EFFECT	Tue sur le coup en cas de réussite Précision affectée par l’affinité des types, les stats d’esquive/précision et le niveau de la cible N’affecte pas les Maîtres de la Vie et de la Mort Nerf supprimé si non-type glace (mais type Glace immunisé du fait de la table des types modifiée)	DeadlyMove
Souffle Glacé :frost_breath	524	:mv_basic			60	90	:near_target	false	true	0	10	0	17	NO_SIDE_EFFECT	Néant	AlwaysCrit
Ère Glaciaire :glaciate	549	:mv_basic			75	95	:near_enemies	false	true	0	10	0	21	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, -1, 0, 0]]	Néant	

Feu Glacé :ice_burn	554	:mv_two_turns			140	90	:near_target	false	true	0	5	10	35	[50,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Invoque la neige au premier tour (ou le Blizzard s'il y a déjà de la neige), puis frappe au second	NoSleepTalk
Lyophilisation :freeze_dry	573	:mv_basic			70	100	:near_target	false	true	0	20	0	21	[10,FRZ,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Super efficace sur le type Eau	
Évo-Congélo :freezy_frost	739	nil			100	90	:near_target	false	true	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Si l'attaque a pu se lancer, applique aussi les effets de Buée Noire à tous les combattants. Dexitée, car attaque spécifique à Let's Go	NilMove
Brume :mist	54	:mv_mist			0	0	:ally_field	false	false	0	30	0	14	NO_SIDE_EFFECT	Protège durant 5 tours le camp allié des baisses de stats	Snatchable
Voile Aurore :aurora_veil	694	:mv_screen			0	0	:ally_field	false	false	0	20	0	18	NO_SIDE_EFFECT	Diminue temporairement les dégâts physiques et spéciaux subis par le camp allié (8 tours avec Lumargile, sinon 5), non cumulable avec Protection et Mur Lumière Échoue en l'absence d'un terrain ou d'une météo glaciale	Snatchable
Neigeux de Mots :chilly_reception	881	:mv_chilly_reception			0	0	:on_self	false	false	0	10	3	25	NO_SIDE_EFFECT	Invoque la neige de manière passive (cumulable avec une neige ou une pluie naturellement présente), puis le lanceur fait un switch forcé. Le switch est ignoré s'il n'y a pas de remplaçant disponible.	
Buée Noire :haze	114	:mv_haze			0	0	:all_fighters	false	false	0	30	0	14	NO_SIDE_EFFECT	Réinitialise les stats de tous les combattants	IgnoreImmunity, BypassSubstitute
Grêle :hail	258	:mv_weather			0	0	:battlefield	false	false	0	5	0	40	NO_SIDE_EFFECT	Génère la météo « Grêle » pour 5 tours (8 si Roche Glace tenue) Dexitée, car la Grêle n'est plus invocable directement. Attaque remplacée par Chute de Neige	NilMove
Chute de Neige :snowscape	883	:mv_weather			0	0	:battlefield	false	false	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Génère la météo « Neige » pour 5 tours (8 si Roche Glace tenue) S'il neige déjà, donnera du Blizzard. S'il pleut, donnera de la Grêle.	
Laser Cryogénique :subzero_slammer	627	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Cryomax :max_hailstorm	762	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	NO_SIDE_EFFECT	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Génère la météo « Neige » pour 5 tours (8 si Roche Glace tenue) Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove

Type Combat

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Poing Karaté :karate_chop	2	:mv_basic			50	100	:near_target	true	true	0	25	8	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	PunchingMove, HighCritRate
Ultimapoing :mega_punch	5	:mv_basic			80	85	:near_target	true	true	0	20	15	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	PunchingMove
Double Pied :double_kick	24	:mv_double_hit			30	100	:near_target	true	true	0	30	12	0	NO_SIDE_EFFECT	Touche 2 fois la même cible	
Ultimawashi :mega_kick	25	:mv_basic			120	75	:near_target	true	true	0	5	28	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Pied Sauté :jump_kick	26	:mv_jump_kick			100	95	:near_target	true	true	0	10	24	0	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts de crash à hauteur de 50% de la puissance de l'attaque en cas d'échec	NoGravity, CrashRecoil
Mawashi Geri :rolling_kick	27	:mv_basic			60	85	:near_target	true	true	0	15	16	0	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Uppercut :dizzy_punch	146	:mv_basic			70	100	:near_target	true	true	0	10	17	0	[20,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	PunchingMove
Sacrifice :submission	66	:mv_recoil			80	90	:near_target	true	true	0	20	14	0	NO_SIDE_EFFECT	20% de recul (pondéré par l'inverse de l'affinité)	LowRecoil
Balayage :low_kick	67	:mv_tumble			20-120	100	:near_target	true	true	0	20	16	0	NO_SIDE_EFFECT	Puissance variable et égale à la racine carrée du vrai poids de la cible × 8, arrondi à l'entier supérieur, capé entre 20 et 120 (espérance de dégâts similaire)	
Riposte :counter	68	:mv_counter			0	100	:on_self	true	true	-5	20	16	0	NO_SIDE_EFFECT	Renvoie le double de dégâts d'une attaque physique, pondéré par l'affinité des types Ciblage automatique sur le dernier attaquant physique	NoMetronome, NoCopycat, NeverCrit
Frappe Atlas :seismic_toss	69	:mv_level_damage			0	100	:near_target	true	true	0	20	12	5	NO_SIDE_EFFECT	Inflige en dégâts le niveau du lanceur (modulé par l'affinité des types, le STAB et le coup critique)	NoSpaceOrSky
Force :strength	70	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	15	17	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Pied Voltige :high_jump_kick	136	:mv_jump_kick			130	90	:near_target	true	true	0	10	32	0	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts de crash à hauteur de 50% de la puissance de l'attaque en cas d'échec	NoGravity, CrashRecoil
Triple Pied :triple_kick	167	:mv_triple_hit_inc			15	90	:near_target	true	true	0	10	18	0	NO_SIDE_EFFECT	Série interrompue si un coup rate. Puissance doublée au second coup et triplée au troisième.	
Contre :reversal	179	:mv_flail			20-200	100	:near_target	true	true	0	15	14	4	NO_SIDE_EFFECT	Puissance inversement proportionnelle aux PV du lanceur (formule de dégâts personnalisée avec une puissance un peu près équivalente et les mêmes caps)	
Mach Punch :mach_punch	183	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	1	30	11	2	NO_SIDE_EFFECT	Néant	PunchingMove
Dynamo-Poing :dynamic_punch	223	:mv_basic			120	50	:near_target	true	true	0	5	34	0	[100,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	PunchingMove
Corps Perdu :vital_throw	233	:mv_basic			70	0	:near_target	true	true	-1	10	18	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Coup Croix :cross_chop	238	:mv_basic			100	80	:near_target	true	true	0	5	34	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	HighCritRate
Éclate-Roc :rock_smash	249	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	0	15	15	0	[100,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Mitra-Poing :focus_punch	264	:mv_focus_punch			150	100	:near_target	true	true	-3	20	25	15	NO_SIDE_EFFECT	Annonce la concentration du Pokémon au début du tour. Échoue si le Pokémon a subi des dégâts directs durant ce tour avant d'avoir pu attaquer (il passe son tour sans perdre de PP, comme s'il a été apeuré).	NoMetronome, NoCopycat, NoSleepTalk, NoInstruct, PunchingMove
Stimulant :smelling_salts	265	:mv_smelling_salt			70	100	:near_target	true	true	0	10	12	5	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts doublés si la cible est paralysée + soigne la paralysie de la cible. Dexitée, car contreproductive en stratégie + Dexit 8G	NilMove

Surpuissance :superpower	276	:mv_self_stats			120	100	:near_target	false	true	0	5	18	18	[255,NOS,[-1,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Vendetta :revenge	279	:mv_revenge			60	100	:near_target	true	true	-4	10	15	8	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si le Pokémon a subi des dégâts directs ou indirects durant ce tour (peu importe de qui)	
Casse-Brique :brick_break	280	:mv_break_screens			75	100	:near_target	true	true	0	15	14	5	NO_SIDE_EFFECT	Casse les screens avant d'infliger les dégâts	
Cogne :arm_thrust	292	:mv_multi_hit			15	100	:near_target	true	true	0	20	11	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches)	
Stratopercut :sky_uppercut	327	:mv_basic			90	90	:near_target	true	true	0	15	20	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	PunchingMove, HitSoaring, NoGravity
Réveil Forcé :wake_up_slap	358	:mv_wake_up_slap			70	100	:near_target	true	true	0	10	12	5	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts doublés si la cible est endormie + soigne l'endormissement de la cible. Dexitée, car contreproductive en stratégie + Dexit 8G Puis dans Sacred Phoenix, tout dégât direct réveille	NilMove
Marto-Poing :hammer_arm	359	:mv_self_stats			100	90	:near_target	true	true	0	10	25	0	[255,NOS,[0, 0, 0, 0, -1, 0, 0]]	Néant	PunchingMove
Close Combat :close_combat	370	:mv_self_stats			120	100	:near_target	true	true	0	5	38	0	[255,NOS,[0,-1, 0,-1, 0, 0, 0]]	Néant	
Forte-Paume :force_palm	395	:mv_basic			60	100	:near_target	true	true	0	10	20	0	[30,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Vampi-Poing :drain_punch	409	:mv_drain			75	100	:near_target	true	true	0	10	22	4	NO_SIDE_EFFECT	Draine 50% des dégâts infligés	PunchingMove
Yama Arashi :storm_throw	480	:mv_basic			60	100	:near_target	true	true	0	10	18	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	AlwaysCrit
Balayette :low_sweep	490	:mv_basic			65	100	:near_target	true	true	0	20	14	0	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, -1, 0, 0]]	Néant	
Projection :circle_throw	509	:mv_eject			60	100	:near_target	true	true	-6	10	20	0	NO_SIDE_EFFECT	Inflige des dégâts puis éjecte la cible du champ de bataille (mêmes règles que pour Cyclone)	NoCopycat
Flying Press :flying_press	560	:mv_basic			100	95	:long_range	true	true	0	10	20	6	NO_SIDE_EFFECT	Les dégâts sont aussi de type Vol	NoGravity, StompMove, NoSpaceOrSky
Poing Boost :power_up_punch	612	:mv_self_stats			40	100	:near_target	true	true	0	20	10	5	[100,NOS,[1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	PunchingMove
Big Splash :body_press	776	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	10	25	0	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts calculés avec la stat de Défense du lanceur au lieu de sa stat d'Attaque (hardcodé) Sa stat vraie de Défense est prise en compte La défense prise en compte est capée à 4 fois la valeur d'attaque du lanceur	
Joute Astrale :meteor_assault	794	:mv_reload			150	100	:near_target	false	true	0	5	40	10	NO_SIDE_EFFECT	Tour de recharge si l'attaque a touché	
Coup Fulgurant :thunderous_kick	823	:mv_basic			90	100	:near_target	true	true	0	10	18	8	[100,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove
Triple Flèche :triple_arrows	843	:mv_triple_arrows			90	100	:near_target	true	true	0	90	20	4	[50,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	30% de flinch (hardcodé)	HighCritRate
Talon-Marteau :axe_kick	853	:mv_jump_kick			120	90	:near_target	true	true	0	10	30	0	[30,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dégâts de crash à hauteur de 50% de la puissance de l'attaque en cas d'échec	NoGravity, CrashRecoil
Nitro Crash :collision_course	878	nil			100	100	:near_target	true	true	0	5	30	10	NO_SIDE_EFFECT	1,333× plus de puissance si l'ennemi y est vulnérable Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove
Crash Musclé :combat_torque	899	:mv_basic			100	100	:near_target	true	true	0	10	31	0	[30,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Utilisable que par la Starmobile de type Combat Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, NoSketch, NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoInstruct
Prio-Parade :upper_hand	918	:mv_upper_hand			65	100	:near_target	true	true	4	15	20	4	[255,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Ne fonctionne que sur une cible allant utiliser une capacité prioritaire, sinon échoue. Comme pour Coup Bas, n'échoue pas si la cible a pu attaquer avant le lanceur et fonctionne aussi si la cible a fait une capacité de statut.	

															La priorité est montée à +4 pour avoir une chance de bloquer les attaques de protection.	
Aurasphère :aura_sphere	396	:mv_basic			80	0	:long_range	false	true	0	10	5	18	NO_SIDE_EFFECT	Néant	AuraMove, BallisticMove
Onde Vide :vacuum_wave	410	:mv_basic			40	100	:near_target	false	true	1	30	3	10	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Exploforce :focus_blast	411	:mv_basic			120	70	:near_target	false	true	0	5	5	30	[10,NOS,[0, 0, 0,-1, 0, 0, 0]]	Néant	BallisticMove
Tout ou Rien :final_gambit	515	:mv_final_gambit			0	100	:near_target	false	true	0	5	15	25	NO_SIDE_EFFECT	Inflige en dégâts les PV restants du lanceur (modulé par l'affinité des types, le STAB et le coup critique), puis le lanceur tombe KO à 0 PV pile.	
Détection :detect	197	:mv_protect			0	0	:on_self	false	false	4	5	10	20	NO_SIDE_EFFECT	Permet de bloquer la majorité des attaques de ce tour. Peut échouer si utilisée consécutivement. Ne protège pas la poupée de clonage Peut réussir (et donc incrémenter le compteur d'Abri) si le lanceur est le dernier à agir.	NoMetronome, NoCopycat
Ténacité :endure	203	:mv_endure			0	0	:on_self	false	false	3	10	0	22	NO_SIDE_EFFECT	Permet de survivre à 1 PV Incrémente le compteur d'Abri Échoue si utilisée à 1 PV ou en ayant déjà survécu 4 fois sur le combat Si gravement blessé, même probabilité d'échec qu'Abri Si PV > 20%, utilisable consécutivement sans échec	NoMetronome, NoCopycat
Gonflette :bulk_up	339	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	20	8	7	[100,NOS,[1, 1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Snatchable
Prévention :quick_guard	501	:mv_protect_allies			0	0	:ally_field	false	false	3	20	10	11	NO_SIDE_EFFECT	Protège le camp allié des attaques prioritaires durant ce tour. Incrémente le compteur d'Abri si succès. Chances de réussite diminuées de 1/4 pour chaque incrémentation, à mi-chemin entre la 5G et la 6G.	NoMetronome, NoCopycat, Snatchable
Tatamigaeshi :mat_block	561	:mv_protect_allies			0	0	:ally_field	false	false	3	10	15	6	NO_SIDE_EFFECT	Protège le camp allié des attaques offensives durant ce tour et ne fonctionne qu'au tour d'arrivée du lanceur. Incrémente le compteur d'Abri si succès.	NoMetronome, NoCopycat, Snatchable, NoSpaceOrSky
Ultime Bastion :no_retreat	748	:mv_no_retreat			0	0	:on_self	false	false	0	5	0	32	[100,NOS,[1, 1, 1, 1, 1, 0, 0]]	Confère le statut « Auto-piégé ». Si le lanceur est déjà piégé par un Pokémon tiers, ce piégeage tiers se cumule à celui auto-infligé. Relancer cette attaque annule l'augmentation des stats et l'auto-piégeage.	Snatchable
Coaching :coaching	811	:mv_stats			0	0	:near_ally	false	false	0	10	0	15	[100,NOS,[1, 1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexité, car trop peu utile	NilMove, Snatchable
Danse Victoire :victory_dance	837	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	10	15	6	[100,NOS,[1, 1, 0, 0, 1, 0, 0]]	Néant	Snatchable, DanceAttack
Octoprise :octolock	753	:mv_octolock			0	100	:near_target	false	true	0	15	24	0	NO_SIDE_EFFECT	Inflige 2 débuffs simultanément : Piège la cible et à la fin de chaque tour, lui baisse sa Défense et sa Défense Spéciale (hardcodé). Ces deux effets disparaissent si le lanceur n'est plus au combat.	Reflectable
Combo Hyper-Furie :all_out_pummeling	628	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move

