

Addendum sur le Pokémon de compagnie

(Anciennement appelé « Pokémon suiveur » en français avant Pokémon Let's Go.)

Interaction follow me

Si plusieurs éléments d'une même priorité correspondent aux conditions, la phrase est choisie aléatoirement parmi celles éligibles.

Quand un pourcentage de priorité est inférieur à 100, on génère un nombre aléatoire. Si ce nombre donne un résultat supérieur au seuil, on passe à la priorité inférieure.

Liste des émotions disponibles sur le moteur de jeu :

Exclamation : Point d'exclamation standard

Exclamation2 : Point d'exclamation gros

Poison : trois ronds violets

Angry : Smiley pas content animé

Sulk : Smiley pas content

Sad : Smiley triste

Interrogation : Point d'interrogation standard

Nocomment : Points de suspension

Music : Note de musique

Happy : Smiley souriant

Joy : Smiley enjoué

Love : Cœur

Effets sonores :

Lorsque l'interaction fait jouer le cri du Pokémon...

Cri du Pokémon :

Pitch 100 si full santé

-10 Pitch si blessé ou -20 Pitch si gravement blessé

-15 Pitch si statut

Volume :

100% par défaut

120% si cri fort

80% si cri faible

-5% si blessé

-15% si gravement blessé

Pour rester synchronisé, l'effet sonore est appelé juste avant l'émotion sur le script

----- Priorité 1 : Objet trouvé (100%) -----

Ceci peut se produire après chaque combat victorieux contre un Pokémon sauvage. Il y a un cooldown global de 45 minutes (horloge interne, soit 90 secondes de jeu hors-menu) après le dernier ramassage de loot avant qu'un nouvel objet ne puisse être trouvé de cette manière.

Plus le Pokémon suiveur aime le joueur et plus il aura de chance de looter quelque chose.

Changer de Pokémon suiveur ou le rappeler (de gré ou de force) annule silencieusement le loot (s'il y en avait un), mais ne réinitialise pas le cooldown (il est décompté au moment où le joueur récupère l'objet).

Probabilité qu'un objet de ramassage soit tenu suite à un combat victorieux (après le cooldown de 45 minutes).

Amitié	Probabilité
$600 \leq \heartsuit < 700$	10%
$700 \leq \heartsuit < 800$	20%
$800 \leq \heartsuit < 900$	30%
$900 \leq \heartsuit < 1000$	40%
$1000 \leq \heartsuit$	50%

La table de loot est la même qu'avec un Pokémon qui a Ramassage et dépend donc de son niveau. C'est juste moins fréquent (50% maximum sur les combats sauvages avec cooldown au lieu de 50% garantis sur tous les combats).

Feuille d'Or trouvée

Ceci est prioritaire sur l'objet standard et ne peut se produire qu'avec l'amitié presque au maximum et si le Pokémon n'a pas trouvé la Feuille d'Or correspondante à cette Châtellerie. La probabilité est de 18,75% si ces conditions sont réunies.

Cinq feuilles existent. Chaque Feuille d'Or trouvée ne va pas dans le sac, mais ajoutera un tag au Pokémon.

Chaque Châtellerie peut apporter l'une des cinq feuilles existantes, chaque feuille étant disponible dans 2 ou 3 d'entre elles. Les lieux sont les mêmes pour tous les Pokémon et ne varient pas en fonction de leur Nature.

Châtellerie	Biome dominant	Index de feuille trouvée
Aliénor et Bréliande	Forêt	1
Néréide et Séléria	Océan	2
Argonite et Numidie	Désert	3
Hul, Anamos et Créloch	Hautes terres	4
Askel et Aerouant	Hautes énergies	5

Quand une Feuille d'Or est trouvée, le Pokémon danse de joie pendant quelques secondes, suivi des textes suivants :

Amitié ≥ 1000 – Love, cri + animation danse

...../n!Oh ?

[POKEMON] tient une feuille qui luit de manière surnaturelle...

Vous avez trouvé une \C[1]Feuille d'Or\C[0] ! [WAIT 40]

Vous mettez la Feuille d'Or sur [POKEMON] !

Les Feuilles d'Or trouvées seront visibles dans le Résumé, onglet Sentiments.



 Réunir les 5 feuilles permet d'obtenir une Couronne de feuilles en allant voir un orfèvre à Fearnos. Cette icône s'affichera alors à la place des cinq Feuilles d'Or.

