



SOUFFLE ET MANA POUR LES CAPACITÉS

Cette fonctionnalité n'est pas encore implémentée, mais elle est prévue dans le fangame depuis 2018.

Sacred Phoenix veut instaurer un système de double manapool pour remplacer les PP utilisés depuis la première génération dans l'univers vidéoludique Pokémon.

L'idée du double manapool est inspirée de l'univers médiéval-fantastique des *Elder Scrolls*. En plus de faire la distinction entre l'énergie physique (Souffle) et l'énergie mentale (Mana), des jauges trop basses entraînent des pénalités sur les statistiques respectivement physiques et magiques. Un manque de Souffle se traduit par une force physique moindre, et un manque de Mana par une magie qui perd en puissance.

Du point de vue du Lore, le Souffle et le Mana représentent [l'Énergie Infinie](#) (ou énergie vitale) que chaque Pokémon possède en son âme. C'est cette énergie qui permet aux créatures magiques d'user de leurs capacités surnaturelles.

Siphonner l'intégralité de l'Énergie Infinie d'un Pokémon (comme l'a fait l'Arme Suprême à Cromlac'h, Yveltal dans l'axe X/Y/Z ou Mewtwo sur Pikachu dans le premier film Pokémon) pétrifie la créature et disloque son âme, ce qui entraîne sa mort par la même occasion.

Impact en game design

Le principe du manapool permet de repousser la limite de 4 capacités par Pokémon que Junichi Masuda n'a jamais retirée. Limite originellement placée du fait des limitations hardware de la Game Boy, Masuda avait songé à alléger cette restriction du « *Four Moveslot Syndrome* » lors du passage sur Game Boy Advance, mais cela aurait causé deux déséquilibres sur le game design :

- des combats potentiellement trop longs : doubler le nombre de capacités (par exemple) double mécaniquement l'endurance du Pokémon.
- et l'établissement de coverages bien plus étendus, augmentant fortement la probabilité d'avoir dans son arsenal un coup qui va frapper là où ça va faire mal.

Junichi Masuda a donc conservé la limite de 4 capacités, et cela n'a jamais changé en 30 ans. Les spin-offs comme *Pokémon Go* ou *Pokémon Unite* ont même tendance à encore plus restreindre le nombre de capacités avec un nombre réduit à 2 ou 3.

Pokémon Sacred Phoenix veut prendre ça à contrepied.

Avec un manapool, la question de l'endurance ne se pose plus (elle reste la même quel que soit le nombre de capacités connues).

Quant aux abus de coverage, ils sont gérés en jouant sur deux axes :

- Révision du movepool de chaque Pokémon : les coverages ouvertement aberrants sont supprimés (coucou Galeking Blizzard ou Rhinoféros Surf).
- Établissement d'une liste d'affinités secondaires pour chaque créature : si un Pokémon utilise une attaque d'un type qui ne fait ni parti des siens (STAB), ni de ses affinités secondaires, l'usage de la dite capacité subira un « anti-STAB » et sera moins puissante tout en consommant le double d'énergie. Un Pokémon peut avoir jusqu'à 5 affinités secondaires (6 s'il est monotype), et le type Normal en fait toujours parti.

Cela me permettra de proposer un moveslot de 6 capacités au lieu de 4 pour chaque Pokémon tout en garantissant l'équilibrage des combats.

En plus de cela, l'attaque Lutte pourra volontairement être sélectionnée à n'importe quel tour en tant que 7^{ème} slot (soit parce que le Pokémon n'a pas d'autres alternatives, soit par choix stratégique).

Coût en énergie des attaques

Globalement, le coût en énergie des capacités (réparti entre le Souffle et le Mana) est inversement proportionnel au nombre de PP octroyés par Game Freak.