Pugilomax :max_knuckle	763	nil			90	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	[100,NOS,[1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. La hausse d’Attaque s’applique à tous les alliés. Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove
---------------------------	-----	-----	---	---	----	---	--------------	-------	-------	---	---	----	----	----------------------------------	---	----------------------

Type Poison

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Dard-Venin :poison_sting	40	:mv_basic			20	100	:near_target	true	true	0	35	4	2	[30,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Crochet Venin :poison_fang	305	:mv_basic			50	100	:near_target	true	true	0	15	12	4	[50,TOX,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	BitingMove
Queue-Poison :poison_tail	342	:mv_basic			50	100	:near_target	true	true	0	25	8	4	[10,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	HighCritRate
Direct Toxik :poison_jab	398	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	20	17	2	[30,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Poison Croix :cross_poison	440	:mv_basic			70	100	:near_target	true	true	0	20	15	2	[10,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	HighCritRate, SlashMove
Détricanon :gunk_shot	441	:mv_basic			120	80	:near_target	true	true	0	5	30	10	[30,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Griffes Funestes :dire_claw	827	:mv_tri_status2			80	100	:near_target	true	true	0	15	14	6	NO_SIDE_EFFECT	Choisit un de ces 3 statuts au hasard : Poison, Paralysie, ou Sommeil, puis a 50% de chances de l’appliquer.	HighCritRate, SlashMove
Multitoxik :barb_barrage	839	:mv_venoshock			60	100	:near_target	false	true	0	10	17	9	[50,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Puissance doublée si la cible est empoisonnée Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove
Toupie Éclat :mortal_spin	866	:mv_spin			30	100	:near_enemies	true	true	0	15	18	7	[100,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Supprime les Entry Hazards côté lanceur + libère de la Vampigraine et des capacités d’immobilisation.	
Crash Toxique :noxious_torque	898	:mv_basic			100	100	:near_target	true	true	0	10	19	12	[30,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Utilisable que par la Starmobile de type Poison Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove, NoSketch, NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoInstruct
Acide :acid	51	:mv_basic			40	100	:near_enemies	false	true	0	30	0	8	[10,NOS,[0, 0, 0, 0,-1, 0, 0]]	Néant	
Purédpois :smog	123	:mv_basic			30	80	:near_target	false	true	0	20	0	6	[40,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Détritus :sludge	124	:mv_basic			65	100	:near_target	false	true	0	20	4	10	[30,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Bombe Beurk :sludge_bomb	188	:mv_basic			90	100	:near_target	false	true	0	10	0	24	[30,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	BallisticMove
Choc Venin :venoshock	474	:mv_venoshock			65	100	:near_target	false	true	0	15	8	10	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si la cible est empoisonnée	
Cradovague :sludge_wave	482	:mv_basic			95	100	:near_others	false	true	0	10	0	24	[10,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Bombe Acide :acid_spray	491	:mv_basic			40	100	:near_target	false	true	0	30	0	19	[100,NOS,[0, 0, 0, 0,-2, 0, 0]]	Néant	BallisticMove
Bain de Smog :clear_smog	499	:mv_haze			50	0	:near_target	false	true	0	30	0	12	NO_SIDE_EFFECT	Réinitialise les changements de stats de la cible si l’attaque a infligé des dégâts	
Éructation :belch	562	:mv_belch			120	90	:near_target	false	true	0	10	0	24	NO_SIDE_EFFECT	Utilisable seulement si le Pokémon a effectué une action qui a augmenté sa satiété durant le combat (baie ou herbe mangée) ou s’il avait déjà le ventre plein. Échoue si ce n’est pas le cas (mais reste sélectionnable)	NoInstruct

Chaîne Malsaine :malignant_chain	919	:mv_basic			100	100	:near_target	false	true	0	5	18	24	[50,TOX,[0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Acidarmure :acid_armor	151	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	14	[100,NOS,[0, 2, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Snatchable
Enroulement :coil	489	:mv_coil			0	0	:on_self	false	false	0	20	7	8	[100,NOS,[1, 1, 0, 0, 0, 1, 0]]	Field effect : Stat d'Attaque montée de deux crans si Prairie, Forêt ou Grotte Forestière.	Snatchable
Blockhaus :baneful_bunker	661	:mv_protect			0	0	:on_self	false	false	4	10	20	10	NO_SIDE_EFFECT	Permet de bloquer la majorité des attaques durant ce tour, et tout contact avec le lanceur empoisonnera l'assaillant. Peut échouer si utilisée consécutivement. Ne protège pas la poupée de clonage Peut réussir (et donc incrémenter le compteur d'Abri) si le lanceur est le dernier à agir.	NoMetronome, NoCopycat
Purification :purify	685	:mv_purify			0	0	:near_target	false	false	0	15	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Guérit le statut de la cible, puis restaure 50% des PV du lanceur. Échoue si la cible sélectionnée n'a pas de statut majeur.	
Toxik :toxic	92	:mv_status			0	85	:near_target	false	true	0	10	0	26	[100,TOX,[0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Précision x1.5 si lancée par un type Poison	Reflectable
Gaz Toxik :poison_gas	139	:mv_status			0	80	:near_enemies	false	true	0	40	0	13	[100,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable
Suc Digestif :gastro_acid	380	:mv_nullify_ability			0	150	:near_target	false	true	0	10	5	15	NO_SIDE_EFFECT	Neutralise le talent de la cible. Échoue si son talent est non altérable.	Reflectable
Pics Toxik :toxic_spikes	390	:mv_toxic_spikes			0	0	:enemy_field	false	false	0	20	5	15	NO_SIDE_EFFECT	Entry Hazard qui pose des picots empoisonnés sur le camp adverse. Peut empiler jusqu'à 2 couches pour infliger directement un poison grave.	Reflectable, EntryHazard, NoSpaceOrSky
Piège de Venin :venom_drench	599	:mv_venom_drench			0	120	:near_enemies	false	true	0	20	5	10	[100,NOS,[-1, 0,-1, 0,-1, 0,-1]]	Ne fonctionne que sur une cible empoisonnée	Reflectable
Fil Toxique :toxic_thread	672	:mv_toxic_thread			0	100	:near_target	false	true	0	20	7	7	[100,PSN,[0, 0, 0, 0, 0,-1, 0, 0]]	Empoisonne et réduit la vitesse en même temps (les 2 effets sont appliqués indépendamment)	Reflectable
Gaz Corrosif :corrosive_gas	810	:mv_neutralize_item			0	120	:near_others	false	true	0	40	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Neutralise l'objet tenu par la cible	Reflectable
Déluge Causti-Toxique :acid_downpour	629	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Toxinomax :max_ooze	764	nil			90	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	[100,NOS,[0, 0, 1, 0, 0, 0, 0]]	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. La hausse d'Attaque Spéciale s'applique à tous les alliés. Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove
Kokiyarme :shell_side_arm	801	:mv_fusion			90	100	:near_target	true	true	0	10	14	14	[20,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Les stats vraies d'Attaque et de Défense sont prises en compte (comme pour les autres attaques Fusion). Deviens une attaque à distance si elle tape en Spécial.	

Type Sol

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Séisme :earthquake	89	:mv_basic			100	150	:all_others	false	true	0	10	23	10	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts doublés sur une cible sous terre Puissance divisée par 2 sur un Terrain Herbu	HitUnderground, NoSpaceOrSky
Abîme :fissure	90	:mv_lethal			255	25	:near_target	false	true	0	5	30	20	NO_SIDE_EFFECT	Tue sur le coup en cas de réussite Précision affectée par l'affinité des types, les stats d'esquive/précision et le niveau de la cible N'affecte pas les Maitres de la Vie et de la Mort	DeadlyMove, HitUnderground, NoSpaceOrSky
Tunnel :dig	91	:mv_two_turns			80	100	:long_range	true	true	0	10	19	0	NO_SIDE_EFFECT	Confère la semi-invulnérabilité « sous terre » durant le 1 ^{er} tour	NoSleepTalk, OutOfReachMove, NoSpaceOrSky
Massd'O's :bone_club	125	:mv_basic			65	90	:near_target	true	true	0	20	12	0	[10,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Osmerang :bonemerang	155	:mv_double_hit			50	90	:near_target	false	true	0	10	18	4	NO_SIDE_EFFECT	Touche 2 fois la même cible	
Charge Os :bone_rush	198	:mv_multi_hit			25	90	:near_target	false	true	0	35	17	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches)	
Ampleur :magnitude	222	:mv_magnitude			22-140	150	:all_others	false	true	0	30	12	6	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts doublés sur une cible sous terre Puissance divisée par 2 sur un Terrain Herbu Puissance aléatoire entre Ampleur 4 et 10 avec une plus forte probabilité d'être proche de 7 Les dégâts sont ajustés à Ampleur au carré x1.4	HitUnderground, NoSpaceOrSky
Piétisol :bulldoze	523	:mv_basic			60	100	:near_others	false	true	0	20	10	6	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0]]	Néant	NoSpaceOrSky
Tunnelier :drill_run	529	:mv_basic			80	95	:near_target	true	true	0	10	20	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	HighCritRate
Myria-Flèches :thousand_arrows	614	:mv_break_wings			90	100	:near_enemies	false	true	0	10	14	14	NO_SIDE_EFFECT	Touche les Pokémon volants et cloue au sol ceux qui sont dans les airs. Entraîne des dégâts de crash additionnels si la cible était haut dans le ciel.	HitSoaring, NoSkyBattle
Myria-Vagues :thousand_waves	615	:mv_trap			90	100	:near_enemies	false	true	0	10	14	14	NO_SIDE_EFFECT	Piège la cible tant que le lanceur reste présent	NoSkyBattle
Force Chtonienne :land_s_wrath	616	:mv_basic			90	100	:near_enemies	false	true	0	10	14	14	NO_SIDE_EFFECT	Néant	NoSkyBattle
Lame Pangéenne :precipice_blades	619	:mv_basic			120	85	:near_enemies	false	true	0	10	25	5	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Cavalerie Lourde :high_horsepower	667	:mv_basic			95	95	:near_target	true	true	0	10	25	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Trépignement :stomping_tantrum	707	:mv_stomping_tantrum			70	100	:near_target	true	true	0	10	15	10	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si le lanceur n'a pas réussi à attaquer (sommeil, paralysie...), a raté sa précédente attaque ou si la cible était immunisée à l'effet d'une attaque non offensive. Une cible s'étant abritée ou mise hors de portée déclenche aussi le bonus	
Assaut Frontal :headlong_rush	838	:mv_self_stats			120	100	:near_target	true	true	0	5	36	0	[255,NOS,[0,-1, 0,-1, 0, 0, 0]]	Néant	
Coud'Boue :mud_slap	189	:mv_basic			20	100	:near_target	false	true	0	10	7	7	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 0,-1, 0]]	Néant	
Tourbi-Sable :sand_tomb	328	:mv_bind			35	85	:near_target	false	true	0	15	0	17	NO_SIDE_EFFECT	Attaque immobilisante	
Tir de Boue :mud_shot	341	:mv_basic			55	95	:near_target	false	true	0	15	6	8	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0,-1, 0, 0]]	Néant	

Telluriforce :earth_power	414	:mv_basic			90	100	:near_target	false	true	0	10	0	22	[10,NOS,[0, 0, 0,-1, 0, 0, 0]]	Néant	NoSkyBattle
Boue-Bombe :mud_bomb	426	:mv_basic			65	85	:near_target	false	true	0	10	6	12	[30,NOS,[0, 0, 0, 0, 0,-1, 0]]	Néant	BallisticMove
Sable Ardent :scorching_sands	815	:mv_basic			70	100	:near_target	false	true	0	10	5	18	[30,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	UnfreezeMove
Typhon Pyrosable :sandsear_storm	848	:mv_basic			100	80	:near_enemies	false	true	0	10	0	28	[20,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, UnfreezeMove, WindMove
Fertilisation :rototiller	563	:mv_rototiller			0	0	:all_fighters	false	false	0	10	10	10	[100,NOS,[1, 0, 1, 0, 0, 0, 0]]	Si terrain herbu ou forestier : +1 en Vitesse N'affecte que les Pokémon Plante (y compris ceux en l'air, mais pas ceux hors de portée) Dexitée, car quasi pas apprise par des types Plante	NilMove, NoSpaceOrSky
Amass'Sable :shore_up	659	:mv_shore_up			0	0	:on_self	false	false	0	10	12	16	NO_SIDE_EFFECT	Restaure une quantité variable de PV selon les conditions du terrain : 1/3 des PV en terrain aquatique extérieur (50% si Tempête de Sable) 2/3 des PV en terrain sableux ou si tempête de sable. 1/4 des PV en terrain sous-marin 50% des PV dans tous les autres cas	Snatchable
Jet de Sable :sand_attack	28	:mv_sand_attack			0	100	:near_target	false	true	0	15	6	6	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0,-1, 0]]	Field effect : réduit de 2 crans la Précision sur un Désert ou une Plage, ou en cas de Tempête de Sable	Reflectable
Picots :spikes	191	:mv_spikes			0	0	:enemy_field	false	false	0	20	5	15	NO_SIDE_EFFECT	Entry Hazard qui pose des picots sur le camp adverse. Peut empiler jusqu'à 3 couches.	Reflectable, EntryHazard, NoSpaceOrSky
Lance-Boue :mud_sport	300	:mv_sport			0	0	:battlefield	false	false	0	15	12	8	NO_SIDE_EFFECT	Aura de terrain qui réduit de 2/3 la puissance des attaques Électrik pour 5 tours Dexitée, car c'est le cas en 8G + très peu utile	NilMove, NoSpaceOrSky
Éruption Géo-Sismique :tectonic_rage	630	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Sismomax :max_quake	765	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	[100,NOS,[0, 0, 0, 1, 0, 0, 0]]	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. La hausse de Défense Spéciale s'applique à tous les alliés Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove

Type Vol

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut , 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Cru-Ailes :wing_attack	17	:mv_basic			60	100	:long_range	true	true	0	35	9	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Vol :fly	19	:mv_two_turns			90	95	:long_range	true	true	0	15	20	0	NO_SIDE_EFFECT	Confère la semi-invulnérabilité « haut dans le ciel » durant le 1 ^{er} tour	NoSleepTalk, FlyRequired, OutOfReachMove
Picpic :peck	64	:mv_basic			35	100	:long_range	true	true	0	35	5	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Bec Vrille :drill_peck	65	:mv_basic			80	100	:long_range	true	true	0	20	16	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Piqué :sky_attack	143	:mv_two_turns			140	100	:long_range	true	true	0	5	25	5	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Augmente d'un cran la Vitesse durant le tour de chargement	NoSleepTalk, HighCritRate
Aéropique :aerial_ace	332	:mv_basic			60	0	:long_range	true	true	0	20	12	2	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove
Rebond :bounce	340	:mv_two_turns			85	85	:long_range	true	true	0	15	16	5	[30,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Confère la semi-invulnérabilité « haut dans le ciel » durant le 1 ^{er} tour	NoSleepTalk, FlyRequired, OutOfReachMove
Picore :pluck	365	:mv_pluck			60	100	:long_range	true	true	0	20	10	2	NO_SIDE_EFFECT	Vole et mange la Baie (ou l'herbe) tenue par la cible. La cible voit son objet considéré comme consommé. Si la Baie ne peut pas être mangée par le lanceur, cet objet sera neutralisé à la place.	
Rapace :brave_bird	413	:mv_recoil			120	100	:long_range	true	true	0	15	21	0	NO_SIDE_EFFECT	30% de recul (pondéré par l'inverse de l'affinité)	MediumRecoil
Chute Libre :sky_drop	507	:mv_sky_drop			60	100	:long_range	true	true	0	10	22	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque en 2 tours qui amène le lanceur et sa cible haut dans le ciel, empêchant ce derrière d'agir tant qu'elle pas lâchée vers le sol. Échoue si la cible est trop lourde ou derrière un clone. Un Pokémon sachant voler ne prendra aucun dégât.	NoSleepTalk, NoInstruct, FlyRequired, OutOfReachMove, UndivertedMove
Acrobatie :acrobatics	512	:mv_acrobatics			55	100	:long_range	true	true	0	15	18	0	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts doublés si le lanceur ne tient pas d'objet Note : le Joyau Vol est consommé avant le check	
Draco-Ascension :dragon_ascent	620	:mv_self_stats			120	100	:long_range	true	true	0	5	18	18	[255,NOS,[0,-1, 0,-1, 0, 0, 0]]	Apprise naturellement par Rayquaza, n'est plus un critère pour sa Méga-Évolution	
Bec-Canon :beak_blast	690	:mv_beak_blast			100	100	:long_range	false	true	-3	15	10	10	NO_SIDE_EFFECT	Le Pokémon devient brûlant au début du tour : tout contact avec lui entrainera une brûlure jusqu'à ce qu'il ait lancé l'attaque.	NoMetronome, NoCopycat, NoInstruct, BallisticMove
Chandelle :chandelle	702	:mv_hit_and_run			60	100	:long_range	true	true	0	20	11	5	NO_SIDE_EFFECT	Force le switch du lanceur, même s'il est piégé (sauf si c'est le dernier Pokémon debout de l'équipe)	
Pika-Piqué :floaty_fall	731	:mv_basic			90	95	:long_range	true	true	0	15	15	10	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque spécifique à Let's Go	NilMove
Double Volée :dual_wingbeat	814	:mv_double_hit			40	90	:long_range	true	true	0	10	16	0	NO_SIDE_EFFECT	Touche 2 fois la même cible	
Coupe-Vent :razor_wind	13	:mv_two_turns			140	100	:all_enemies	false	true	0	10	0	30	NO_SIDE_EFFECT	Augmente vitesse du lanceur au tour de chargement Dégâts x1.5 si cible haut dans le ciel	NoSleepTalk, SlashMove, WindMove, HighCritRate, HitSoaring
Tornade :gust	16	:mv_basic			40	100	:long_range	false	true	0	35	0	5	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts x2 si cible haut dans le ciel	WindMove, HitSoaring
Aéroblast :aeroblast	177	:mv_basic			100	95	:long_range	false	true	0	5	18	18	NO_SIDE_EFFECT	Néant	WindMove, HighCritRate
Tranch'Air :air_cutter	314	:mv_basic			60	95	:near_enemies	false	true	0	25	4	10	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove, WindMove, HighCritRate

Lame d’Air :air_slash	403	:mv_basic			70	95	:long_range	false	true	0	15	5	15	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	SlashMove, WindMove
Babil :chatter	448	:mv_basic			65	100	:long_range	false	true	0	20	0	16	[100,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	LoudSoundAttack
Vent Violent :hurricane	542	:mv_basic			120	70	:long_range	false	true	0	10	5	32	[30,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Précision variable selon la météo (×2/3 sous le soleil, ×1/2 sous un soleil caniculaire, ×1.2 sous un blizzard, ×1.5 sous la pluie, un orage, des vents célestes ou un terrain aérien) Dégâts ×1.5 si cible haut dans le ciel	WindMove, HitSoaring
Mort’Ailes :oblivion_wing	613	:mv_drain			80	100	:long_range	false	true	0	10	10	18	NO_SIDE_EFFECT	Draine 75% des dégâts infligés	
Typhon Hivernal :bleakwind_storm	846	:mv_basic			100	80	:near_enemies	false	true	0	10	0	28	[30,NOS,[0, 0, 0, 0, -1, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove, WindMove
Mimique :mirror_move	119	:mv_mirror_move			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Lance la dernière attaque dont le lanceur a été la cible. Dexitée, car complexe à coder et évitera une longue blacklist à gérer (c’est aussi dexité en 8G)	NilMove, NoMetronome, NoCopycat, NoInstruct, NoEncore
Atterrissage :roost	355	:mv_roost			0	0	:on_self	false	false	0	10	14	14	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 50% des PV si aptitude naturelle au vol ou si capable de léviter, sinon 25%. Soigne les ailes brisées si aptitude naturelle au vol Annule momentanément toute lévitation (en plus de retirer temporairement le type Vol)	Snatchable
Vent Arrière :tailwind	366	:mv_tailwind			0	0	:ally_field	false	false	0	15	0	19	NO_SIDE_EFFECT	Double la Vitesse des Pokémon du camp allié pendant 4 tours, 8 tours si Vents célestes ou terrain venteux. Annule le Vent Arrière d’un camp ennemi	WindMove, Snatchable
Cyclone :whirlwind	18	:mv_roar			0	180	:long_range	false	false	-6	20	4	7	NO_SIDE_EFFECT	Éjecte la cible du champ de bataille Échoue toujours en combat sauvage si la cible est de niveau supérieur ou est un Pokémon sauvage baron. En combat multi : N’échoue pas face à un Pokémon sauvage non baron. Si c’est celui d’un dresseur mais qu’il y a encore un allié, ça sera un switch forcé	NoCopycat, HitSoaring, BypassSubstitute, WindMove, Reflectable
Danse Plumes :feather_dance	297	:mv_stats			0	100	:near_target	false	true	0	15	7	7	[100,NOS,[-2, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, DanceAttack
Anti-Brume :defog	432	:mv_defog			0	0	:near_target	false	false	0	15	8	12	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 0,-1]]	Si la cible est à portée et ni protégée, ni immunisée : casse les screens + dissipe la Brume et Rune Protect de son côté Si le lanceur a pu lancer cette attaque : dissipe certaines météo et les empêche de revenir naturellement durant 6 tours + retire tous les Entry Hazards des deux côtés	Reflectable, BypassSubstitute
Piqué Supersonique :supersonic_skystrike	631	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Aéromax :max_airstream	766	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0]]	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. La hausse de Vitesse s’applique à tous les alliés Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove

Type Psy

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Coupe Psycho :psycho_cut	427	:mv_basic			70	100	:near_target	false	true	0	20	13	3	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove, HighCritRate
Psykoud'Boul :zen_headbutt	428	:mv_basic			80	90	:near_target	true	true	0	15	16	3	[20,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Crève-Cœur :heart_stamp	531	:mv_basic			60	90	:near_target	true	true	0	25	10	2	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Psycho-Croc :psychic_fangs	706	:mv_break_screens			85	90	:near_target	true	true	0	10	12	8	NO_SIDE_EFFECT	Casse les screens avant d'infliger les dégâts	BitingMove
Sprint Bouclier :psyshield_bash	828	:mv_self_stats			70	90	:near_target	true	true	0	10	11	6	[100,NOS,[0, 1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Lame Psychique :psyblade	875	:mv_psyblade			80	100	:near_target	true	true	0	15	12	11	NO_SIDE_EFFECT	Puissance ×1,5 sur un terrain magnétique	SlashMove
Rafale Psy :psybeam	60	:mv_basic			65	100	:near_target	false	true	0	20	0	14	[15,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Choc Mental :confusion	93	:mv_basic			50	100	:near_target	false	true	0	25	0	8	[15,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Psyko :psychic	94	:mv_basic			90	100	:near_target	false	true	0	10	0	22	[10,NOS,[0, 0, 0, -1, 0, 0, 0]]	Néant	
Dévorêve :dream_eater	138	:mv_dream_eater			100	100	:near_target	false	true	0	15	0	18	NO_SIDE_EFFECT	Draine 50% des dégâts infligés Ne fonctionne que sur une cible endormie Seule attaque offensive qui ne réveille pas sa victime	
Vague Psy :psywave	149	:mv_level_damage			0	100	:near_target	false	true	0	15	0	17	NO_SIDE_EFFECT	Inflige en dégâts le niveau du lanceur +/- 50 % (jet aléatoire par incrément de 10%) (modulé par l'affinité des types, le STAB et le coup critique)	
Voile Miroir :mirror_coat	243	:mv_mirror_coat			0	100	:on_self	false	true	-5	20	0	16	NO_SIDE_EFFECT	Renvoie le double de dégâts d'une attaque spéciale, pondéré par l'affinité des types Ciblage automatique sur le dernier attaquant spécial	NoMetronome, NoCopycat, NeverCrit
Prescience :future_sight	248	:mv_future_attack			120	100	:long_range	false	false	0	10	0	33	NO_SIDE_EFFECT	L'attaque frappe 2 tours plus tard, à la fin de celui-ci. Prend en compte les stats offensives du lanceur au moment où l'attaque est lancée, et les stats défensives de la cible au moment où l'attaque est subie.	UndivertedMove
Lumi-Éclat :luster_purge	295	:mv_basic			95	100	:near_target	false	true	0	5	0	23	[50,NOS,[0, 0, 0, -1, 0, 0, 0]]	Néant	
Ball'Brume :mist_ball	296	:mv_basic			95	100	:near_target	false	true	0	5	0	23	[50,NOS,[0, 0, -1, 0, 0, 0, 0]]	Néant	BallisticMove
Extrasenseur :extrasensory	326	:mv_basic			80	100	:near_target	false	true	0	20	5	13	[10,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Psycho-Boost :psycho_boost	354	:mv_self_stats			140	90	:near_target	false	true	0	5	0	40	[255,NOS,[0, 0, -2, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Choc Psy :psyshock	473	:mv_basic			80	100	:near_target	false	true	0	10	12	12	NO_SIDE_EFFECT	Inflige des dégâts physiques	HitInDefense
Synchropeine :synchronoise	485	:mv_synchronoise			65	100	:near_enemies	false	true	0	10	0	23	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts doublés si la cible a un type en commun avec le lanceur	AuraMove
Force Ajoutée :stored_power	500	:mv_stored_power			20-300	100	:near_target	false	true	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	La puissance augmente de 20 pour chaque palier positif de changement de stats du lanceur. Capé à 300 de puissance (soit +14 de stats)	
Frappe Psy :psystrike	540	:mv_basic			100	100	:near_target	false	true	0	10	16	16	NO_SIDE_EFFECT	Inflige des dégâts physiques	HitInDefense

Trou Dimensionnel :hyperspace_hole	593	:mv_basic			80	0	:near_target	true	:fool	0	5	0	30	NO_SIDE_EFFECT	Ignore et brise les buffs de protection de la cible	FoolProtect, BypassSubstitute
Supernova Originelle :genesis_supernova	647	:mv_psychic_aura			185	0	:near_target	false	:part	0	1	100	200	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Capacité légendaire de Mew, débloquée en connaissant Psyko Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Génère une Aura psychique pour 5 tours si l’attaque a fait mouche.	LegendaryMove
Laser Prisme :prismatic_laser	711	:mv_reload			160	100	:near_target	false	true	0	10	0	52	NO_SIDE_EFFECT	Tour de recharge si l’attaque a touché	
Évo-Psycho :glitzy_glow	736	nil			80	95	:near_target	false	true	0	15	5	20	NO_SIDE_EFFECT	Pose l’effet de Mur Lumière Dexitée, car attaque spécifique à Let’s Go	NilMove
Vaste Pouvoir :expanding_force	797	:mv_expanding_force			80	100	:near_target	false	true	0	10	0	27	NO_SIDE_EFFECT	Field Effect : Si une Aura psychique est présente, touche tous les adversaires et multiplie la puissance de l’attaque par 1,5 (en plus du bonus du terrain).	
Regard Glaçant :freezing_glare	821	:mv_basic			90	100	:near_target	false	true	0	10	0	24	[10,FRZ,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove, VisualAttack
Sort Sinistre :eerie_spell	826	:mv_sap_energy			80	100	:near_target	false	true	0	5	0	29	NO_SIDE_EFFECT	Retranche 3 PP à la dernière attaque utilisée par la cible. L’effet secondaire reste infligé si le lanceur tombe KO.	LoudSoundAttack
Force Mystique :mystical_power	832	:mv_self_stats			70	90	:near_target	false	true	0	10	0	25	[100,NOS,[0, 0, 1, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Ailes Psycho :esper_wing	840	:mv_self_stats			80	100	:long_range	false	true	0	10	10	14	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0]]	Néant	SlashMove, WindMove, HighCritRate
Lumino-Impact :lumina_crash	855	:mv_basic			80	100	:near_target	false	true	0	10	0	37	[100,NOS,[0, 0, 0, 0,-2, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove
Double Laser :twin_beam	888	:mv_double_hit			40	100	:near_target	false	true	0	10	0	16	NO_SIDE_EFFECT	Touche 2 fois la même cible Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove
Dissonance Psy :psychic_noise	917	:mv_heal_block			75	100	:near_target	false	true	0	10	0	30	NO_SIDE_EFFECT	Si l’attaque fait mouche : bloque tout regain de PV durant ce tour ci + les 2 suivants sur la cible. Ne bloque pas l’usage des attaques ou objets concernées mais agit en aval en bloquant toute régénération de PV. Affecte aussi les objets de soin donnés manuellement Affecté par le talent Sans Limite.	LoudSoundAttack
Yoga :meditate	96	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	40	0	16	[100,NOS,[1, 0, 0, 1, 0, 0, 0]]	Field Effect : un terrain béni augmente aussi l’attaque Spéciale. Un terrain maudit que l’attaque.	Snatchable
Hâte :agility	97	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	30	6	9	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 2, 0, 0]]	Néant	Snatchable
Téléport :teleport	100	:mv_teleport			0	0	:on_self	false	false	-6	20	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Permet de fuir ou de faire un switch forcé selon le contexte. Ignore tous les blocages de fuite.	
Soin :recover	105	:mv_heal			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	28	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 50% des PV	Snatchable
Bouclier :barrier	112	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	15	[100,NOS,[0, 2, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Snatchable
Mur Lumière :light_screen	113	:mv_screen			0	0	:ally_field	false	false	0	30	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Diminue temporairement les dégâts spéciaux subis par le camp allié (8 tours avec Lumargile, sinon 5)	Snatchable
Protection :reflect	115	:mv_screen			0	0	:ally_field	false	false	0	20	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Diminue temporairement les dégâts physiques subis par le camp allié (8 tours avec Lumargile, sinon 5)	Snatchable
Amnésie :amnesia	133	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	15	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 2, 0, 0, 0]]	Néant	Snatchable
Repos :rest	156	:mv_rest			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	26	NO_SIDE_EFFECT	Endort le lanceur pour 2 tours et restaure tous ses PV	Snatchable, NoSleepTalk, UsableWhenFrozen