Ceci est purement honorifique et permet de réaliser une prouesse en jeu.

Objet standard trouvé

Cela suit la table de loot de Ramassage que voici :

Niveau du Pokémon → Objet looté ↓		1 à 10	11 à 20	21 à 30	31 à 40	41 à 50	51 à 60	61 à 70	71 à 80	81 à 90	91 à 100
	Petit Champi	30%	15%								
	Baie Oran	30%	15%	10%							
	Soignon	20%	20%	15%	10%						
	Graine	10%	10%	10%	6%						
	Poussière Étoile	5%	10%	15%	6%						
	Gros Champi	3%	6%	8%	6%	3%					
	Baie Citrus	2%	5%	7%	10%	10%	5%				
	Herbe Mental		3%	4%	5%	4%	3%	2%			
	Herbe Pouvoir		3%	4%	5%	4%	3%	2%			
	Herbe Blanche		3%	4%	5%	4%	3%	2%			
	Baie Mepo		4%	6%	10%	13%	10%	10%	9%	7%	6%
	Baie Prine		4%	6%	10%	13%	10%	10%	9%	7%	6%
	Racinénergie		2%	5%	10%	13%	15%	12%	10%	10%	10%
	Pépite d'or			2%	4%	6%	5%	5%	5%	5%	5%
	Herbe Rappel			2%	6%	13%	16%	17%	16%	13%	10%
	Morceau d'Étoile			2%	5%	8%	12%	16%	19%	22%	24%
	Champi Suave				2%	4%	6%	8%	10%	10%	10%
	Baie Enigma					2%	4%	5%	6%	7%	8%
	Baie Manae					2%	4%	5%	6%	7%	8%
	Graine Maîtrise					1%	2%	2%	3%	4%	4%
	Maxi pépite d'or						2%	4%	6%	6%	6%
	Relique d'argent								1%	2%	3%

Cette table a d'ailleurs subi une refonte pour correspondre au contexte historique de Keltios et favoriser les objets naturels tels que les Baies.

Quand un objet est trouvé, le texte suivant est affiché :

Amitié >= 600 – Exclamation, cri

Oh ! [POKEMON] tient quelque chose !

[Phrase d'objet trouvé.]

----- Priorité 2 : Gravement blessé + statut (priorité : 75%) -----

Amitié < 200, Angry, cri

[POKEMON] est furieux que vous le forciez à vous suivre alors qu'il est à bout de forces !

Amitié < 500, Angry, cri

Vous suivre dans cet état est un supplice pour [POKEMON] !

Amitié >= 200, Sulk, cri faible

[POKEMON] ne peut presque plus vous suivre : il a besoin de soins urgents !

Amitié >= 500, Sad, cri faible

[POKEMON] vous supplie de le faire rentrer dans sa Pokéball ou de le soigner !

Amitié >= 800, Sad, cri faible

[POKEMON] implore votre mansuétude : marcher dans cet état lui est douloureux !

(Pas de condition) – Sulk, cri faible

[POKEMON] a l'air sur le point de s'évanouir ! Il est gravement blessé !

(Pas de condition) – Sulk, cri faible

[POKEMON] est gravement blessé, vous sentez sa souffrance...

----- Priorité 3 : Gravement blessé (priorité : 50%) -----

Amitié < 200 – Angry, cri

[POKEMON] est furieux que vous le forciez à vous suivre alors qu'il est gravement blessé !

Amitié >= 200 et < 500, Sulk, cri

Vous suivre dans cet état est douloureux pour [POKEMON] !

Amitié >= 400 et < 800, Sulk, cri faible

[POKEMON] a besoin de soins. Vous suivre lui est difficile.

Amitié >= 500, Sad, cri faible

[POKEMON] vous demande de lui accorder des soins ou du repos.

Amitié >= 800, Sad, cri

[POKEMON] regarde d'un air envieux vos potions et sa Pokéball : sa santé doit vous préoccuper !

Pokémon Feu, Sad, cri faible

[POKEMON] a sa flamme qui vacille...

Pokémon Plante, Sad, cri faible

[POKEMON] a le feuillage en berne...

(Pas de condition) – Sad, cri faible

[POKEMON] ne va pas très bien...

[Doublon] (Pas de condition) – Sulk, cri faible,
[POKEMON] a l'air sur le point de s'évanouir ! Il est gravement blessé !