- Les attaques à 35 ou 40 PP coûteront environ 5 points en Mana ou Souffle.
- Les attaques entre 25 et 30 PP coûteront environ 10 points en Mana ou Souffle.
- Celles à 20 PP sont calibrées pour consommer environ 15 points d'énergie.
- Celles à 15 PP sont calibrées pour consommer environ 20 points d'énergie.
- Celles à 10 PP sont calibrées pour consommer environ 30 points d'énergie.
- Celles à 5 PP sont calibrées pour consommer environ 40 points d'énergie. Ça peut monter jusqu'à 60 pour celles particulièrement puissantes.
- Les attaques Z et divines consomment environ 150 points de Souffle et 150 points de Mana en plus de 160 points d'Énergie de la Nature du Sceptre du Phénix : le prix à payer pour pouvoir balancer une énorme claque imparable qui a de fortes chances de mettre hors-combat la cible !
- Les attaques Dynamax, moins puissantes que les attaques Z, ont un coût de 50 en Souffle et 50 en Mana.

Des rééquilibrages sont bien entendu faits en fonction de la puissance réelle de la capacité : je ne laisserai pas une attaque signature de Légendaire qui fait 130 dégâts à 30 points d'énergie parce que Game Freak lui a donné 10 PP, ou que 5 points pour des capacités de statut à 40 PP qui altèrent les stats de 2 niveaux au lieu d'un seul.

Concernant la répartition des points consommés, il y a un panachage entre les 2 manapools.

- Les attaques physiques consommeront majoritairement, si ce n'est entièrement du Souffle.
- Les attaques spéciales consommeront majoritairement, si ce n'est entièrement du Mana.
- Les attaques de statut consommeront sur les deux jauges dans des proportions variables, avec du Mana en plus grande proportion dans la majorité des cas.

Le système n'ayant pas encore eu l'occasion d'être éprouvé en situation réelle, des petits ajustements ne sont pas à exclure sur le coût final en énergie des capacités. (Le but est que l'endurance soit un peu près la même qu'avec le système de PP.)

Taille des jauges de Souffle et de Mana

Variables nécessaires :

Sacred Phoenix utilise les stats déjà existantes des Pokémon pour établir les quantités maximales de Souffle et de Mana. Il n'y a donc pas besoin de créer de nouvelles stats dans la base de données des créatures.

Les seules variables à ajouter sont sur le Pokémon :

- Le Souffle actuel (entier entre 0 et 999)

- Le Souffle max (entier entre 206 et 999)
- Le boost de Souffle (entier entre 0 et 12)
- Le taux de Souffle (flottant entre 0,0 et 1,0)
- Le Mana actuel (entier entre 0 et 999)
- Le Mana max (entier entre 206 et 999)
- Le boost de Mana (entier entre 0 et 12)
- Le taux de Mana (flottant entre 0,0 et 1,0)

Pour le calcul du Souffle max et du Mana max, les stats prises en compte sont celles originelles en excluant tout modificateur (talent, objet tenu, variation ou inversion temporaire de stats en combat...), car tout comme les PV, ces valeurs ne doivent jamais bouger à niveau, nature, IVs et EVs identiques.

Seul un changement de forme (ex : Méga Évolution), une évolution ou une augmentation de niveau peuvent altérer ces valeurs au milieu d'un combat. Lorsque le maximum est modifié, le Souffle et le Mana restants sont ajustés au prorata vis-à-vis du nouveau maximum et arrondis à l'entier le plus proche.

Calcul du Souffle max :

Les stats qui déterminent le Souffle max sont l'Attaque et la Défense.

Si le Pokémon est niveau 50 ou moins :

$$200 + \left(\frac{(Atk + Déf) \times 3}{4} \right) + \text{Boosts de Souffle} \times 15$$

La croissance de Souffle est de 1 point tous les 4/3 points de stats.

Si le Pokémon est niveau 51 ou plus :

$$200 + \left(\frac{(Atk_{Niv50} + Déf_{Niv50}) \times 2 + Atk + Déf}{4} \right) + \text{Boosts de Souffle} \times 15$$

La croissance de Souffle n'est plus que de 1 tous les 4 points de stats au-delà du niveau 50. Tous les calculs sont faits en nombre entier avec troncature à l'entier inférieur.