Boost :psych_up	244	:mv_psych_up			0	0	:near_target	false	false	0	10	0	23	NO_SIDE_EFFECT	Copie les changements de stats de la cible. Non blocable par la cible (sauf si semi-invulnérabilité) et échoue pour le lanceur s'il n'y a aucun changement de stats positif	Snatchable , BypassSubstitute
Imitation :role_play	272	:mv_copy_ability			0	0	:near_target	false	false	0	10	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Copie le talent de la cible. Ne fonctionne pas sur les talents légendaires et certains qui sont signatures.	BypassSubstitute
Reflet Magik :magic_coat	277	:mv_magic_coat			0	0	:on_self	false	false	4	15	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Permet de renvoyer à leur lanceur la plupart des capacités de débuff durant ce tour.	
Possessif :imprison	286	:mv_imprison			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Interdit à tout Pokémon adverse d'utiliser une capacité que le lanceur possède.	
Force Cosmique :cosmic_power	322	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	15	[100,NOS,[0, 1, 0, 1, 0, 0, 0]]	Field Effect : stats augmentées de 2 crans en terrain spatial ou dans une Aura Psychique.	Snatchable
Plénitude :calm_mind	347	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	15	[100,NOS,[0, 0, 1, 1, 0, 0, 0]]	Field Effect : stats augmentées de 2 crans en terrain spatial ou dans une Aura Psychique.	Snatchable
Vœu Soin :healing_wish	361	:mv_sacrificial_heal			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	26	NO_SIDE_EFFECT	Le lanceur tombe KO et le prochain Pokémon envoyé sur son slot à qui il manque des PV ou ayant un statut sera entièrement soigné sur ces deux points.	Snatchable
Astuce Force :power_trick	379	:mv_force_base_stat			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Échange la base stat d'Attaque et de Défense du lanceur. Relancer l'attaque, utiliser Morphing ou Méga-évoluer annule cet effet.	Snatchable
Danse Lune :lunar_dance	461	:mv_sacrificial_heal			0	0	:on_self	false	false	0	10	8	24	NO_SIDE_EFFECT	Le lanceur tombe KO et le prochain Pokémon envoyé sur son slot à qui il manque des PV, des PP ou ayant un statut sera entièrement soigné sur ces trois points.	Snatchable, DanceAttack
Intervention :ally_switch	502	:mv_ally_switch			0	0	:on_self	false	false	2	15	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Le lanceur échange sa place avec son allié. Dexitée, car complexifie le système de ciblage	NilMove
Vibra Soin :heal_pulse	505	:mv_heal_other			0	0	:long_range	false	false	0	10	0	28	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 50% des PV, 75% avec le talent Méga Blaster Bloqué par un clone seulement si la cible est un ennemi	Snatchable, AuraMove
Sommaton :instruct	689	:mv_instruct			0	0	:near_target	false	true	0	15	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Permet à la cible de réutiliser immédiatement sa dernière capacité Echoue si l'attaque à répéter est dans la liste « NoInstruct », si le Pokémon n'a pas assez d'énergie pour la lancer ou si aucune attaque n'a été utilisée	NoMetronome, NoInstruct, BypassSubstitute
Échange Force :power_shift	829	:mv_force_base_stat			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Échange la base stat d'Attaque et de Défense du lanceur. Relancer l'attaque, utiliser Morphing ou Méga-évoluer annule cet effet. Dexitée, car doublon parfait avec Astuce Force	NilMove, Snatchable
Prière Lunaire :lunar_blessing	849	:mv_heal_allies			0	0	:all_allies	false	false	0	10	0	31	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 25% des PV du lanceur et de tous ses alliés au combat + soigne les statuts	Snatchable
Extravallance :take_heart	850	:mv_take_heart			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	25	[100,NOS,[0, 0, 1, 1, 0, 0, 0]]	Guérit le statut du lanceur (en plus de la hausse de stats)	Snatchable, UsableWhenAsleep, UsableWhenFrozen
Entrave :disable	50	:mv_disable			0	150	:near_target	false	true	0	20	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Bloque la dernière capacité utilisée pour 4 tours (si PP > 0).	BypassSubstitute, Reflectable
Hypnose :hypnosis	95	:mv_status			0	60	:near_target	false	true	0	20	0	14	[100,SLP,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, VisualAttack
Télékinésie :kinesis	134	:mv_stats			0	80	:near_target	false	true	0	15	0	10	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, -1, 0]]	Néant Dexitée : à remplacer par Flash	NilMove , Reflectable
Lire-Esprit :mind_reader	170	:mv_lock_target			0	0	:near_target	false	true	0	5	0	28	NO_SIDE_EFFECT	Permet à la prochaine attaque de ne pas rater, même si la cible visée devient hors de portée	
Clairvoyance :foresight	193	:mv_foresight			0	0	:near_target	false	true	0	40	0	10	NO_SIDE_EFFECT	Transforme les immunités du type Spectre en résistance et annule toutes les augmentations d'esquive	BypassSubstitute, Reflectable, IgnoreImmunity
Tour de Magie :trick	271	:mv_trick			0	120	:near_target	false	true	0	10	0	24	NO_SIDE_EFFECT	Échange l'objet tenu avec sa cible. Échoue si la cible résiste ou s'il y a une immunité d'objet.	NoMetronome, NoCopycat
Échange :skill_swap	285	:mv_swap_abilities			0	0	:near_target	false	true	0	10	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Échange les talents entre le lanceur et la cible. Échoue si le talent d'un des protagonistes est non altérable.	BypassSubstitute

Ceil Miracle :miracle_eye	357	:mv_miracle_eye			0	0	:near_target	false	true	0	40	0	10	NO_SIDE_EFFECT	Transforme les immunités du type Ténèbres en résistance et annule toutes les augmentations d'esquive	BypassSubstitute, Reflectable, IgnoreImmunity
Échange Psy :psycho_shift	375	:mv_psycho_shift			0	120	:near_target	false	true	0	10	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Transfert son affectation de statut vers la cible. Échoue si la cible a déjà un statut ou si le lanceur est sain. Utilisable sous Gel et Sommeil. Permettra au lanceur de se guérir de son statut s'il le tente de le transférer sur une cible saine immunisée.	UsableWhenAsleep, UsableWhenFrozen
Anti-Soin :heal_block	377	:mv_heal_block			0	120	:near_target	false	true	0	15	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Bloque tout regain de PV durant 5 tours sur la cible, échoue si elle a déjà le débuff. Ne bloque pas l'usage des attaques ou objets concernées mais agit en aval en bloquant toute régénération de PV. Affecte aussi les objets de soin donnés manuellement.	Reflectable
Permuforce :power_swap	384	:mv_swap_stat_stage			0	0	:near_target	false	true	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Échange les changements de stats d'Attaque et d'Attaque spéciale entre le lanceur et sa cible	BypassSubstitute
Permugarde :guard_swap	385	:mv_swap_stat_stage			0	0	:near_target	false	true	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Échange les changements de stats de Défense et de Défense spéciale entre le lanceur et sa cible	BypassSubstitute
Permucœur :heart_swap	391	:mv_swap_stat_stage			0	0	:near_target	false	true	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Échange les changements de toutes les stats entre le lanceur et sa cible	BypassSubstitute
Partage Garde :guard_split	470	:mv_force_base_stat			0	0	:near_target	false	true	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Fait la moyenne des bases stats de Défense et de Défense spéciale entre le lanceur et la cible et leur applique la valeur calculée pour chacune de ces stats.	
Partage Force :power_split	471	:mv_force_base_stat			0	0	:near_target	false	true	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Fait la moyenne des bases stats d'Attaque et d'Attaque spéciale entre le lanceur et la cible et leur applique la valeur calculée pour chacune de ces stats.	
Lévikinésie :telekinesis	477	:mv_telekinesis			0	0	:near_target	false	true	0	15	0	16	NO_SIDE_EFFECT	Fait léviter la cible durant 3 tours, ce qui la rend plus vulnérables aux coups critiques (+25%). Ses bonus d'esquive sont annulés, sauf si la cible avait déjà une aptitude pour se maintenir en l'air.	Reflectable, FlyRequired
Rayon Simple :simple_beam	493	:mv_change_ability			0	150	:near_target	false	true	0	15	5	15	NO_SIDE_EFFECT	Remplace le talent de la cible par Simple. Échoue si son talent est non altérable.	Reflectable
Permuvitesse :speed_swap	683	:mv_force_base_stat			0	0	:near_target	false	true	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Échange les bases stats de Vitesse entre le lanceur et la cible.	BypassSubstitute
Poudre Magique :magic_powder	750	:mv_change_type			0	150	:near_target	false	true	0	20	0	16	NO_SIDE_EFFECT	La cible est forcée à n'avoir que le type Psy tant qu'elle reste en combat.	Reflectable, PowderMove
Gravité :gravity	356	:mv_gravity			0	0	:battlefield	false	false	0	5	0	35	NO_SIDE_EFFECT	Cloue complètement au sol tous les combattants durant 5 tours et force au crash les cibles hautes dans le ciel N'affecte pas les Maîtres de l'Espace-Temps Dure 8 tours dans l'Espace ou une aura psychique	NoSkyBattle
Distorsion :trick_room	433	:mv_trick_room			0	0	:battlefield	false	false	-7	5	0	39	NO_SIDE_EFFECT	Multiplie par -1 la Vitesse de tous les combattants durant 5 tours, ce qui inverse l'ordre d'action au sein d'un même braquet de priorité Dure 8 tours dans l'Espace ou une aura psychique Relancer l'attaque annule l'effet N'affecte pas les Maîtres de l'Espace-Temps	
Zone Étrange :wonder_room	472	:mv_wonder_room			0	0	:battlefield	false	false	0	10	0	28	NO_SIDE_EFFECT	Intervertit les stats de Défense et de Défense spéciale de tous les combattants durant 5 tours. Dure 8 tours si lancée dans l'Espace ou une aura psychique Relancer l'attaque annule l'effet N'affecte pas les Maîtres de l'Espace-Temps	
Zone Magique :magic_room	478	:mv_magic_room			0	0	:battlefield	false	false	0	10	2	28	NO_SIDE_EFFECT	Empêche les Pokémon d'utiliser leur objet tenu durant 5 tours. Dure 8 tours si lancée dans l'Espace ou une aura psychique Relancer l'attaque annule l'effet N'affecte pas les Maîtres de l'Espace-Temps	

Champ Psychique :psychic_terrain	678	:mv_psychic_aura			0	0	:battlefield	false	false	0	10	0	32	NO_SIDE_EFFECT	Crée une Aura Psychique pour 5 tours (8 avec la Roche Tellurique). Peut se cumuler avec tous les autres effets de terrain.	
Psycho-Pulvérisation EX :shattered_psyche	632	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Apocalypsis Luminis :light_that_burns_the_sky	657	:mv_force_mold			200	0	:near_target	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Capacité légendaire d'Ultra-Necrozma, débloquée en connaissant Photo-Geyser Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Force les effets de Brise Moule durant l'exécution	LegendaryMove
Photo-Geyser :photon_geyser	722	:mv_force_mold			100	100	:near_target	false	false	0	5	10	30	NO_SIDE_EFFECT	Force les effets de Brise Moule durant l'exécution	
Psychomax :max_mindstorm	767	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	NO_SIDE_EFFECT	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Crée une Aura Psychique pour 5 tours. Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove

Type Insecte

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Double Dard :twineedle	41	:mv_double_hit			30	100	:near_target	true	true	0	20	8	3	[20,PSN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Touche 2 fois la même cible	
Dard-Nuée :pin_missile	42	:mv_multi_hit			25	95	:long_range	false	true	0	10	12	4	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches)	BallisticMove
Vampirisme :leech_life	141	:mv_drain			80	100	:near_target	true	true	0	10	16	10	NO_SIDE_EFFECT	Draine 50% des dégâts infligés	
Taillade :fury_cutter	210	:mv_fury_cutter			40-160	95	:near_target	true	true	0	20	12	3	NO_SIDE_EFFECT	La puissance double à chaque coup consécutif réussi, avec une limite à 160. Tout échec ou action différente réinitialise le compteur.	SlashMove
Mégacorne :megahorn	224	:mv_basic			120	85	:near_target	true	true	0	10	30	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Demi-Tour :u_turn	369	:mv_hit_and_run			55	100	:near_target	true	true	0	20	11	5	NO_SIDE_EFFECT	Force le switch du lanceur, même s'il est piégé (sauf si c'est le dernier Pokémon debout de l'équipe)	
Plaie Croix :x_scissor	404	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	15	21	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove
Piqûre :bug_bite	450	:mv_pluck			60	100	:near_target	true	true	0	20	10	2	NO_SIDE_EFFECT	Vole et mange la Baie (ou l'herbe) tenue par la cible. La cible voit son objet considéré comme consommé. Si la Baie ne peut pas être mangée par le lanceur, l'objet tenu sera neutralisé à la place.	
Appel Attaque :attack_order	454	:mv_basic			90	100	:near_target	false	true	0	15	9	9	NO_SIDE_EFFECT	Néant	HighCritRate
Bulldoboule :steamroller	537	:mv_basic			65	100	:near_target	true	true	0	20	15	0	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Si la cible a utilisé Lilliput : dégâts doublés et bonus d'esquive ignorés	StompMove
Dard Mortel :fell_stinger	565	:mv_fell_stinger			50	100	:near_target	true	true	0	25	8	4	NO_SIDE_EFFECT	Augmente de 3 niveaux la stat d'Attaque du lanceur si cette capacité met hors-combat sa cible.	
Escarmouche :first_impression	660	:mv_first_impression			90	100	:near_target	true	true	2	10	25	0	NO_SIDE_EFFECT	Utilisable qu'au premier tour d'arrivée, sinon échoue.	
Furie-Bond :lunge	679	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	15	20	0	[100,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Vampiqûre :leech_bite	695	:mv_drain			25	100	:near_target	true	true	0	25	6	4	NO_SIDE_EFFECT	Draine 50% des dégâts infligés	
Ravage Rampant :skitter_smack	806	:mv_basic			70	90	:near_target	true	true	0	10	19	3	[100,NOS,[0, 0, 0, 0,-1, 0, 0]]	Néant	
Bond :pounce	884	:mv_basic			50	100	:near_target	true	true	0	20	10	0	[100,NOS,[0, 0, 0, 0,-1, 0, 0]]	Dexitée, car apprise que par CT en 9G	NilMove
Vent Argenté :silver_wind	318	:mv_ancient_power			60	100	:near_target	false	true	0	10	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Augmente d'un cran et à 100% l'une des cinq stats principales au hasard (au lieu de 10% sur les 5 stats). Affecté par le talent Sans Limite (hardcodé)	WindMove
Rayon Signal :signal_beam	324	:mv_basic			75	100	:near_target	false	true	0	15	0	19	[10,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Harcèlement :infestation	611	:mv_bind			20	100	:near_target	true	true	0	20	5	11	NO_SIDE_EFFECT	Attaque immobilisante	
Bourdon :bug_buzz	405	:mv_basic			90	100	:near_target	false	true	0	10	2	20	[10,NOS,[0, 0, 0, 0,-1, 0, 0]]	Néant	LoudSoundAttack
Survinsecte :struggle_bug	522	:mv_basic			50	100	:near_enemies	false	true	0	20	6	6	[100,NOS,[0, 0,-1, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Boule Pollen :pollen_puff	676	:mv_pollen_puff			90	100	:long_range	false	true	0	15	8	18	NO_SIDE_EFFECT	Si c'est un ennemi qui est ciblé, agit normalement.	BallisticMove