[Doublon] (Pas de condition) – Sulk, cri faible,
[POKEMON] est gravement blessé, vous sentez sa souffrance...

----- Priorité 4 : Statut (priorité 100% si gravement blessé, 50% si blessé, 37,5% sinon) -----

(Le "Follow Me" reste impossible en cas de KO, gel ou sommeil.)

Brûlé :

Blessé ou gravement blessé – Sad, cri
[POKEMON] veut rentrer dans sa Pokéball : devoir marcher en étant brûlé lui est douloureux !

(Pas de condition) – Poison, cri
[POKEMON] souffre de sa brûlure !

Non blessé – Poison, cri,
La brûlure de [POKEMON] a l'air douloureuse.

Paralysé :

Blessé ou gravement blessé – Sad, cri
[POKEMON] veut rentrer dans sa Pokéball : devoir marcher en étant paralysé lui est douloureux !

(Pas de condition) – Poison, cri
[POKEMON] vous suit tant bien que mal malgré sa paralysie...

Non blessé – Poison, cri,
[POKEMON] est handicapé par ses crampes.

Empoisonné :

Blessé ou gravement blessé – Sad, cri
[POKEMON] veut rentrer dans sa Pokéball : devoir marcher attise la douleur que lui inflige le poison !

(Pas de condition) – Poison, cri
[POKEMON] est empoisonné, il faudrait lui donner un antidote.

Non blessé – Poison, cri,
Le poison donne des frissons à [POKEMON]...

----- Priorité 5 : Blessé (priorité 25 %) -----

Amitié < 400 – Sulk, cri

[POKEMON] est mécontent que vous le forciez à vous suivre alors qu'il est blessé...

Amitié >= 400 – Sad, cri faible

Blessé, [POKEMON] vous suit tant bien que mal...

(Aucune condition), Sad, cri faible

[POKEMON] a l'air d'avoir du mal à bouger...

(Aucune condition), Sad, cri faible

[POKEMON] fait de son mieux pour vous suivre...

(Aucune condition) – Sad, cri faible

[POKEMON] semble être un peu fatigué.

(Aucune condition) – Sad, cri faible

[POKEMON] a l'air un peu à plat.

(Aucune condition) – Sad, cri faible

[POKEMON] est blessé.

Pokémon Plante – Sad, cri faible

[POKEMON] a le feuillage un peu en berne...

Pokémon Feu – Sad, cri faible

[POKEMON] a sa flamme qui vacille un peu...

----- Priorité 6 : lieu de naissance (priorité 25%) -----

Si le joueur est situé dans la zone de rencontre du Pokémon suiveur, cette condition est vraie.

Amitié < 100, Sulk, cri

Retrouver sa terre natale a grand mal à faire oublier la haine que vous porte [POKEMON].

Amitié < 400, loyauté < 700, Sulk, cri

[POKEMON] reconnaît ces lieux et aimerez que vous lui rendiez sa liberté.

Amitié >= 100 et < 400, Interrogation, cri faible

Retrouver sa terre natale semble apaiser la colère qui ronge [POKEMON].

Amitié >= 300 et < 700, Exclamation, cri

[POKEMON] reconnaît cet endroit : c'est là où il est né !

Amitié >= 300 et < 700, Music, cri

[POKEMON] semble apprécier cet endroit, sans doute parce qu'il est né ici.

Amitié >= 400 et < 800, Happy, cri

[POKEMON] aime beaucoup ce lieu qui l'a vu naître.

Amitié >= 500 et < 900, Happy, cri

[POKEMON] est apaisé par la vue de sa terre natale.

Amitié >= 800, Joy, cri

[POKEMON] adore cheminer avec vous sur sa terre natale !

Amitié >= 900, Love, cri

Revoir le lieu qui l'a vu naître rend [POKEMON] euphorique !

----- Priorité 7 : sainteté du lieu (priorité 37,5 %) -----

Lieu maudit (sauf spectres ou ténèbres) :

Amitié < 200, Angry, cri

[POKEMON] souhaite vous voir autant maudit que ce lieu !

Amitié >= 100 et < 500, Sulk, cri

[POKEMON] est de même humeur que l'atmosphère pesante de ce lieu.

Amitié >= 100 et < 800, crainte > 500, Sad, cri

Cet endroit effraie [POKEMON], il ne veut pas s'éterniser ici !

Amitié >= 200 et < 600, Sulk, cri

Quelque chose semble déplaire à [POKEMON]...