Calcul du Mana max :

C'est exactement la même formule qu'avec le Souffle, mais en se basant sur l'Attaque Spéciale et la Défense Spéciale de base au lieu de l'Attaque et de la Défense physique.

Si le Pokémon est niveau 50 ou moins :

$$200 + \left(\frac{(AtkSp + DéfSp) \times 3}{4} \right) + \text{Boosts de Souffle} \times 15$$

La croissance de Mana est de 1 point tous les 4/3 points de stats.

Si le Pokémon est niveau 51 ou plus :

$$200 + \left(\frac{(AtkSp_{Niv50} + DéfSp_{Niv50}) \times 2 + AtkSp + DéfSp}{4} \right) + \text{Boosts de Souffle} \times 15$$

La croissance de Mana n'est plus que de 1 tous les 4 points de stats au-delà du niveau 50.

Endurance finale du Pokémon :

La base d'endurance est fixée à 200 pour le Souffle et le Mana. Cela octroie une endurance minimale de 206 au niveau 1 dans les deux jauges.

A cette base s'ajoute un boost de Souffle ou de Mana, qui peut s'incrémenter jusqu'à 12 fois pour un total de +180 points. Le boost s'acquiert grâce à des Essences de Souffle, de Mana ou d'Éther (remplace les PP Plus et PP Max).

- Une Essence de Souffle augmente le Souffle max de 30 points (+2 boosts)
- Une Essence de Mana augmente le Mana max de 30 points (+2 boosts)
- Une Essence d'Éther augmente le Mana max et le Souffle max de 45 points (+3 boosts sur les deux)

Il s'agit du même nombre de PP Plus et de PP Max (respectivement 12 et 4) pour maximiser l'endurance d'un Pokémon. Mais contrairement à la mécanique des PP Plus, le boost est définitif et n'est pas perdu en cas de modification du moveset.

Ce boost est une valeur fixe et a donc plus d'impact à bas niveau (+85% d'endurance au niveau 5), mais moins à haut niveau (environ +30% d'endurance au niveau 50, à comparer aux +60% en vanilla sur un Pokémon maximisé).

Le Souffle et le Mana sont capés à 999 maximum. Ceci pour éviter une endurance beaucoup trop élevée, y compris si le niveau 100 est repoussé. (Quelques rares cas de combinaisons de stats combiné au boost maximum permettent de légèrement dépasser les 999 points au niveau 100)

Dans la même philosophie, la croissance des jauges d'endurance est significativement réduite (3 fois moins rapide) au-delà du niveau 50. Cette fonction affine par morceaux permet d'atténuer l'augmentation d'endurance, alors que le moveset est plus ou moins définitif avec les capacités les plus gourmandes en énergie.

Au final, sans boost, on obtient environ pour chaque jauge d'endurance :

- 220 points au niveau 5, de quoi lancer environ 50 attaques basiques par jauge (100 en exploitant les deux jauges).
- 500 points d'endurance au niveau 50, de quoi lancer environ 12 attaques dévastatrices (attaques à 5 PP) par jauge.
- 650 points d'endurance au niveau 100, de quoi lancer environ 15 attaques dévastatrices (attaques à 5 PP) par jauge.

Régénération de l'endurance

Sacred Phoenix prévoit une régénération progressive du Souffle et du Mana selon la qualité du repos. Cette mécanique est inspirée des RPG médiévaux-fantastiques des années 90 où les mécaniques de repos n'était pas du « tout ou rien », mais dépendait d'un temps passé à camper ou dormir avec la durée laissée au choix du joueur (ou jusqu'à ce qu'un ennemi vienne le déranger, mais ça ne sera pas le cas dans Sacred Phoenix).

Régénération en combat :

Aucune régénération de PP n'est possible en combat, excepté en lançant les O-Auras Revigorantes avec le Sceptre du Phénix, en consommant une Baie Mepo ou en consommant une Baie Manae.

