

Révision des Coups Critiques dans Sacred Phoenix

Liste des idéaux devenu réalité
MàJ 05-01-2024



Pour *Sacred Phoenix*, j'ai décidé de dépoussiérer les mécanismes des Coups Critiques. La probabilité sera globalement un peu plus élevée que dans les jeux officiels (avec un petit hommage à la 1G), mais le bonus de dégâts restera à $\times 1,5$. (Avec le recul, ce rééquilibrage de la 6G est 100 % approuvé par moi : un $\times 2$ était trop.)

Plus que le bonus de dégâts, l'intérêt stratégique du Coup Critique est qu'il peut permettre de wallbreaker un Pokémon qui s'est buffé à fond en défense (ou qui a débuffé à fond notre attaque).

Notions de base sur les Coups Critiques pour Keltios :

- Un Coup Critique ignore momentanément la plupart des buffs/débuffs qui sont aux détriments des dégâts infligés. Dans le détail :

- ✓ Les changements de stats par paliers allant de -6 à +6 (-4 à +4 dans Sacred Phoenix) et ayant un effet négatif sur le total des dégâts infligés sont ignorés. Les changements qui sont favorables au potentiel offensif du lanceur (aka ses augmentations d'attaque ainsi que les diminutions de défense de la cible) restent donc actifs.

- ✓ Les bonus défensifs de type Protection, Mur Lumière et Voile Aurore sont **partiellement** ignorés. (Dégâts divisés par 1,4 au lieu de 2 en cas de critique.)

- ✗ Par contre, les malus de Souffle / Mana, le malus de Brûlure et les effets de terrain / météo restent actifs. Idem pour les objets tenus quel que soit leur influence. (Une Veste de Combat octroie toujours un $\times 1,5$ en défense spéciale, même en cas de critique.)

- Le taux de critique de base sera de **2,5 %** (contre 6,25 % en 2G-6G et 4,16 % depuis la 7G.), mais il faut noter que ça monte à **7,5 %** en cas d'initiative. (Cf **Postures et initiative** plus loin.)

- Les modificateurs de critique fonctionneront par addition de probabilité et non par multiplication, **par paliers de 2,5 %** (au lieu de 6,25 % dans les jeux officiels).

=> Exception si un $\times 0$ est appliqué : 0 % de chances de critique, c'est explicite, c'est zéro.

De ce fait, tous les modificateurs peuvent s'additionner sans problème. Une probabilité égale ou inférieure à 0 vaut 0, et une probabilité égale ou supérieure à 100 vaut 100.

Liste des modificateurs de Critiques :

Influence de l'amitié

- Un Pokémon à plus de 1000 d'amitié gagne **+10 % de chance de critique**. Si le tirage de critique trouve un résultat inférieur à 10 % (inférieur à 0,1 pour un "rand()"), la phrase spécifique de critique par amitié s'affichera à la place du classique "*Coup Critique !*" pour bien marquer que c'est dû à l'amitié.

- Un Pokémon avec une amitié faible gagne lui aussi un bonus de critique. Allant de **5 % jusqu'à 32,5 %**, ça peut grimper à **+70 % pour un Pokémon Obscur méga évolué de force** ! Autant dire que ce sont réellement des machines de guerre ! Là aussi, si ça critique, on vérifie quel était la valeur

du tirage du “rand()”. Si c’est inférieur à la probabilité du bonus de critique, le message de critique grâce à la haine sera affiché à la place du classique “*Coup Critique !*” pour bien marquer que c’est dû à la colère.

- Les Pokémon sauvages peuvent bénéficier des bonus de haine, mais pas du boost de critique par l’amour. (Oui, la faune a une opinion sur les humains.) La haine et le type Obscur renforcent également la stat de vitesse.

- Un Pokémon méga évolué de force voit son amitié de combat retranchée de 250 points. Cela permet d’intensifier les bonus de haine et même d’atteindre 2 paliers accessibles que par ce biais.

Tableau récapitulatif :

Niveau d’amitié	Pokémon non Obscur	Pokémon Obscur
-250 ~ -200 (Onde Méga haineuse)	+50% et vitesse $\times 1.2$	+70% et vitesse $\times 1.25$
-199 ~ -100 (Onde Méga furieuse)	+40% et vitesse $\times 1.17$	+60% et vitesse $\times 1.23$
-99 ~ 0 (Haine féroce)	+32,5% et vitesse $\times 1.14$	+50% et vitesse $\times 1.2$
1 ~ 99 (Déteste)	+25% et vitesse $\times 1.11$	+40% et vitesse $\times 1.15$
100 ~ 199 (En colère)	+17,5% et vitesse $\times 1.07$	+30% et vitesse $\times 1.11$
200 ~ 299 (N’aime pas du tout)	+10% et vitesse $\times 1.04$	+22.5% et vitesse $\times 1.08$
300 ~ 399 (N’aime pas)	+5% et vitesse $\times 1.02$	+15% et vitesse $\times 1.05$
400 ~ 499 (À du mal à faire confiance)	Aucun bonus	+10% et vitesse $\times 1.03$
500 ~ 999 (Neutre à heureux)	Aucun bonus	Vitesse $\times 1.03$
1000 ~ 1023 (Adore)	+10%	+10% et vitesse $\times 1.03$

Postures et initiative

- Un Pokémon qui **attaque avant sa cible**, gagne un petit bonus de **+5% en critique**. C’est un héritage de la première génération où le Pokémon le plus rapide infligeait plus aisément des critiques.