Amitié >= 200 et < 700, Sad, cri faible

[POKEMON] regarde nerveusement les alentours.

Amitié >= 300 et < 800, Nocomment, cri faible

[POKEMON] se sent mal à l'aise dans ce lieu maudit.

Amitié >= 300 et < 800, Nocomment, cri faible

[POKEMON] ressent une ambiance lourde.

Amitié >= 400, Sad, cri faible

[POKEMON] a l'impression de voir sa force vitale drainée.

Amitié >= 600, Music, cri faible

[POKEMON] a des frissons et se serre contre vous pour se rassurer.

Amitié >= 800, Happy, cri faible

[POKEMON] vous regarde et se sent rassuré à vos côtés, même si ce lieu est oppressant.

Lieu maudit (spectres ou ténèbres) :

Amitié < 200, Angry, cri fort

[POKEMON] souhaite vous maudire tout comme ce lieu l'a été !

Amitié < 500, Interrogation, cri faible

Cet endroit inspire des idées malicieuses à [POKEMON]. Prépare-t-il un mauvais coup ?

Amitié >= 200 et < 800, Happy, cri

[POKEMON] ressent une énergie qu'il connaît bien.

Amitié >= 400, Happy, cri

[POKEMON] sent une présence mortifère. Ça ne lui déplaît pas.

Amitié >= 600, Happy, cri faible

[POKEMON] aime cet endroit glauque.

Amitié >= 800, Joy, cri faible

[POKEMON] vous regarde et se sent rassuré à vos côtés.

Lieu béni (sauf spectres) :

Amitié < 200, Sulk, cri

L'aura de ce haut lieu vibratoire a grand mal à apaiser la haine de [POKEMON].

Amitié >= 100 et < 400, Interrogation, cri faible

La beauté de ce lieu semble apaiser la colère qui ronge [POKEMON].

Amitié >= 200, Music, cri

L'énergie de ce lieu revigore [POKEMON] !

Amitié >= 300 et < 700, Music

[POKEMON] est très zen.

Amitié >= 400 et < 800, Music, cri faible

[POKEMON] aime beaucoup ce lieu.

Amitié >= 400 et < 900, Music, cri faible

[POKEMON] est apaisé par l'atmosphère qui baigne ce lieu.

Amitié >= 500, Joy, cri

[POKEMON] a l'air de nager en plein bonheur !

Amitié >= 600, Music, cri faible

[POKEMON] danse de bonheur dans la plénitude de ce lieu sacré.

Amitié >= 600, Happy, cri

[POKEMON] aime s'imprégner des énergies de ce lieu !

Amitié >= 700, Joy, cri

[POKEMON] a l'air en liesse !

Amitié >= 700, Joy, cri

[POKEMON] ressent tous les bienfaits de cet endroit apaisant !

Amitié >= 800, Love, cri

[POKEMON] adore cheminer avec vous sur ce haut lieu vibratoire !

Amitié >= 900, Love, cri

Ce lieu merveilleux rend [POKEMON] euphorique !

Amitié >= 1000, Love, cri

[POKEMON] nage en plein bonheur dans ce lieu féérique !

Lieu béni (spectres) :

Amitié < 200, Angry, cri

[POKEMON] saccagerait ce lieu saint s'il le pouvait !

Amitié >= 100 et < 400, Sulk, cri

La beauté de ce lieu n'a aucun effet sur la colère qui ronge [POKEMON].

Amitié >= 200 et amitié < 700, Nocomment

L'aura de ce lieu laisse [POKEMON] indifférent.

Amitié >= 500, pas Giratina ou Darkrai, Sad, cri faible

La beauté de ce lieu fait regretter l'époque où [POKEMON] était une créature vivante.

Amitié >= 700, pas Giratina ou Darkrai, Nocomment

[POKEMON] se dit qu'il a bien fait de se réincarner, même s'il ne peut profiter des énergies de ce lieu.

Amitié >= 800, pas Giratina ou Darkrai, Nocomment

[POKEMON] sauterait de joie avec vous s'il était encore vivant.

Amitié >= 500, Giratina ou Darkrai, Sad, cri

Si [POKEMON] n'était pas maudit par Arceus, il trouverait ce lieu beau.

----- Priorité 8 : satiété ou gaieté pleine (priorité : 18,75%) -----

Amitié < 400, Satiété >= 100, Nocomment, cri faible

[POKEMON] est repu. Vous espérez que ça l'a calmé.