Dans les 3 cas, ces actions ne peuvent se faire qu'en nombre limité par combat : le sort consomme le Mana du Sceptre du Phénix (30 points de Mana pour 10% de régénération des jauges d'un seul Pokémon, en sachant que ce Mana ne se régénère pas en combat), et les deux Baies énergétiques augmentent significativement la Satiété (20% pour la Baie Mepo, et 30% pour la Baie Manae), empêchant d'en manger à l'infini.

Le Mode Assisté débride l'usage des objets de soin en combat et permet d'utiliser les potions de PP dans le feu de l'action (ce qui ici, revient à un usage quasiment illimité, mais pas infini, car les potions de Keltios augmentent très légèrement la Satiété).

Régénération naturelle du Pokémon suiveur :

Pour le Pokémon qui suit le héros (et uniquement lui), il y a une très légère régénération de Souffle et de Mana pour lui : +1% tous les 128 pas, arrondi à l'entier supérieur.

La régénération est doublée sur un lieu saint, nullifiée sur un lieu maudit (sauf Pokémon Spectres et Obscurs où le taux normal s'applique), et inversée dans le Monde Distorsion (sauf Pokémon Spectres, Obscurs et légendaires où la régénération est nulle dans ce cas-là)

Cette régénération ne concerne que les jauges d'énergie : les PV ne remontent pas pour le Pokémon qui suit le héros.

Aucune variation n'a lieu pour les Pokémon qui sont dans leur Pokéball, car ils sont en état de stase à l'intérieur.

En dormant dans un lit :

La guérison de l'équipe du joueur est proportionnelle au temps de repos. Un Pokémon récupère 1/8^{ème} de ses jauges d'énergie pour chaque heure de sommeil. 8 heures de repos permettent de les restaurer à 100%.

La jauge de PV suit le même rythme (1/8^{ème} de régénération par heure). Sachant qu'elle s'étend de -100 à +100%, il faut 16 heures de repos pour entièrement guérir une créature à 1 PV de la mort. 8 heures de repos permettent de faire reprendre connaissance à tous les Pokémon tombés dans le coma, mais un repos plus long sera nécessaire pour leur faire récupérer 100% des PV.

Un cooldown de 6 minutes par heure de sommeil est appliqué avant que le joueur puisse de nouveau utiliser un lit, ceci afin d'éviter un exploit sur le respawn des événements répétables. Ce cooldown est ignoré si le héros vient tout juste de subir une défaite au combat.

En priant une divinité :

Devant un autel, la guérison octroyée dépend du temps écoulé depuis la dernière prière face à la divinité priée. La régénération des jauges est de 1% toutes les 2 minutes écoulées avec les 10 premières minutes ignorées, en notant qu'il y a un cooldown de 30 minutes entre deux prières. La régénération d'énergie est donc minimale (+10%) à l'expiration du cooldown et devient totale après 210 minutes (ce qui correspond aussi à la recharge maximale du Sceptre du Phénix par la divinité).

Quant aux PV, ils sont régénérés de 40% à 30 minutes écoulées (fin du cooldown), puis 1% de plus toutes les 3 minutes supplémentaires jusqu'à un maximum de +100% (atteints après les 210 minutes).

Ce cooldown est ignoré et la divinité offrira le soin maximum si le héros vient tout juste de subir une défaite au combat, car le Légendaire prié aura pitié de lui (mais le Sceptre du Phénix ne sera pas régénéré si moins de 30 minutes se sont écoulées, et selon la formule normale dans les autres cas.)

Dans une moindre mesure, si le cooldown est encore actif, la divinité sera partiellement en pitié et le soin minimum sera octroyé (+40% de PV et +10% d'énergie sans régénération du Sceptre du Phénix) si un Pokémon KO est présent dans l'équipe et qu'au moins 10 minutes se sont écoulées.