- La **posture agressive** augmente de **5 %** la probabilité d’infliger un Coup Critique, mais aussi d’en subir un !

- À l’opposé, la **posture défensive** diminue de **5 %** la probabilité d’infliger un Coup Critique, mais aussi d’en subir un.

- Un Pokémon en **posture atténuée** voit sa la probabilité d’infliger un Coup Critique tomber à néant, donc **multipliée par 0**.

Capacités

- L’attaque **Puissance** augmentera la probabilité de critique de **40 %**. Les attaques Puissance ne se cumulent pas. Ce bonus restera tant que le Pokémon ne se retire pas du combat. (Sauf par Relais, mais Relais est banni de mon fangame.)

- L’attaque **Cri Draconique** octroie un bonus de critique de **+20%** au lanceur et tous ses alliés (même variable utilisée que pour Puissance). Le bonus est de **+40%** si le bénéficiaire est de **type Dragon** au moment de recevoir le buff. Relancer Cri Draconique en ayant obtenu le type Dragon entre-temps ou utiliser Puissance permettra d’actualiser ce taux à **+40%**.

- Toutes les attaques offensives de **type Obscur** ont naturellement un taux de critique **10 % plus élevé** si leur lanceur est de type Obscur. Si le lanceur est en plus **Brusqué** (équivalent du mode Hyper de Pokémon Colosseum), ce bonus monte à **+30 %**.

- Les attaques à haut taux de critique du genre **Tranche**, **Coup-Croix** ou **Lame-Feuille** ont un taux de critique **20 % plus élevé**. (Le bonus de 6,25 % des jeux officiels est ridicule...)

- Les attaques **Souffle Glacé**, **Yama Arashi**, **Magie Florale**, **Pika-Sprint**, **Poing Obscur** et **Torrent de Coups** ont un taux de critique garanti de **100 %**.

- L'attaque **Affilage** garantit un **taux de critique de 100 %** jusqu'à la fin du tour suivant.
- L'attaque **Air Veinard** invoque une aura qui **annule** tout risque de subir un Coup Critique pour le lanceur et ses alliés durant 6 tours, sauf si l'effet est détourné (Saisie, Change-Côté...)
- L'attaque **Lévikinésie** augmente de **25%** le risque de subir un coup critique durant **3 tours**. En contrepartie, ce débuff ne rend plus l'esquive nulle, mais annule juste ses bonus.
- L'attaque **Carnage** d'Archyèna a ont un taux de **critique garanti de 100 %** si la cible a un statut.

Objets tenus

- **La Baie Lansat** augmente la probabilité de critique de **30 %**, qu'elle soit activée automatiquement en tant qu'objet tenu ou donnée manuellement en combat. Ce buff ne se cumule pas avec lui-même (mais peut se cumuler à l'attaque Puissance) et est volatile (disparaît en cas de switch).
- L'objet **Muscle** + donne exactement le même effet que l'attaque Puissance (soit +40 % de critiques, non cumulable avec cette attaque).
- Les objets **Lentilscope** et **Griffe Rasoir** augmentent le taux de critique de **12,5 %** s'ils sont tenus.
- Un **Bâton** tenu par la lignée Canarticho ou un **Poing Chance** tenu par la lignée Leveinard augmente leur taux de critiques de **45 %**. (Note : seuls Canarticho de Galar et Palarticho sont prévus dans mon Pokédex régional.)
- Un **Encens Doux** tenu réduit la probabilité de subir un Coup Critique de **15 %**. (Au lieu d'augmenter l'esquive de 10 %.)

Talents

- **Armurbaston** et **Coque Armure** réduisent à **0** la probabilité de subir un critique pour son détenteur, sauf si le talent est contourné ou neutralisé. (Brise Moule, Suc Digestif...)
- **Vent du Nord** de Suicune invoque une aura qui **annule** tout risque de subir un Coup Critique (+immunité à l'empoisonnement) pour lui et ses alliés, sauf si le talent est contourné (Brise Moule, Aura inversée...) (Note : comme c'est un Talent légendaire, il sera immunisé à la neutralisation, seul le contournement sera possible.)
- Le Talent "**Chanceux**" augmente la probabilité d'infliger un critique de **12,5 %** pour son détenteur.
- Le Talent "**Sniper**" multiplie les dégâts de critique par 2 au lieu de 1,5. (Je nerfe un peu, car en laissant à $\times 2,25$; ça rendrait un tel Pokémon cheaté s'il était Obscur.)
- Le Talent "**Cruauté**" de Vorastérie et Prédastérie rajoute **+100 %** de probabilité de critique si la cible est empoisonnée. (Note : Vorastérie et Prédastérie ne sont pas sur mon Pokédex régional, mais il se peut qu'un Fakemon ait ce talent.)

Magie

- L'**O-Aura Critique** peut augmenter le taux de critique de **20, 40 ou 60%** selon le niveau du sort. La même variable que pour la Baie Lansat sera utilisée, auquel cas seule la valeur la plus élevée sera appliquée.