Amitié >= 400 et < 700, Satiété >= 100, Happy, cri

[POKEMON] s'est rempli l'estomac et semble satisfait d'avoir bien mangé.

Amitié >= 700, Satiété >= 100, Love, cri

[POKEMON] est heureux d'avoir mangé avec vous. Son estomac est comblé !

Amitié < 400, Gaieté >= 100, Interrogation, cri faible

[POKEMON] ne s'est pas brusqué et a accepté tous vos massages, mais c'est parce qu'il était de bonne humeur.

Amitié >= 300 et < 600, Gaïeté >= 100, Music, cri

[POKEMON] n'accepte plus vos caresses. Même si ça lui plait, il en a assez reçu pour le moment.

Amitié >= 500 et < 800, Gaïeté >= 100, Happy, cri

[POKEMON] est heureux d'avoir été caressé, mais il n'en veut pas plus pour le moment.

Amitié >= 700, Gaïeté >= 100, Joy, cri

Comblé, [POKEMON] est ravi de l'affection que vous venez de lui offrir !

----- **Priorité 9 : Météo ou terrain non neutre (priorité : 25%)** -----

La priorité est un jet bonus : si c'est un échec, elles seront quand même ajoutées dans le tirage de priorité 13 (afin d'obtenir une probabilité supérieure à 25%).

Tous les cas sont testés (pas de « return » dans le code) et ajoutés à un array listant les raisons valides, donc les citations à ajouter dans la liste d'éligibilité.

Si au moins un des cas est exaucé, faire un rand (4) et piocher l'une des phrases éligibles. Sinon, conserver cette liste d'éligibilité pour la priorité 13.

~ Environnements plaisants ~

Cas 0 : Pokémon Feu sous le soleil

Amitié < 400, loyauté < 900 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] a envie de paresser ou de faire une sieste sous le soleil.

Amitié < 400 – Interrogation, cri

Le soleil semble avoir fait oublier à [POKEMON] sa mauvaise humeur.

Amitié >= 200 et < 600 – Nocomment, cri faible

Le soleil semble apaiser [POKEMON].

Amitié >= 400 et < 900 – Joy, cri

[POKEMON] a l'air ravi par le soleil !

Amitié >= 500 – Joy, cri

[POKEMON] est heureux d'être au soleil !

Amitié >= 600 – Love, cri

La présence du soleil fait le bonheur de [POKEMON] !

Amitié >= 800 – Love, cri

[POKEMON] danse de gratitude devant le soleil !

Cas 1 : Pokémon Feu dans un désert, un volcan ou un antre de Dragon

Amitié < 400 – Interrogation, cri

Être dans un endroit chaud semble apaiser la rancœur de [POKEMON]...

Amitié >= 200 et < 800 – Music, cri

[POKEMON] semble apprécier ce paysage chaleureux.

Amitié >= 400 – Joy, cri

[POKEMON] a l'air ravi par la chaleur qui émane de ce lieu !

Amitié >= 600 – Love, cri

La chaleur qui émane de ce lieu fait le bonheur de [POKEMON] !

Cas 2 : Pokémon Eau sous la pluie

Amitié < 400 – Interrogation, cri

La pluie semble avoir fait oublier à [POKEMON] sa mauvaise humeur.

Amitié >= 100 et < 700 – Music, cri

[POKEMON] semble apprécier la pluie.

Amitié >= 300 et < 900 – Happy, cri

[POKEMON] regarde avec plaisir les gouttes de pluie perler sur sa peau.

Amitié >= 400 – Joy, cri

[POKEMON] danse de joie sous la pluie !

Amitié >= 600 – Love, cri

La pluie qui tombe fait le bonheur de [POKEMON] !

Cas 3 : Pokémon Eau dans de l'eau douce (rivière, lac ou eau peu profonde hors plage)

Crainte < 500 – Exclamation, cri

[POKEMON] a l'air de vouloir nager !

Amitié < 400 – Sad, cri

[POKEMON] regarde le plan d'eau avec nostalgie.

Amitié < 600, Crainte < 500 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] a du mal à détourner le regard du plan d'eau.

Amitié >= 200, Crainte >= 400 – Exclamation, cri

[POKEMON] regarde l'eau avec envie.

Amitié >= 200 et < 800 – Music, cri

[POKEMON] semble apprécier le bruit de l'eau qui s'écoule sur les berges.