Arceus a un pouvoir de guérison doublé par rapport aux autres divinités. C'est le seul capable de soigner entièrement un Pokémon au bord de la mort en une seule prière.

Note : Toute notion de durée écoulée mentionnée ci-dessous est basée sur l'horloge interne du jeu qui s'écoule à raison d'une minute toutes les 2 secondes de jeu en map. 1 heure dans le calendrier du jeu valent donc 2 minutes de temps réel.

Note 2 : comme Sacred Phoenix est actuellement sur un système de PP, la mécanique de soin d'équipe est simplifiée et ne gère pour le moment que 3 niveaux de soin :

- **Soin rapide :** dormir que 2 heures dans une auberge. Seul 1/3 des PP, 1/2 des PV max (arrondi standard) et les statuts de base sont restaurés. Un Pokémon KO, en KO profond ou mort n'est nullement soigné.

- **Soin normal :** dormir entre 4 et 12 heures dans une auberge, ou prier une divinité indépendamment du temps écoulé, tant qu'il n'y a pas cooldown : pour les Pokémon en KO profond, la moitié des PP sont soignés et ses PV sont mis à 0 pile, avec un statut de KO normal. Tous les autres cas (sauf les morts) sont entièrement soignés.

- **Soin complet :** dormir 16 heures dans une auberge. A l'exception des morts, tous les Pokémon de l'équipe sont intégralement soignés.

Quant au cooldown pour les auberges, il est systématiquement appliqué quel que soit la durée de repos choisie, et est toujours de 1 heure.

Cette situation est bien entendu temporaire : il est prévu que le joueur puisse librement choisir sa durée de repos à l'auberge entre 1 et 16 heures avec un curseur, avec un cooldown variable selon la durée du dernier repos.

Et la puissance variable du soin de la part d'une divinité est lui aussi prévu en fonction du temps réellement écoulé depuis la dernière prière.

Altération du coût en énergie des attaques

Effets de terrain :

Le champ de bataille, les météo, l'Aura Psychique et l'Aura de Lumière peuvent altérer le coût en énergie d'un facteur allant de $\times 0,5$ à $\times 2$.

Le facteur d'énergie est égal à l'inverse du facteur de puissance dû au cumul de tous ces effets (par exemple, un $\times 1,25$ en puissance s'accompagne d'un $\times 0,8$ en coût énergétique), puis cette valeur est capée entre 0,5 et 2. (Histoire qu'une attaque nullifiée par les effets de terrain ne coûte pas « infini » énergie. Dans ce cas extrême, c'est la borne maximale $\times 2$ qui s'applique.)

Aura d'oppression :

Appliquée à tous les Pokémon du camp opposé à partir du moment où une des créatures possède le talent Pression ou Cœur de Renégat.

L'aura d'oppression multiplie le coût en énergie par 1,5 (1,25 si c'est une capacité divine). Toutes les capacités sont affectées à partir du moment où un Pokémon subit cette aura, même si elle ne cible pas expressément l'adversaire possédant le talent d'oppression. Ce facteur est calculé après le précédent (ce qui donne à ce stade-là un facteur entre $\times 0,75$ et $\times 3$ si ce malus est appliqué).

Monde Distorsion :

Les Pokémon qui ne sont ni Spectres, ni Obscurs, ni Légendaires voient le coût de leurs actions multiplié par $\times 1,5$ lorsqu'ils combattent dans le Monde Distorsion. La pénalité est réduite à $\times 1,25$ si le Pokémon ne satisfait pas la première condition, mais est de type Ténèbres.

Anti-STAB :

Si une capacité n'est ni parmi les types du Pokémon (affinités primaires), ni parmi ses affinités secondaires, ni dans son movepool inné, son coût en énergie est doublé et les attaques offensives infligeront 25% de dégâts en moins. *(Sera non implémenté tant que le fangame restera bloqué à 4 capacités.)*

À noter que les capacités de type Normal (pseudo-type neutre) font toujours parti à minima des affinités secondaires, donc il n'y a jamais de pénalité sur les attaques de ce type.