															Si c'est un allié qui est ciblé, la capacité devient de catégorie « Statut – Buff » (avec ce que ça implique : précision infinie, non bloquée par un clone allié ou Abri, bloquée par Provoc...) et lui rendra 50% de ses PV.	
Lumi-Queue :tail_glow	294	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	30	0	21	[100,NOS,[0, 0, 3, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Snatchable
Appel Défense :defend_order	455	:mv_defend_order			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	17	[100,NOS,[0, 1, 0, 1, 0, 0, 0]]	Field effect : hausse de stats doublées dans une forêt.	Snatchable
Appel Soins :heal_order	456	:mv_heal			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	28	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 50% des PV Le soin est de 2/3 des PV dans une forêt ou une grotte forestière	Snatchable
Poudre Fureur :rage_powder	476	:mv_follow_me			0	0	:on_self	false	false	2	20	4	13	NO_SIDE_EFFECT	Oblige les adversaires à ne cibler que ce Pokémon durant ce tour. Sans effet sur les capacités qui peuvent toucher plusieurs cibles ou le lanceur. Échoue en combat solo.	NoMetronome, NoCopycat, PowderMove
Papillodanse :quiver_dance	483	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	20	6	15	[100,NOS,[0, 0, 1, 1, 1, 0, 0]]	Néant	Snatchable, DanceAttack
Piège de Fil :silk_trap	852	:mv_protect			0	0	:on_self	false	false	4	10	15	15	NO_SIDE_EFFECT	Permet de bloquer la majorité des attaques offensives durant ce tour, et tout contact avec le lanceur baissera de 1 cran la stat de Vitesse de l'assaillant. Peut échouer si utilisée consécutivement. Ne protège pas la poupée de clonage Peut réussir (et donc incrémenter le compteur d'Abri) si le lanceur est le dernier à agir.	NoMetronome, NoCopycat
Sécrétion :string_shot	81	:mv_stats			0	95	:near_enemies	false	true	0	40	4	10	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, -2, 0, 0]]	Néant	Reflectable
Toile :spider_web	169	:mv_trap			0	120	:near_target	false	true	0	10	11	11	NO_SIDE_EFFECT	Piège la cible tant que le lanceur reste présent	Reflectable
Toile Gluante :sticky_web	564	:mv_sticky_web			0	0	:enemy_field	false	false	0	20	5	15	NO_SIDE_EFFECT	Entry Hazard qui pose une toile collante sur le sol du camp ennemi. Marcher dessus diminue d'un cran la Vitesse (type Insecte immunisé, -2 Vitesse si Forêt ou Grotte forestière)	Reflectable, EntryHazard
Nuée de Poudre :powder	600	:mv_powder			0	150	:near_target	false	true	1	20	7	7	NO_SIDE_EFFECT	Si la cible affectée tente d'utiliser une attaque de type Feu, celle-ci sera interrompue et le Pokémon perdra un quart de ses PV. Le dégel a lieu avant l'interruption et la poudre disparaît une fois l'explosion faite. Field effect : Echoue sous une pluie diluvienne ou si la cible est immergée.	BypassSubstitute, Reflectable, PowderMove
Cocon Fatal :savage_spin_out	633	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Insectomax :max_flutterby	768	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	[100,NOS,[0, 0, -1, 0, 0, 0, 0]]	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Dextité, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove

Type Roche

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Jet-Pierres :rock_throw	88	:mv_basic			50	90	:near_target	false	true	0	15	8	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Éboulement :rock_slide	157	:mv_basic			75	90	:near_enemies	false	true	0	10	14	4	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Roulade :rollout	205	:mv_rollout			30	90	:near_target	true	true	0	20	9	3	NO_SIDE_EFFECT	Bloque le lanceur sur cette attaque durant 5 tours ou jusqu'à l'échec. Puissance doublée à chaque coup réussi Puissance de départ doublée si Boul'Armure a été utilisé	NoInstruct
Tomberoches :rock_tomb	317	:mv_basic			60	95	:near_target	false	true	0	15	10	4	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0]]	Néant	
Boule Roc :rock_blast	350	:mv_multi_hit			25	90	:long_range	false	true	0	10	19	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches)	BallisticMove
Fracass'Tête :head_smash	457	:mv_recoil			150	80	:near_target	true	true	0	5	32	0	NO_SIDE_EFFECT	40% de recul (pondéré par l'inverse de l'affinité)	HighRecoil
Escalade :rock_climb	431	:mv_basic			90	85	:near_target	true	true	0	20	15	5	[20,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Roc-Boulet :rock_wrecker	439	:mv_reload			150	90	:long_range	true	true	0	5	48	0	NO_SIDE_EFFECT	Tour de recharge si l'attaque a touché	BallisticMove
Lame de Roc :stone_edge	444	:mv_basic			100	80	:near_target	false	true	0	5	30	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	HighCritRate
Anti-Air :smack_down	479	:mv_break_wings			50	100	:near_target	false	true	0	15	18	0	NO_SIDE_EFFECT	Cloue au sol les cibles qui sont dans les airs. Entraîne des dégâts de crash additionnels si la cible était haut dans le ciel.	HitSoaring, NoSpaceOrSky
Orage Adamantin :diamond_storm	591	:mv_self_stats			100	95	:near_enemies	false	true	0	10	18	18	[100,NOS,[0, 1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Hurlement des Roches-Lames :splintered_stormshards	651	:mv_erase_field			190	0	:near_target	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Sera proposé parmi les choix de capacités Z de Lougaroc s'il a une Rocazélite ainsi que la capacité Lame de Roc. Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Transforme le champ de bataille en terrain neutre (ou en Grotte si intérieur) si l'attaque fait mouche	Z_Move
Vif Roc :accelerock	709	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	1	20	10	3	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Hache de Pierre :stone_axe	830	:mv_set_rock_hazard			65	90	:near_target	true	true	0	15	14	5	NO_SIDE_EFFECT	Si l'attaque a fait mouche : pose les pièges de Roc dans le camp adverse, même si le lanceur est KO à cause d'un contrecoup.	SlashMove, HighCritRate
Salaison :salt_cure	864	:mv_salt_cure			40	100	:near_target	false	true	0	15	10	10	NO_SIDE_EFFECT	Inflige un débuff qui fera perdre 12,5% des PV à la fin de chaque tour, modulé par l'affinité au type Roche. Type Roche immunisé à ce débuff et l'effet secondaire ne peut s'appliquer en terrain sous-marin. Les types Acier et Eau y sont considérés comme vulnérables. Disparaît en cas de Tour Rapide, d'usage de Plongée ou de switch. Échoue en terrain sous-marin.	
Lame Puissante :mighty_cleave	910	:mv_basic			95	100	:near_target	true	false	0	5	30	15	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove
Pouvoir Antique :ancient_power	246	:mv_ancient_power			60	100	:near_target	false	true	0	10	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Augmente d'un cran et à 100% l'une des cinq stats principales au hasard (au lieu de 10% sur les 5 stats). Affecté par le talent Sans Limite (hardcodé)	

Rayon Gemme :power_gem	408	:mv_basic			80	100	:near_target	false	true	0	20	0	17	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Laser Météore :meteor_beam	800	:mv_two_turns			120	90	:long_range	false	true	0	10	0	32	NO_SIDE_EFFECT	Augmente d'un cran l'Attaque Spéciale du lanceur durant le tour de chargement Field Effect : augmente aussi la Défense et la Défense Spéciale durant le tour de chargement en terrain spatial	NoSleepTalk
Poliroche :rock_polish	397	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	20	10	5	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 2, 0, 0]]	Néant	Snatchable
Garde Large :wide_guard	469	:mv_protect_allies			0	0	:ally_field	false	false	3	15	16	5	NO_SIDE_EFFECT	Immunise le camp allié contre les attaques de zone hostiles durant ce tour Incrémente le compteur d'Abri pour le lanceur Chances de réussite diminuées de 1/4 pour chaque incrémentation, à mi-chemin entre la 5G et la 6G.	NoMetronome, NoCopycat, Snatchable
Piège de Roc :stealth_rock	446	:mv_stealth_rock			0	0	:enemy_field	false	false	0	20	5	15	NO_SIDE_EFFECT	Entry Hazard qui pose des rochers pointus sur le camp adverse. Dégâts selon l'affinité envers le type Roche (amplitude atténuée et type Roche immunisé)	Reflectable, EntryHazard
Goudronnage :tar_shot	749	:mv_tar_shot			0	120	:near_target	false	true	0	15	0	12	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, -1, 0, 0]]	En plus de la baisse de stat, double l'affinité envers le feu (sans dépasser x4) si la cible n'est pas déjà goudronnée.	Reflectable
Tempête de Sable :sandstorm	201	:mv_weather			0	0	:battlefield	false	false	0	5	0	40	NO_SIDE_EFFECT	Génère la météo « Tempête de Sable » pour 5 tours (8 avec la Roche Lisse)	WindMove
Apocalypse Gigalithique :continental_crush	634	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Lithomax :max_rockfall	769	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	NO_SIDE_EFFECT	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Génère la météo « Tempête de Sable » pour 5 tours (8 avec la Roche Lisse) Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove

Type Spectre

[illegible]

Ombre Nocturne :night_shade	101	:mv_level_damage			0	100	:near_target	false	true	0	15	0	17	NO_SIDE_EFFECT	Inflige en dégâts le niveau du lanceur (modulé par l'affinité des types, le STAB et le coup critique)	
Ball'Ombre :shadow_ball	247	:mv_basic			80	100	:long_range	false	true	0	15	0	21	[20,NOS,[0, 0, 0,-1, 0, 0, 0]]	Néant	BallisticMove
Vent Mauvais :ominous_wind	466	:mv_ancient_power			60	100	:near_target	false	true	0	10	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Augmente d'un cran et à 100% l'une des cinq stats principales au hasard (au lieu de 10% sur les 5 stats). Affecté par le talent Sans Limite (hardcodé)	WindMove
Châtiment :hex	506	:mv_hex			65	100	:near_target	false	true	0	10	0	22	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si la cible souffre d'un statut majeur	
Rayons Séléno-Explosifs :menacing_moonraze_maelstrom	656	:mv_force_mold			200	0	:near_target	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Capacité légendaire de Lunala, débloquée en connaissant Rayon Spectral Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Force les effets de Brise Moule durant l'exécution	LegendaryMove
Rayon Spectral :moongeist_beam	714	:mv_force_mold			100	100	:near_target	false	true	0	5	5	35	NO_SIDE_EFFECT	Force les effets de Brise Moule durant l'exécution	
Éclat Spectral :astral_barrage	825	:mv_basic			120	100	:near_enemies	false	true	0	5	6	38	NO_SIDE_EFFECT	Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove
Cœur de Rancœur :bitter_malice	841	:mv_basic			75	100	:near_target	false	true	0	10	0	18	[100,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Cortège Funèbre :infernal_parade	844	:mv_hex			60	100	:near_target	false	true	0	15	0	20	[30,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Puissance doublée si la cible souffre d'un statut majeur	UnfreezeMove
Lien du Destin :destiny_bond	194	:mv_destiny_bond			0	0	:on_self	false	false	0	5	0	36	NO_SIDE_EFFECT	Si le Pokémon tombe au combat avant la fin du prochain tour et sa prochaine action, celui qui a mis le coup de grâce subira le même sort, sauf si c'est un Spectre ou certains Légendaires. Échoue si utilisée 2 fois d'affilé.	NoMetronome, NoCopycat
Rancune :grudge	288	:mv_grudge			0	0	:on_self	false	false	0	5	0	24	NO_SIDE_EFFECT	Si le Pokémon tombe au combat avant la fin du prochain tour et sa prochaine action, celui qui a mis le coup de grâce perdra tous les PP de son attaque.	
Onde Folie :confuse_ray	109	:mv_status			0	100	:near_target	false	true	0	10	0	23	[100,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable
Cauchemar :nightmare	171	:mv_nightmare			0	100	:near_target	false	true	0	15	0	21	NO_SIDE_EFFECT	Inflige un débuff qui fera perdre un quart des PV/tour à une cible endormie. Ne fonctionne que si elle dort. Débuff dissipé dès que la cible sera réveillée.	
Dépît :spite	180	:mv_sap_energy			0	120	:near_target	false	true	0	10	0	24	NO_SIDE_EFFECT	Retranche 4 PP à la dernière capacité utilisée par la cible	BypassSubstitute, Reflectable
Requiem :perish_song	195	:mv_perish_song			0	0	:all_fighters	false	false	0	5	0	39	NO_SIDE_EFFECT	Place un compte à rebours de 3 tours, ou 4 tours si le lanceur y est immunisé, avant KO sur chaque combattant ayant entendu le Requiem. Immunité pour les Spectres, les cibles en semi-invulnérabilité et certains Légendaires	QuietSoundAttack
Regard Noir :mean_look	212	:mv_trap			0	0	:near_target	false	true	0	5	0	30	NO_SIDE_EFFECT	Piège la cible tant que le lanceur reste présent	Reflectable, VisualAttack
Trick-or-Treat :trick_or_treat	567	nil			0	0	:near_target	false	true	0	20	0	16	NO_SIDE_EFFECT	Rajoute le type Spectre à la cible. Dexitée et remplacée par Samhain qui colle mieux au contexte du jeu + remplace le type au lieu d'en rajouter.	NilMove, Reflectable
Samhain :samhain	698	:mv_change_type			0	150	:near_target	false	true	0	20	0	16	NO_SIDE_EFFECT	La cible est forcée à n'avoir que le type Spectre tant qu'elle reste en combat.	Reflectable
Malédiction Spectrale :spectral_curse	719	:mv_spectral_curse			0	120	:near_target	false	false	0	10	4	16	NO_SIDE_EFFECT	Sacrifie la moitié de ses PV (en pouvant tomber KO) et lance sur la cible une malédiction qui lui fera perdre 1/4	BypassSubstitute

															de sa santé à la fin de chaque tour, dégâts pondérés par l'affinité vis-à-vis du type Spectre. Non bloqué par Vigilance, vu que ça ignore Abri. L'attaque échoue contre un type Spectre ou dans un lieu saint, mais infligera plus de dégâts dans un lieu maudit. Si le lanceur n'est pas de type Spectre, l'attaque Malédiction (type Normal) sera lancée à la place.	
Appel des Ombres Éternelles :never_ending_nightmare	635	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Spectromax :max_phantasm	770	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	[100,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove

Type Dragon

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Colère :outrage	200	:mv_outrage			120	100	:random_enemy	true	true	0	10	12	4	NO_SIDE_EFFECT	Bloque le lanceur durant 2 à 3 tours, puis le rend fou	WrathMove
Draco-Griffe :dragon_claw	337	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	15	14	3	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove
Draco-Charge :dragon_rush	407	:mv_basic			100	80	:near_target	true	true	0	10	18	4	[20,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Si la cible a utilisé Lilliput : dégâts doublés et bonus d'esquive ignorés	StompMove
Draco-Queue :dragon_tail	525	:mv_eject			60	100	:near_target	true	true	-6	10	20	0	NO_SIDE_EFFECT	Inflige des dégâts puis éjecte la cible du champ de bataille (mêmes règles que pour Cyclone)	NoCopycat
Double Baffe :dual_chop	530	:mv_double_hit			40	90	:near_target	true	true	0	15	16	0	NO_SIDE_EFFECT	Touche 2 fois la même cible	
Draco-Marteau :dragon_hammer	692	:mv_basic			90	100	:near_target	true	true	0	15	21	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Draco-Flèches :dragon_darts	751	:mv_dragon_darts			50	100	:two_targets	false	true	0	10	14	10	NO_SIDE_EFFECT	En combat solo ou si un seule cible ennemie disponible : le frappe 2 fois. Idem si un Pokémon ennemi est le centre de l'attention. Si deux cibles ennemies disponibles : un coup sur chacun (pas de redirection automatique sur l'autre cible si raté, immunité, Abri ou hors de portée) Si plus de deux cibles : le joueur en choisit une et la seconde est choisie au hasard parmi les autres, en priorisant les adjacents.	
Abattage :breaking_swipe	784	:mv_basic			60	100	:near_enemies	true	true	0	15	16	0	[100,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Rafale Écailles :scale_shot	799	:mv_scale_shot			25	90	:near_target	false	true	0	15	16	3	[255,NOS,[0,-1, 0, 0, 1, 0, 0]]	Attaque à coups multiples standard (entre 2 et 5 touches) Si l'attaque a fait mouche, applique ses changements de stats au lanceur. Non affecté par Sans Limite.	
Plat du Jour :order_up	856	:mv_order_up			80	100	:near_target	false	true	0	10	20	6	NO_SIDE_EFFECT	Augmente l'Attaque, la Défense ou la Vitesse du lanceur s'il est un Oyacata tenant un Nigirigon dans sa bouche (stat augmentée dépendant de la forme du Nigirigon). Sans Limite n'augmente la puissance de cette attaque que s'il est censé avoir une augmentation de stats, et l'augmentation de stats n'a pas lieu dans ce cas.	
Charge Glaive :glaive_rush	862	:mv_glaive_rush			120	100	:near_target	true	true	0	5	28	0	NO_SIDE_EFFECT	Après usage et si coup au but, nullifie l'esquive et double les dégâts directs subis par le lanceur jusqu'à sa prochaine action (ou la fin du tour suivant).	
Draco-Rage :dragon_rage	82	:mv_fixed_damage			0	90	:long_range	false	true	0	10	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Inflige 40 dégâts de base (modulé par l'affinité des types, le STAB et le coup critique)	WrathMove
Draco-Souffle :dragon_breath	225	:mv_basic			60	100	:near_target	false	true	0	30	0	13	[30,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Ouragan :twister	239	:mv_basic			40	100	:near_enemies	false	true	0	20	0	8	[20,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dégâts ×2 si cible haut dans le ciel	WindMove, HitSoaring
Draco-Choc :dragon_pulse	406	:mv_basic			85	100	:long_range	false	true	0	10	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Néant	AuraMove
Draco-Météore :draco_meteor	434	:mv_self_stats			130	90	:long_range	false	true	0	5	10	28	[255,NOS,[0, 0,-2, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Hurle-Temps :roar_of_time	459	:mv_reload			150	100	:near_target	false	true	0	5	10	40	NO_SIDE_EFFECT	Tour de recharge si l'attaque a touché	

Spatio-Rift :spacial_rend	460	:mv_basic			100	95	:near_target	false	true	0	5	5	35	NO_SIDE_EFFECT	Néant	HighCritRate
Dracacophonie Flamboyante :clangorous_soulblaze	653	:mv_self_stats			180	0	:near_enemies	false	:part	0	1	150	150	[100,NOS,[1, 1, 1, 1, 1, 0, 0]]	 Coût : 160 Énergie de la Nature Sera proposé parmi les choix de capacités Z d'Ékaïser s'il a une Dracozélite ainsi que la capacité Vibrécaille. Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Non blocable par le débuff de silence. Pas de hausse de stat si aucune cible n'a été blessée.	LoudSoundAttack, Z_Move
Sanction Suprême :core_enforcer	687	:mv_core_enforcer			100	100	:near_enemies	false	true	0	10	10	20	NO_SIDE_EFFECT	Neutralise le talent de la cible si elle a agi avant le lanceur (inclut l'utilisation d'un objet par son dresseur)	
Vibrécaille :clanging_scales	691	:mv_self_stats			110	100	:near_enemies	false	true	0	5	9	26	[255,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	LoudSoundAttack
Canon Dynamax :dynamax_cannon	744	nil			100	100	:near_target	false	true	0	5	0	40	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts doublés sur une cible dynamaxée ou Méga Evoluée. Dextée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, NoEncore
Laser Infinimax :eternabeam	795	:mv_reload			160	100	:long_range	false	true	0	5	0	52	NO_SIDE_EFFECT	Tour de recharge si l'attaque a touché Dextée, car attaque signature d'un Pokémon dextité	NilMove
Draco-Énergie :dragon_energy	820	:mv_eruption			31-180	100	:near_enemies	false	true	0	5	0	42	NO_SIDE_EFFECT	Puissance proportionnelle aux taux de PV du lanceur (arrondi par excès) avec un bonus de +30	
Laser Hasard :fickle_beam	907	:mv_fickle_beam			80	100	:near_target	false	true	0	5	5	32	NO_SIDE_EFFECT	30% de chance que la puissance soit doublée	
Danse Draco :dragon_dance	349	:mv_dragon_dance			0	0	:on_self	false	false	0	20	8	8	[100,NOS,[1, 0, 0, 0, 1, 0, 0]]	Field effect : augmente aussi la Défense sur un terrain draconique	Snatchable, DanceAttack
Dracacophonie :clangorous_soul	775	:mv_sacrificial_stat			0	0	:on_self	false	false	0	5	18	18	[100,NOS,[1, 1, 1, 1, 1, 0, 0]]	Sacrifie 1/3 de ses PV pour augmenter ses stats. Échoue si le lanceur n'a pas assez de PV ou si les 5 stats montées sont déjà au maximum (ou au minimum si talent Contestation)	Snatchable, DanceAttack, LoudSoundAttack
Cri Draconique :dragon_cheer	913	:mv_dragon_cheer			0	0	:all_allies	false	false	0	15	7	18	NO_SIDE_EFFECT	+40% de taux de critiques sur les alliés de type Dragon, +20% sinon. Lanceur inclus. Même variable que pour Puissance. Si cumulé, le boost le plus puissant sera pris en compte (échouera si c'est égal ou inférieur).	Snatchable, LoudSoundAttack
Regard Médusant :glare	137	:mv_status			0	90	:near_target	false	true	0	15	5	10	[100,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, VisualAttack
Chaos Draconique :devastating_drake	636	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Dracomax :max_wyrmwind	771	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	[100,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Dextée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove

Type Ténèbres

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Morsure :bite	44	:mv_basic			60	100	:near_target	true	true	0	25	12	0	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	BitingMove
Larcin :thief	168	:mv_thief			60	100	:near_target	true	true	0	25	13	0	NO_SIDE_EFFECT	Vole l'objet de la cible L'effet secondaire reste infligé si le lanceur tombe KO.	NoMetronome, NoCopycat
Feinte :feint_attack	185	:mv_basic			60	0	:near_target	true	true	0	20	14	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Poursuite :pursuit	228	:mv_pursuit			40	100	:near_target	true	true	0	20	10	5	NO_SIDE_EFFECT	Priorité à +7 + dégâts doublés + esquive ignorée si la cible se retire ou a prévu de se retirer par une attaque offensive de repli, Dernier Mot ou Neigeux de Mots.	UndivertedMove
Mâchouille :crunch	242	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	15	19	0	[20,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	BitingMove
Baston :beat_up	251	:mv_beat_up			5-36	100	:near_target	true	true	0	10	9	9	NO_SIDE_EFFECT	Le lanceur + chaque autre Pokémon de l'équipe qui n'est ni KO, ni endormi, ni gelé inflige un coup La puissance de chaque coup est égale à 5 + (Base stat d'attaque du Pokémon qui frappe / 8)	
Sabotage :knock_off	282	:mv_neutralize_item			65	100	:near_target	true	true	0	20	18	0	NO_SIDE_EFFECT	Neutralise l'objet tenu par l'adversaire Les dégâts ne sont pas augmentés si c'est le cas L'effet secondaire reste infligé si le lanceur tombe KO.	
Ruse :feint	364	:mv_basic			35	100	:near_target	true	:fool	2	10	13	10	NO_SIDE_EFFECT	Ignore et brise les buffs de protection de la cible	FoolProtect
Représailles :payback	371	:mv_payback			50	100	:near_target	true	true	0	10	12	6	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si la cible a déjà agi (une cible switchée est considérée comme n'ayant pas agi)	
Assurance :assurance	372	:mv_revenge			60	100	:near_target	true	true	0	10	15	8	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si la cible a perdu des PV durant ce tour, quel que soit la raison	
Dégommage :fling	374	:mv_fling			10-130	100	:near_target	false	true	0	10	20	0	NO_SIDE_EFFECT	Le lanceur jette son objet tenu sur la cible. L'objet sera récupéré en fin de combat, sauf s'il a un effet positif et qu'il a pu être mangé par un allié (0 dégât infligé ici). Maladresse et Tension n'interdisent pas le lancer.	
Punition :punishment	386	:mv_stored_power			60-240	100	:near_target	true	true	0	5	20	5	NO_SIDE_EFFECT	La puissance augmente de 20 pour chaque palier positif de changement de stats de la cible. Capé à 240 de puissance (soit +9 de stats)	
Coup Bas :sucker_punch	389	:mv_sucker_punch			70	100	:near_target	true	true	1	5	25	7	NO_SIDE_EFFECT	Échoue si la cible ne s'apprêtait pas à lancer une attaque offensive. Si la cible a attaqué avant via une attaque offensive prioritaire, Coup Bas fonctionne quand même.	
Tranche-Nuit :night_slash	400	:mv_basic			70	100	:near_target	true	true	0	15	14	5	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove, HighCritRate
Tricherie :foul_play	492	:mv_basic			95	100	:near_target	true	true	0	15	11	11	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts calculés avec la stat d'attaque de la cible au lieu de celle du lanceur (hardcodé) La stat vraie d'attaque est prise en compte chez la cible L'attaque prise en compte chez la cible est capée à 4 fois la valeur d'attaque du lanceur	
Furie Dimension :hyperspace_fury	621	:mv_hyperspace_fury			100	0	:near_target	false	:fool	0	5	18	18	[255,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Seul Hoopa sous forme déchainé peut lancer cette attaque. Baisse la Défense du lanceur.	NoSketch, FoolProtect, BypassSubstitute
Dark Body Press :malicious_moonsault	649	:mv_basic			180	0	:near_target	true	:part	0	1	180	120	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Sera proposé parmi les choix de capacités Z de Félinferno s'il a une Ténébrozélite ainsi que la capacité Dark Lariat Ignore les changements de stats de la cible (hardcodé) Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Si la cible a utilisé Lilliput : dégâts doublés	IgnoreTargetStats, StompMove, Z_Move

Arrogance :power_trip	681	:mv_stored_power			20-300	100	:near_target	true	true	0	10	12	12	NO_SIDE_EFFECT	La puissance augmente de 20 pour chaque palier positif de changement de stats du lanceur. Capé à 300 de puissance (soit +14 de stats)	
Dark Lariat :darkest_lariat	663	:mv_basic			85	100	:near_target	true	true	0	10	18	6	NO_SIDE_EFFECT	Ignore les changements de stats de la cible (hardcodé)	IgnoreTargetStats
Exécu-Son :throat_chop	675	:mv_silence			80	100	:near_target	true	true	0	15	19	0	NO_SIDE_EFFECT	Réduit la cible au silence pour ce tour ci et les 2 suivants, ce qui l’empêche d’utiliser des attaques sonores. Répéter la capacité réinitialise la durée.	
Centrifugifle :brutal_swing	693	:mv_basic			60	100	:near_others	true	true	0	20	12	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Carnage :carnage	699	:mv_basic			90	100	:near_target	true	true	0	10	24	0	NO_SIDE_EFFECT	Inflige un coup critique si la cible a un statut	BitingMove
Croque Fort :jaw_lock	746	:mv_trap			80	100	:near_target	true	true	0	10	24	0	NO_SIDE_EFFECT	Piège la cible tant que le lanceur reste présent Le lanceur ne s’auto-piège pas (même fonctionnement que Tisse Ombre ou Ancrage)	BitingMove
Fourbette :false_surrender	793	:mv_basic			80	0	:near_target	true	true	0	20	16	4	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Cent Rancunes :lash_out	808	:mv_lash_out			65	100	:near_target	true	true	0	5	15	15	NO_SIDE_EFFECT	Puissance doublée si le lanceur a au moins une stat baissée (même si ce n’est pas sur ce tour)	
Poing Obscur :wicked_blow	817	:mv_basic			75	100	:near_target	true	true	0	5	25	5	NO_SIDE_EFFECT	Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove, PunchingMove, AlwaysCrit
Vagues à Lames :ceaseless_edge	845	:mv_set_spike_hazard			65	90	:near_target	true	true	0	15	14	5	NO_SIDE_EFFECT	Si l’attaque a fait mouche : pose les picots dans le camp adverse, même si le lanceur est KO à cause d’un contrecoup.	SlashMove, HighCritRate
Génusection :kowtow_cleave	869	:mv_basic			85	0	:near_target	true	true	0	10	24	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove
Vindicte :comeuppance	894	:mv_metal_burst			0	100	:on_self	true	true	0	10	16	6	NO_SIDE_EFFECT	Renvoie 1,5 fois les dégâts d’une attaque offensive subie durant ce tour, pondéré par l’affinité des types Ciblage automatique sur le dernier attaquant	NeverCrit
Crash Obscur :wicked_torque	897	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	10	16	8	[10,SLP,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Utilisable que par la Starmobile de type Ténèbres Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove, NoSketch, NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoInstruct
Vibrobscur :dark_pulse	399	:mv_basic			80	100	:near_enemies	false	true	0	15	0	19	[20,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	AuraMove
Explonuit :night_daze	539	:mv_basic			85	95	:near_target	false	true	0	10	0	20	[40,NOS,[0, 0, 0, 0, 0,-1, 0]]	Néant	
Aboiement :snarl	555	:mv_basic			55	95	:near_enemies	false	true	0	15	5	11	[40,NOS,[0, 0, 0,-1, 0, 0, 0]]	Néant	LoudSoundAttack
Évo-Ténébro :baddy_bad	737	nil			80	95	:near_target	false	true	0	15	5	20	NO_SIDE_EFFECT	Pose l’effet de Protection Dexitée, car attaque spécifique à Let’s Go	NilMove
Fureur Ardente :fiery_wrath	822	:mv_basic			90	100	:near_enemies	false	true	0	10	0	23	[20,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	WrathMove
Cataclysme :ruination	877	:mv_cut_half_life			0	90	:near_target	false	true	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Retranche d’une fraction les PV restants de la cible (50% à affinité neutre et sans coup critique) Dexitée, car attaque signature d’un Pokémon dexité	NilMove, WrathMove
Saisie :snatch	289	:mv_snatch			0	0	:on_self	false	false	4	10	0	21	NO_SIDE_EFFECT	Vole la prochaine capacité de buff lancée par un autre Pokémon durant ce tour	NoMetronome, NoCopycat
Machination :nasty_plot	417	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	20	0	15	[100,NOS,[0, 0, 2, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Snatchable
Aiguillage :hone_claws	468	:mv_stats			0	0	:on_self	false	false	0	15	10	5	[100,NOS,[1, 0, 0, 0, 0, 0, 1, 0]]	Néant	Snatchable