Cas spéciaux :

– Pour les capacités à type dynamique (Don Naturel, Puissance Cachée...), l'application du STAB ou de l'anti-STAB est intégralement basé sur le type final de la capacité.

– Pour les capacités qui en appellent une autre (Métronome, Force Cachée...), seule la puissance finale est affectée par le STAB ou l'anti-STAB : le coût en énergie reste calqué sur le type de l'attaque originelle.

– Pour les capacités de type Obscur et Lumière, une autre pénalité s'additionne : si la capacité n'est ni dans le movepool inné, ni parmi les affinités primaires ou secondaires du Pokémon, elle aura en plus 25% de chance de ne pas réussir à se lancer. Si cela se produit, le jeu indiquera que la créature n'a pas réussi à embraser sa lumière sacrée ou sa colère obscure.

En effet, ces capacités n'ont pas vocation à être utilisées par un Pokémon qui a été purifié ou qui a renoncé à sa lumière. C'est la contrepartie du fait que contrairement à *Pokémon Colosseum* ou *Pokémon XD*, elles ne sont pas oubliées au moment où le Pokémon perd cet état.

Postures de combat :

Les postures peuvent changer le coût en énergie d'un facteur allant de $\times 0,5$ à $\times 1,4$.

En cas de basculement de posture vers celles Agressive, Défensive, Rapide ou de visée, un coût fixe de 10 points de Souffle et Mana est additionné. Si la même posture est maintenue d'un tour à l'autre, ce surcoût ne s'applique pas.

À noter qu'un Pokémon revient en posture normale après un switch.

Bornage et arrondi du facteur final :

Si après application de tous ces facteurs, le facteur du coût en énergie est inférieur à $1/3$ ou supérieur à 3, il est ramené entre ces deux bornes, abstraction faite du +10 fixe en cas de changement vers une posture affectée.

S'il s'agit d'une attaque « divine » (capacités Z, légendaires, Dynamax...), le coût maximum est capé à $\times 2$ étant donné leur consommation astronomique en énergie, et à $\times 0,5$ au minimum.

Le coût final est arrondi à l'entier le plus proche, avec un minimum de 1 en Souffle et/ou Mana si originellement, la capacité avait un coût non nul dans ces énergies.

Si le Pokémon n'a qu'un seul point dans la jauge consommée suite à une conjonction de facteurs favorables, le coût minimum de cette capacité pour la jauge concernée est fixé à 2 pour éviter que le joueur puisse la réutiliser à l'infini. (Cette situation reste très rare.)

Fatigue et exténuation

Pénalité sur les stats en cas de fatigue

Des malus de stats apparaissent lorsque le Pokémon tombe à moins de 50% de Souffle ou de Mana.

Entre 20 et 49,9% de Souffle, le Pokémon est physiquement fatigué et perd 1% en Attaque et en Défense pour chaque pourcent de Souffle manquant au-dessous de 50%.

Entre 0,1 et 19,9% de Souffle, le Pokémon est physiquement exténué et perd 2% en Attaque et en Défense pour chaque pourcent de Souffle manquant au-dessous de 20%, en plus du malus de -30% du palier à 20% de Souffle. (Au-dessous de 1%, le malus est donc de -70% sur les deux stats – pénalité maximale possible.)

La même logique s'applique avec le Mana en affectant les stats d'Attaque Spéciale et de Défense Spéciale. À moins de 50%, le Pokémon est mentalement fatigué, et devient mentalement exténué au-dessous de 20% de Mana.

Ces pénalités s'appliquent comme un facteur supplémentaire à tous les autres modificateurs de combat. Les stats affectées sont calculées par troncature, avec un minimum de 1 si le résultat donne 0.

De ce fait, un Pokémon qui est fatigué devient vulnérable et ne pourra plus rester en combat très longtemps, surtout s'il est exténué. La baisse des stats défensives peut même entraîner sa mort (PV qui tombent à -100% suite à une attaque encaissée), alors qu'il aurait pu survivre au coup si son énergie avait été plus élevée.

Capacités non affectées par la fatigue

Seule l'Attaque Lutte ignore le malus d'Attaque de son utilisateur due à la fatigue physique.

Du côté de l'Attaque Spéciale, la capacité Atout n'est pas affectée par la fatigue mentale. Elle gagne même en puissance si le Mana est faible !

La formule pour la puissance d'Atout est égale $256 \times (1 - \text{Taux de mana})^2$, arrondi à l'entier supérieur.

Le tout capé entre 60 (puissance minimale, obtenue avec 52% de Mana ou plus) et 200 (puissance maximale, atteinte avec 11,8% de Mana restant ou moins).

Éreintement

Si une des jauges tombe à zéro, le Pokémon est éreinté et tombe KO, même si ses PV sont positifs.

Si les deux jauges tombent à zéro en même temps, le Pokémon succombe, même si ses PV sont positifs. (Si la mort est impossible ou désactivée, la mort est convertie en KO simple.)

Manque d'énergie pour lancer une capacité :

Un Pokémon refusera d'utiliser une capacité et ne pourra pas y être contraint si le Mana ou le Souffle est insuffisant pour utiliser la capacité en question.

S'il est sous l'effet d'Encore, le débuff est annulé si au début ou à la fin du tour, l'attaque ne peut plus être utilisée par manque d'énergie. (Le calcul est fait à ces deux moments, car les effets de terrain peuvent faire varier le coût en énergie.)

Si un switch (ex : l'adversaire envoie un Pokémon avec Pression) ou un nouvel effet de terrain fait que la capacité initialement sélectionnée voit son coût en énergie dépasser l'endurance restante du Pokémon, celui-ci utilisera Lutte à la place.

Si l'usage de la capacité fait que le Souffle et/ou le Mana finit à 0 pile poil (et que l'autre jauge ne se retrouve pas en négatif), le Pokémon pourra quand même lancer la capacité et 1 point sera redonné sur les jauges à zéro pour ne pas le faire tomber KO. En contrepartie, le coût en énergie de ses capacités coûtera minimum 2 points d'énergie pour chaque valeur initialement non nulle tant qu'il ne restera qu'un point sur la jauge.

Cas de Lutte

Comme dit plus haut, Lutte devient une option d'attaque sélectionnable, un peu comme une septième capacité. À l'instar des capacités divines, le lancement de cette attaque ne peut être bloquée par aucun moyen, même par un objet « choix ». C'est un peu l'équivalent de l'action « Attaquer » dans les RPG au tour par tour : une attaque gratuite en énergie, mais peu puissante.

Cette capacité possède de nombreuses caractéristiques afin d'accélérer un combat qui a tendance à s'éterniser.

Avantages de Lutte :

- Tout comme les capacités divines, aucun débuff et aucun objet tenu ne peut interdire son usage.
- Coût nul en énergie (ni Mana, ni Souffle)
- Capacité de type Normal à 50 de puissance : le STAB de type Normal est donc applicable si le lanceur possède ce type. (Petit buff pour ce type délaissé.)
- 180% de précision : donc très difficile à esquiver, même si ce n'est pas totalement impossible. Devient un choix avec du potentiel si la cible a monté son Esquive ou que le lanceur a perdu en Précision.
- Attaque monocible à longue portée : pas de softlock possible en Combat Triple et laisse une possibilité d'action pour un Pokémon excentré.
- Applique de manière passive les caractéristiques du talent Querelleur : permet de toucher les Spectres avec une affinité à $\times 0,5$ au lieu de $\times 0$. De ce fait, personne n'y est immunisé.
- Si le lanceur est physiquement fatigué (Souffle $< 50\%$), c'est la seule capacité qui ignore le malus d'Attaque dû à la fatigue. (Tout comme Atout est la seule capacité qui ignore le malus d'Attaque Spéciale en cas de Mana faible.)
- Fait perdre 8 points de Souffle à la cible. Deux combattants exténués qui luttent mutuellement s'infligeront donc de plus en plus de dégâts (jusqu'à $3,3\times$ plus), vu que la pénalité de Défense de la cible reste prise en compte.
- N'inflige aucun dégât excédentaire : dès que l'adversaire tombe à 0 PV pile, l'attaquant cesse de lutter pour ne pas se blesser lui-même encore plus.