Blocage :obstruct	792	:mv_protect			0	0	:on_self	false	false	4	10	25	5	NO_SIDE_EFFECT	Permet de bloquer la majorité des attaques offensives durant ce tour, et tout contact avec le lanceur baissera de 2 crans la stat de Défense de l’assaillant. Peut échouer si utilisée consécutivement. Ne protège pas la poupée de clonage Peut réussir (et donc incrémenter le compteur d’Abri) si le lanceur est le dernier à agir.	NoMetronome, NoCopycat
Groz’Yeux :leer	43	:mv_stats			0	100	:near_enemies	false	true	0	30	2	5	[100,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, VisualAttack
Vantardise :swagger	207	:mv_basic			0	85	:near_target	false	true	0	15	10	10	[100,MAD,[2, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car sujet à déséquilibre (ban de Smogon)	NilMove , Reflectable, VisualAttack
Tourmente :torment	259	:mv_torment			0	150	:near_target	false	true	0	15	0	18	NO_SIDE_EFFECT	Empêche la cible d’utiliser une même capacité 2 fois de suite jusqu’à ce qu’elle se retire du combat.	BypassSubstitute, Reflectable, VisualAttack
Flatterie :flatter	260	:mv_basic			0	100	:near_target	false	true	0	15	10	10	[100,MAD,[0, 0, 2, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car contre-productive (puis Vantardise est aussi banni)	NilMove , Reflectable, VisualAttack
Souvenir :memento	262	:mv_memento			0	120	:near_target	false	true	0	15	0	18	[100,NOS,[-2, 0, -2, 0, -2, 0, 0]]	Si cette attaque a réussi à atteindre sa cible (= non bloquée par un Clone, une résistance ou Abri), le lanceur tombe KO à 0 PV. Baisse aussi la vitesse.	
Provoc :taunt	269	:mv_taunt			0	120	:near_target	false	true	0	20	5	12	NO_SIDE_EFFECT	Provoque la cible et l’empêche d’utiliser toute capacité de Statut pour ce tour ci et les trois suivants.	BypassSubstitute, Reflectable, VisualAttack
Croco Larme :fake_tears	313	:mv_stats			0	100	:near_target	false	true	0	20	7	7	[100,NOS,[0, 0, 0, -2, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, VisualAttack
Embargo :embargo	373	:mv_embargo			0	150	:near_target	false	true	0	20	0	14	NO_SIDE_EFFECT	Interdit tout utilisation d’objet à la cible durant 5 tours. Les Maîtres de l’Espace-Temps y sont immunisés	Reflectable
Passe-Passe :switcheroo	415	:mv_trick			0	120	:near_target	false	true	0	10	11	13	NO_SIDE_EFFECT	Échange l’objet tenu avec sa cible. Échoue si la cible résiste ou s’il y a immunité d’objet.	NoMetronome, NoCopycat
Trou Noir :dark_void	464	:mv_status			0	80	:near_enemies	false	true	0	10	0	28	[100,SLP,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Les nerfs de la 7G ne sont pas appliqués (le sommeil est nerfé autrement dans le jeu) 40% de précision si pas lancée par Darkrai	Reflectable
À la Queue :quash	511	:mv_quash			0	150	:near_target	false	true	0	15	10	7	NO_SIDE_EFFECT	Force la cible à agir en dernier Dexitée, car peu utile (et inutile en combat solo)	NilMove , NoMetronome
Dernier Mot :parting_shot	575	:mv_parting_shot			0	150	:near_target	false	true	0	20	6	6	[100,NOS,[-1, 0, -1, 0, 0, 0, 0]]	Force le switch du lanceur, même s’il est piégé (sauf si c’est le dernier Pokémon debout de l’équipe)	Reflectable, LoudSoundAttack
Renversement :topsy_turvy	576	:mv_topsy_turvy			0	120	:near_target	false	true	0	20	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Inverse les changements de stats de la cible (en ignorant tous les talents du genre Simple ou Contestation). Si les changements ne sont que positifs, l’attaque devient de catégorie Buff : elle obtient une précision infinie, et ne sera pas ni bloquée par Abri, ni bloquée par un clone allié, ni reflétée.	Reflectable
Trou Noir des Ombres :black_hole_eclipse	637	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée . Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Sinistromax :max_darkness	772	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	[100,NOS,[0, 0, 0, -1, 0, 0, 0]]	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée . Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove , DynamaxMove

Type Acier

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Ailes d'Acier :steel_wing	211	:mv_self_stats			70	90	:long_range	true	true	0	25	15	0	[10,NOS,[0, 1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Queue de Fer :iron_tail	231	:mv_basic			100	75	:near_target	true	true	0	15	18	0	[30,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Griffe Acier :metal_claw	232	:mv_self_stats			50	95	:near_target	true	true	0	15	13	0	[10,NOS,[1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	SlashMove
Poing Météore :meteor_mash	309	:mv_self_stats			90	90	:near_target	true	true	0	10	20	6	[20,NOS,[1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	PunchingMove
Gyroballe :gyro_ball	360	:mv_gyro_ball			25-150	100	:near_target	true	true	0	5	20	4	NO_SIDE_EFFECT	Puissance de base de 25, et multipliée par le ratio de la vraie vitesse cible / lanceur Capé entre 25 et 150 de puissance.	BallisticMove
Fulmifer :metal_burst	368	:mv_metal_burst			0	100	:on_self	true	true	0	10	12	10	NO_SIDE_EFFECT	Renvoie 1,5 fois les dégâts d'une attaque offensive subie durant ce tour, pondéré par l'affinité des types Ciblage automatique sur le dernier attaquant	NeverCrit
Pisto-Poing :bullet_punch	418	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	1	30	13	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	PunchingMove
Tête de Fer :iron_head	442	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	15	20	0	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Bombe Aimant :magnet_bomb	443	:mv_basic			60	0	:long_range	false	true	0	20	9	6	NO_SIDE_EFFECT	Néant	BallisticMove
Tacle Lourd :heavy_slam	484	:mv_heavy			40-120	100	:near_target	true	true	0	10	18	0	NO_SIDE_EFFECT	Puissance égale à 20 + (20 × poids de l'attaquant / poids de la cible), capée entre 40 et 120	StompMove, NoSkyBattle
Lancécrou :gear_grind	544	:mv_double_hit			50	85	:near_target	true	true	0	15	15	4	NO_SIDE_EFFECT	Touche 2 fois la même cible Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove
Hélio-Choc Dévastateur :searing_sunraze_smash	655	:mv_force_mold			200	0	:near_target	true	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Capacité légendaire de Solgaleo, débloquée en connaissant Choc Météore Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Force les effets de Brise Moule durant l'exécution	LegendaryMove
Ancrage :anchor_shot	677	:mv_trap			80	100	:near_target	true	true	0	20	18	4	NO_SIDE_EFFECT	Piège la cible tant que le lanceur reste présent	
Estocorne :smart_strike	684	:mv_basic			70	0	:near_target	true	true	0	10	17	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Choc Météore :sunsteel_strike	713	:mv_force_mold			100	100	:near_target	true	true	0	5	35	5	NO_SIDE_EFFECT	Force les effets de Brise Moule durant l'exécution	
Écrous d'Poing :double_iron_bash	742	:mv_double_hit			60	100	:near_target	true	true	0	5	41	0	[30,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Touche 2 fois la même cible	PunchingMove
Troquenard :snap_trap	779	:mv_bind			35	100	:near_target	true	true	0	15	18	0	NO_SIDE_EFFECT	Attaque immobilisante Dexitée, car presque doublon avec Ligotage et attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove
Gladius Maximus :behemoth_blade	781	nil			100	100	:near_target	true	true	0	5	34	3	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts doublés sur une cible dynamaxée ou Méga-Evoluée Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, SlashMove
Aegis Maxima :behemoth_bash	782	nil			100	100	:near_target	true	true	0	5	34	3	NO_SIDE_EFFECT	Dégâts doublés sur une cible dynamaxée ou Méga-Evoluée Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, StompMove
Métalliroue :steel_roller	798	:mv_erase_field			110	100	:near_target	true	true	0	5	22	10	NO_SIDE_EFFECT	Transforme le champ de bataille en terrain neutre (ou en Grotte si intérieur) si l'attaque fait mouche. Deux fois moins puissante si le terrain sera inchangé.	

[illegible]

Vrille Maximum :corkscrew_crash	638	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Métallomax :max_steelspike	773	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	[100,NOS,[0, 1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. La hausse de Défense s’applique à tous les alliés Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove

Type Fée

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Câlinerie :play_rough	583	:mv_basic			90	90	:near_target	true	true	0	10	19	3	[20,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Patati-Patatrape :let_s_snuggle_forever	652	:mv_basic			190	0	:near_target	true	:part	0	1	180	120	[20,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	 Coût : 160 Énergie de la Nature Sera proposé parmi les choix de capacités Z de Mimiqui s'il a une Nymphézélite ainsi que la capacité Câlinerie Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée.	Z_Move
Plaquage Câlin :hug_tackle	700	:mv_basic			50	100	:near_target	true	true	0	30	7	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Choc Émotionnel :spirit_break	789	:mv_basic			75	100	:near_target	true	true	0	15	10	8	[100,NOS,[0, 0,-1, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Crash Magique :magical_torque	900	:mv_basic			100	100	:near_target	true	true	0	10	16	15	[30,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Utilisable que par la Starmobile de type Fée Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, NoSketch, NoMetronome, NoCopycat, NoEncore, NoInstruct
Voix Enjôleuse :disarming_voice	574	:mv_basic			40	0	:near_enemies	false	true	0	15	0	8	NO_SIDE_EFFECT	Néant	LoudSoundAttack
Vampibaiser :draining_kiss	577	:mv_drain			50	100	:near_target	true	true	0	10	6	17	NO_SIDE_EFFECT	Draine 75% des dégâts infligés	
Vent Féérique :fairy_wind	584	:mv_basic			40	100	:near_target	false	true	0	30	0	6	NO_SIDE_EFFECT	Néant	WindMove
Pouvoir Lunaire :moonblast	585	:mv_basic			95	100	:near_target	false	true	0	15	0	25	[30,NOS,[0, 0,-1, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Éclat Magique :dazzling_gleam	605	:mv_basic			80	100	:near_enemies	false	true	0	10	0	21	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Colère du Gardien d'Alola :guardian_of_alola	654	:mv_cut_half_life			0	0	:long_range	false	:part	0	10	0	50	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Capacité légendaire des 4 Tokos, débloquée en connaissant Ire de la Nature. Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Retranche d'une fraction les PV restants de la cible, avec +2 sur le palier (soit 75% à affinité neutre et sans coup critique)	LegendaryMove
Ire de la Nature :nature_s_madness	717	:mv_cut_half_life			0	90	:near_target	false	true	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Retranche d'une fraction les PV restants de la cible (50% à affinité neutre et sans coup critique)	
Canon Floral :fleur_cannon	705	:mv_self_stats			130	90	:near_target	false	true	0	5	10	28	[255,NOS,[0, 0,-2, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove
Évo-Fabulo :sparkly_swirl	740	nil			120	85	:near_target	false	true	0	5	0	35	NO_SIDE_EFFECT	Si l'attaque a touché sa cible, soigne les statuts majeurs de toute l'équipe, y compris ceux à l'arrière. Dexitée, car attaque spécifique à Let's Go	NilMove
Vapeur Féérique :strange_steam	790	:mv_basic			90	95	:near_target	false	true	0	10	0	25	[20,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove
Explo-Brume :misty_explosion	802	:mv_explosion			60-140	150	:all_others	false	true	0	5	0	35	NO_SIDE_EFFECT	Puissance ×1,5 avec une météo brumeuse (se cumule au bonus natif de cette météo) Puissance variable selon les PV restants Le lanceur se met KO à 0 PV pile Bloqué par le talent Moiteur ou un terrain trop humide. Dexité, car intérêt stratégique limité	NilMove, ExplodeMove