Inconvénients de Lutte :

- Inflige au lanceur 40% des dégâts infligés à la cible, avec un minimum de 10% de ses PV max, arrondis par excès (donc minimum de 2 dégâts de recul pour un Pokémon niveau 1 avec 11 PV).
- Tout comme les autres dégâts de recul, ceux de Lutte sont soumis à l'affinité des types, qui ici sera forcément égale ou inférieure à 1 vu que le type Normal n'est super efficace sur aucun type défensif. Frapper sur une résistance simple (affinité $\times 0,5$) infligera le double de recul (80%), et le quadruple (160%) en cas de double résistance.
- Ces dégâts de recul sont obligatoires et ne sont annulables d'aucune manière, y compris par des talents comme Tête de Roc ou Garde Magik.
- Cette capacité ne peut s'utiliser qu'en posture neutre et forcera le Pokémon à revenir dans cette posture si elle a été modifiée lors d'une action précédente.
- Si un Pokémon a utilisé Lutte que ce soit de gré ou de force, tout regain de PV est bloqué pour lui jusqu'à la fin du tour, comme s'il était sous l'effet d'Anti-Soin. Le jeu affichera « *Pokémon ne peut pas se régénérer après avoir fait Lutte !* » si un soin tente de passer en force (comme Vœu). Ceci afin de dissuader des stratégies de Stall basées sur Lutte.
- Reste bloquée par Abri ou un Pokémon hors de portée. Si l'attaque se lance mais échoue à atteindre sa cible, le blocage de soin s'applique quand même jusqu'à la fin du tour.
- Attaque de corps-à-corps : le lanceur est vulnérable aux talents adverses de contact (sauf si talent Longue Portée).

– À l’instar des attaques divines, Lutte ne permet pas de réinitialiser un objet Choix sans switcher : si le Pokémon veut utiliser une capacité standard et qu’il s’était au préalable verrouillé sur l’une d’entre elles, cette capacité restera la seule utilisable de son moveset de base. Même logique avec Encore si le débuff fait encore effet.

À réfléchir : ignorer le boost d’Attaque apporté par l’objet tenu, ou alors uniquement pour le Bandeau Choix (cumul de l’avantage de cet objet sans son inconvénient).

Cas des attaques sapant l’énergie

Un Pokémon qui subit Sort Sinistre voit 2 fois le coût en Souffle et Mana de sa dernière attaque être déduit de ses jauges d’endurance (1,375 fois si c’est une attaque « divine »).

Un Pokémon qui subit Dépit voit 3 fois le coût en Souffle et Mana de sa dernière attaque être déduit de ses jauges d’endurance (1,5 fois si c’est une attaque « divine »).

Un Pokémon qui subit Rancune voit 7 fois le coût en Souffle et Mana de sa dernière attaque être déduit de ses jauges d’endurance (2 fois si c’est une attaque « divine »).

Ces attaques peuvent s’avérer fatales pour le Pokémon victime s’il a utilisé une attaque très gourmande en énergie et qu’il était déjà exténué ! Car si l’une des deux jauges se retrouve à zéro, le Pokémon tombe automatiquement KO, même si ses PV sont strictement positifs !

C’est aussi le seul moyen de tuer un Pokémon en vidant simultanément ses jauges de Souffle et de Mana !

Et même si le Pokémon endure le coup, il a de bonnes chances de se retrouver exténué physiquement ou mentalement s’il est victime de Rancune ou subit plusieurs fois Dépit, ce qui le rendra vulnérable.