Typhon Passionné :springtide_storm	831	:mv_basic			100	80	:near_enemies	false	true	0	5	0	28	[30,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, WindMove
Voix Envoûtante :alluring_voice	914	:mv_alluring_voice			80	100	:near_target	false	true	0	10	0	21	NO_SIDE_EFFECT	50% d'infliger le statut Folie si la cible a au moins une stat augmentée (même si ce n'est pas sur ce tour) Effet hardcodé, non impacté par le talent Sans Limite. Si un talent ou un objet augmente une stat suite à des dégâts subis, ce n'est pas encore pris en compte.	LoudSoundAttack
Rayon Lune :moonlight	236	:mv_heal_weather			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Restaure de 25% à 75% des PV selon la météo et le taux vibratoire du lieu	Snatchable
Vœu :wish	273	:mv_wish			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	28	NO_SIDE_EFFECT	Place un buff de Vœu sur l'emplacement du lanceur. À la fin du tour suivant, le Pokémon présent sur ce slot sera soigné d'une quantité de PV égale à la moitié du Pokémon qui a lancé Vœu.	Snatchable
Vigilance :crafty_shield	578	:mv_protect_allies			0	0	:ally_field	false	false	3	10	0	21	NO_SIDE_EFFECT	Protège le camp allié des attaques de débuff blocables par Abri (pas d'exception) durant ce tour. Incrémente le compteur d'Abri si succès (mais sans engendrer de risque d'échec pour cette capacité précise). Les attaques de buff ne sont plus bloquées.	NoMetronome, NoCopycat, Snatchable
Garde Florale :flower_shield	579	:mv_flower_shield			0	0	:all_fighters	false	false	0	10	0	14	[100,NOS,[0, 2, 0, 0, 0, 0, 0]]	N'affecte que les Pokémon Plante, sauf si hors de portée. Field effect : Augmente aussi la Défense spéciale des Pokémon éligibles en terrain herbu ou forestier.	
Brume Capiteuse :aromatic_mist	597	:mv_aromatic_mist			0	0	:all_allies	false	false	0	20	0	14	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0]]	Field effect : Augmente de 2 crans la Défense spéciale en cas de brume ou de brouillard. Affecte tous les alliés, lanceur inclus (donc utilisable en combat solo).	Snatchable
Géo-Contrôle :geomancy	601	:mv_geomancy			0	0	:on_self	false	false	0	10	0	28	[100,NOS,[2, 0, 2, 0, 2, 0, 0]]	Requiert un tour de chargement (qui peut être évité avec l'Herbe Pouvoir)	NoSleepTalk, NoInstruct, NoSkyBattle
Soin Floral :floral_healing	666	:mv_heal_other			0	0	:near_target	false	false	0	10	0	28	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 50% des PV 66,7% soignés si forêt ou prairie 25% soignés au Monde Distorsion Bloqué par un clone seulement si la cible est un ennemi	Snatchable
Nappage :decorate	777	:mv_stats			0	0	:near_target	false	false	0	15	3	12	[100,NOS,[2, 0, 2, 0, 0, 0, 0]]	Non bloqué par Vigilance, vu que c'est un buff Bloqué par un clone seulement si la cible est un ennemi Dexitée, car attaque signature d'un Pokémon dexité	NilMove, Snatchable
Grobisou :lovely_kiss	142	:mv_status			0	75	:near_target	false	true	0	10	9	9	[100,SLP,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant Dexitée tout comme Lippoutou à Keltios	NilMove, Reflectable
Doux Baiser :sweet_kiss	186	:mv_status			0	75	:near_target	false	true	0	10	8	8	[100,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable
Charme :charm	204	:mv_stats			0	100	:near_target	false	true	0	20	0	14	[100,NOS,[-2, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, VisualAttack
Attraction :attract	213	:mv_attract			0	150	:near_target	false	true	0	15	3	11	NO_SIDE_EFFECT	Rend amoureux la cible Ne fonctionne que si la cible est de sexe opposé	BypassSubstitute, Reflectable, VisualAttack
Encore :encore	227	:mv_encore			0	120	:near_target	false	true	0	5	8	29	NO_SIDE_EFFECT	Oblige la cible à répéter durant ce tour + les 3 tours suivants sa précédente attaque. La cible aura son action bloquée si elle a subi le débuff avant d'attaquer et que la capacité choisie ne correspond pas à la précédente.	NoEncore, BypassSubstitute, Reflectable, VisualAttack
Séduction :captivate	445	nil (:mv_captivate)			0	150	:near_enemies	false	true	0	20	0	14	[100,NOS,[-2, 0, -1, 0, 0, 0, 0]]	Ne fonctionne que si la cible est de sexe opposé	NilMove, Reflectable, VisualAttack
Regard Touchant :baby_doll_eyes	608	:mv_stats			0	100	:near_target	false	true	1	30	0	10	[100,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, VisualAttack

Champ Brumeux :misty_terrain	581	:mv_change_field			0	0	:battlefield	false	false	0	10	0	30	NO_SIDE_EFFECT	Génère un terrain brumeux pour 5 tours (8 avec la Roche tellurique) Dexitée, remplacée par Brume Mystique (la brume n'est plus un terrain, mais une météo)	NilMove, NoSpaceOrSky
Verrou Enchanté :fairy_lock	587	:mv_trap			0	0	:battlefield	false	false	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Tant que le lanceur reste présent, bloque tout switch ou fuite pour tous les autres combattants jusqu'à la fin du tour suivant.	
Brume Mystique :mystical_mist	697	:mv_weather			0	0	:battlefield	false	false	0	10	0	40	NO_SIDE_EFFECT	Génère la météo « Brume » pour 5 tours (8 avec la Roche tellurique) S'il y a déjà de la Brume, la météo devient du Brouillard.	
Impact Choupinova :twinkle_tackle	639	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move
Enchantomax :max_starfall	774	nil			130	0	:all_enemies	false	:part	0	3	50	50	NO_SIDE_EFFECT	Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Génère la météo « Brume » pour 5 tours S'il y a déjà de la Brume, la météo devient du Brouillard Dexitée, car pas de Dynamax à Keltios	NilMove, DynamaxMove

Type Obscur

O+ = 909 (Offset d’index pour les nouvelles attaques)

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut, 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Assaut Noir :shadow_blitz	O+ 1	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	0	40	6	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	ShadowCrit, WrathMove
Charge Noire :shadow_rush	O+ 2	:mv_basic			55	100	:near_target	true	true	0	30	10	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	ShadowCrit, WrathMove
Griffe Noire :shadow_rend	O+ 3	:mv_basic			65	100	:near_target	true	true	0	20	15	3	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove, HighCritRate, ShadowCrit, WrathMove
Morsure Noire :shadow_fang	O+ 4	:mv_basic			70	95	:near_target	true	true	0	20	17	0	[20,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	BitingMove, ShadowCrit, WrathMove
Bélier Noir :shadow_break	O+ 5	:mv_basic			75	100	:near_target	true	true	0	20	19	0	[20,NOS,[0,-1, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	ShadowCrit, WrathMove
Retour Noir :shadow_end	O+ 6	:mv_recoil			120	90	:near_target	true	true	0	15	19	6	NO_SIDE_EFFECT	30% de recul (pondéré par l’inverse de l’affinité)	MediumRecoil, ShadowCrit, WrathMove
Chute Noire :shadow_half	O+ 7	:mv_cut_half_life			0	100	:all_fighters	false	true	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Retranche d’une fraction les PV restants de la cible (50% à affinité neutre et sans coup critique) Pas de tour de repos pour le lanceur	ShadowCrit, WrathMove
Onde Noire :shadow_wave	O+ 8	:mv_basic			50	100	:near_enemies	false	true	0	25	0	10	NO_SIDE_EFFECT	Néant	AuraMove, ShadowCrit, WrathMove
Sapement Obscur :shadow_sap	O+ 9	:mv_drain			55	100	:all_enemies	false	true	0	15	0	20	NO_SIDE_EFFECT	Draine 50% des dégâts infligés	ShadowCrit, WrathMove
Rage Noire :shadow_rave	O+ 10	:mv_basic			70	100	:near_enemies	false	true	0	20	4	12	NO_SIDE_EFFECT	Néant	AuraMove, ShadowCrit, WrathMove
Ardeur Noire :shadow_fire	O+ 11	:mv_basic			75	100	:long_range	false	true	0	15	3	17	[15,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	BallisticMove, ShadowCrit, WrathMove
Éclair Noir :shadow_bolt	O+ 12	:mv_basic			75	100	:near_target	false	true	0	15	3	17	[15,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	ShadowCrit, WrathMove
Froid Noir :shadow_chill	O+ 13	:mv_basic			75	100	:near_target	false	true	0	15	3	17	[15,FRZ,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	ShadowCrit, WrathMove
Aéro Noir :shadow_blast	O+ 14	:mv_basic			80	100	:long_range	false	true	0	15	0	19	NO_SIDE_EFFECT	Néant	WindMove, HighCritRate, ShadowCrit, WrathMove
Sphère Noire :shadow_sphere	O+ 15	:mv_basic			80	0	:long_range	false	true	0	10	4	20	NO_SIDE_EFFECT	Néant	AuraMove, BallisticMove, ShadowCrit, WrathMove
Typhon Noir :shadow_storm	O+ 16	:mv_basic			95	100	:near_enemies	false	true	0	10	0	28	NO_SIDE_EFFECT	Néant	WindMove, ShadowCrit, WrathMove
Chaos Obscur :dark_chaos	O+ 17	:mv_basic			100	100	:all_enemies	false	true	0	5	0	38	[100,TOX,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	AuraMove, ShadowCrit, WrathMove
Folie Noire :shadow_panic	O+ 18	:mv_status			0	100	:near_target	false	true	0	15	5	13	[100,MAD,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	LoudSoundAttack, Reflectable, WrathMove
Blocage Noir :shadow_hold	O+ 19	:mv_trap			0	100	:all_enemies	false	true	0	10	0	22	NO_SIDE_EFFECT	Piège la cible tant que le lanceur reste présent	Reflectable, WrathMove
Brume Noire :shadow_mist	O+ 20	:mv_stats			0	100	:near_enemies	false	true	0	15	0	13	[100,NOS,[0, 0, 0, 0, 0, 0,-2]]	Néant	Reflectable, WrathMove
Percée Noire :shadow_shed	O+ 21	:mv_dispel			0	0	:enemy_field	false	false	0	15	0	15	NO_SIDE_EFFECT	Casse les écrans et dissipe tous les enchantements de type Rune Protect ou Brume.	Reflectable, WrathMove
Souffle Noir :shadow_down	O+ 22	:mv_stats			0	100	:near_enemies	false	true	0	15	0	14	[100,NOS,[0,-2, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Reflectable, WrathMove

Ciel Noir :shadow_sky	O+ 23	:mv_weather			0	0	:battlefield	false	false	0	5	0	40	NO_SIDE_EFFECT	Génère la météo « Ciel Noir » pour 5 tours (8 si Roche Obscure tenue)	WrathMove
Obscurité Infinie :infinite_shadow	640	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur. Seule Attaque Z à ne pas exiger une amitié minimum.	Z_Move, WrathMove

Type Lumière

Attaque et Symbol	ID Str	Méthode	Type	Cat.	Puissance (255 = ∞)	Précision % (0 = ∞)	Portée	Tag Mêlée	Tag Blocable	Prio	PP (temp)	Souffle	Mana	Effets secondaires (% , statut , 7 stats)	Effets secondaires hardcodés	Tags
Étreinte Sacrée :sacred_bind	O+ 24	:mv_bind			35	85	:near_target	true	true	0	30	9	8	NO_SIDE_EFFECT	Attaque immobilisante	
Assaut Sacré :sacred_blitz	O+ 25	:mv_basic			40	100	:near_target	true	true	0	35	6	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Charge Sacrée :sacred_rush	O+ 26	:mv_basic			60	100	:near_target	true	true	0	25	10	0	NO_SIDE_EFFECT	Néant	
Griffe Sacrée :sacred_claw	O+ 27	:mv_basic			65	100	:near_target	true	true	0	20	15	3	NO_SIDE_EFFECT	Néant	SlashMove, HighCritRate
Crocs Sacrés :sacred_fang	O+ 28	:mv_basic			70	95	:near_target	true	true	0	20	17	0	[20,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	BitingMove
Brisure Sacrée :sacred_break	O+ 29	:mv_basic			80	100	:near_target	true	true	0	15	12	8	[20,NOS,[-1, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Lame Sainte :sacred_sword	533	:mv_basic			90	100	:near_target	true	true	0	15	15	10	NO_SIDE_EFFECT	Ignore les changements de stats de la cible (hardcodé)	SlashMove, IgnoreTargetStats
Bélier de Lumière :ram_of_light	O+ 30	:mv_recoil			100	95	:near_target	true	true	0	15	19	4	NO_SIDE_EFFECT	20% de recul (pondéré par l'inverse de l'affinité)	LowRecoil
Onde Sacrée :sacred_wave	O+ 31	:mv_basic			50	100	:near_enemies	false	true	0	25	0	10	NO_SIDE_EFFECT	Néant	AuraMove
Tourbillon Sacré :sacred_blast	O+ 32	:mv_basic			75	100	:near_enemies	false	true	0	15	0	18	[20,FLI,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	WindMove
Feu Céleste :celestial_fire	O+ 33	:mv_basic			75	100	:near_target	false	true	0	15	3	17	[15,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Éclair Céleste :celestial_bolt	O+ 34	:mv_basic			75	100	:near_target	false	true	0	15	3	17	[15,PAR,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Froid Céleste :celestial_chill	O+ 35	:mv_basic			75	100	:near_target	false	true	0	15	3	17	[15,FRZ,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	
Sphère de Lumière :light_sphere	O+ 36	:mv_basic			80	0	:long_range	false	true	0	10	4	20	NO_SIDE_EFFECT	Néant	AuraMove, BallisticMove
Lame Ointe :secret_sword	O+ 548	:mv_basic			85	100	:near_target	true	true	0	10	12	13	NO_SIDE_EFFECT	Inflige des dégâts physiques	SlashMove, HitInDefense
Lumière Originelle :origin_light	O+ 37	:mv_basic			100	100	:all_enemies	false	true	0	5	0	38	[100,BRN,[0, 0, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	AuraMove
Lumière du Néant :light_of_ruin	617	:mv_recoil			140	90	:near_target	false	true	0	5	0	32	NO_SIDE_EFFECT	40% de recul (pondéré par l'inverse de l'affinité)	HighRecoil
Voile Sacré :sacred_veil	O+ 38	:mv_sacred_veil			0	0	:ally_field	false	false	0	10	0	24	NO_SIDE_EFFECT	Protège le camp allié contre tous les dégâts indirects durant 4 tours. Dissipable par Anti-Brume et Percée Noire.	Snatchable
Bouclier Sacré :sacred_shield	O+ 39	:mv_stats			0	0	:all_allies	false	false	0	15	0	16	[100,NOS,[0, 2, 0, 0, 0, 0, 0]]	Néant	Snatchable

Fontaine de Vie :life_dew	791	:mv_heal_allies			0	0	:all_allies	false	false	0	10	0	25	NO_SIDE_EFFECT	Restaure 25% des PV du lanceur et de tous ses alliés au combat	Snatchable
Souffle de Vie :breath_of_life	O+ 40	:mv_resurrect			0	0	:on_self	false	false	0	1	100	200	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Capacité légendaire de Ho-Oh, Arceus et Xerneas, apprise au niveau 50. En combat, ressuscite un Pokémon KO ou mort de l'équipe avec tous ses PV. Échoue si aucun Pokémon hors combat (œufs exclus) dans l'équipe. Utilisable hors-combat, auquel cas le Pokémon sera restauré avec tous ses PV, Souffle et Mana (pour le même coût et la même limite d'une fois par jour)	LegendaryMove
Tourment Céleste :celestial_torment	O+ 941	:mv_celeste_torment			0	90	:near_others	false	true	0	15	0	19	NO_SIDE_EFFECT	Inflige une malédiction sacrée qui fera perdre 12,5% des PV à la fin de chaque tour, modulé par l'affinité au type Lumière. Disparaît en cas de Tour Rapide ou de Switch. Le type Lumière y est immunisé. Dégâts /2 si le lanceur n'est pas de type Lumière	Reflectable
Sigil de Lumière :sigil_of_light	O+ 942	:mv_sigil_of_light			0	0	:battlefield	false	false	0	5	0	31	NO_SIDE_EFFECT	Invoque pour 5 tours une aura de terrain qui renforce de 30% les capacités de type Lumière, soigne de 5% par tour les Pokémon de type Lumière ou Fée, et inflige des dégâts climatiques à ceux de type Obscur, Ténèbres ou Spectre (sauf si Fée ou Lumière). Dissipable par Anti-Brume.	
Aube Céleste :celestial_dawn	641	:mv_z_move			92-190	0	:long_range	false	:part	0	1	150	150	NO_SIDE_EFFECT	 Coût : 160 Énergie de la Nature Imparable, ¼ des dégâts infligés si abrité ou hors de portée. Puissance selon le niveau du lanceur.	Z_Move