Amitié >= 400 et < 900, Crainte < 500 – Happy, cri

La vue de l'eau réjouit [POKEMON] !

Amitié >= 500 et < 1000 – Joy, cri

[POKEMON] est excité à la vue de la surface de l'eau.

Amitié >= 600 – Love, cri

[POKEMON] est heureux de regarder l'eau ruisseler sur les rochers !

Cas 4 : Pokémon Eau dans la mer ou sur la plage

[Doublon] Crainte < 500 – Exclamation, cri

[POKEMON] a l'air de vouloir nager !

Amitié < 400 – Sad, cri

[POKEMON] regarde la mer avec nostalgie.

Amitié < 600, Crainte < 500 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] a du mal à détourner le regard de la mer.

Amitié >= 200, Crainte >= 400 – Exclamation, cri

[POKEMON] regarde la mer avec envie.

Amitié >= 200 et < 800 – Music, cri

[POKEMON] semble apprécier le bruit des vagues qui caressent le sable.

Amitié >= 400 et < 900, Crainte < 500 – Happy, cri

La vue de la mer réjouit [POKEMON] !

Amitié >= 500 et < 1000 – Joy, cri

[POKEMON] est excité à la vue de la mer.

Amitié >= 600 – Love, cri

[POKEMON] est heureux de regarder les vagues !

Cas 5 : Pokémon Électrik sous un temps orageux

Amitié < 400 – Nocomment, cri

L'orage distrait [POKEMON] et lui fait oublier sa mauvaise humeur.

Amitié < 600 – Music, cri

[POKEMON] se sent vivifié par cet orage !

Amitié >= 200 et < 800 – Happy, cri

L'orage fait la joie de [POKEMON] ! Son électricité crépite !

Amitié >= 400 et < 1000 – Joy, cri

[POKEMON] est ravi par les teintes que prennent le ciel !

Amitié >= 600 – Love, cri

L'orage fait le bonheur de [POKEMON], il crépite de joie !

Cas 6 : Pokémon Électrik sous la pluie

(Non codé, finalement ce n'est pas un cas plaisant, mais réserver 5 strings au cas où)

Cas 7 : Pokémon Plante sous le soleil

[Doublon] Amitié < 400, loyauté < 900 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] a envie de paresser ou de faire une sieste sous le soleil.

Amitié < 400 – Nocomment, cri

Sous l'effet du soleil, [POKEMON] a envoyé une nuée de spores dans l'air. Ça semble le calmer.

Amitié >= 200 et < 800 – Exclamation, cri

[POKEMON] a étiré son corps et se détend au soleil.

Amitié >= 200 et < 900 – Music, cri

[POKEMON] s'imprègne des rayons du soleil et se recharge en énergie.

Amitié >= 300 et < 800 – Happy, cri

[POKEMON] se prélassa au soleil et dégage un parfum floral.

[Doublon] Amitié >= 400 et < 900 – Joy, cri

[POKEMON] a l'air ravi par le soleil !

[Doublon] Amitié >= 500 – Joy, cri

[POKEMON] est heureux d'être au soleil !

[Doublon] Amitié >= 600 – Love, cri

La présence du soleil fait le bonheur de [POKEMON] !

[Doublon] Amitié >= 800 – Love, cri

[POKEMON] danse de gratitude devant le soleil !

Cas 8 : Pokémon Plante dans des hautes herbes ou un terrain herbu

Amitié < 300 – Nocomment, cri

La végétation luxuriante semble apaiser la rancœur de [POKEMON].

Amitié >= 200 et < 700, Crainte < 500 – Exclamation, cri

[POKEMON] s'amuse avec des brins d'herbe.

Amitié >= 300, Crainte >= 400 – Music, cri

[POKEMON] est apaisé par le bruit des feuilles qui bruissent.

Amitié >= 300 et < 700 – Music, cri

[POKEMON] semble apprécier la végétation qui prospère ici.

Amitié >= 500 et < 900 – Happy, cri

[POKEMON] apprécie la végétation qui prospère ici.

Amitié >= 500 – Happy, cri

[POKEMON] admire les fleurs qui l'entourent.

Amitié >= 700 – Love, cri

[POKEMON] sautille de joie en voyant la végétation prospérer ici !

Cas 9 : Pokémon Plante ou Insecte dans une forêt, et si pas de type Eau

Amitié < 200 – Angry, cri

[POKEMON] s'est emmêlé dans les branches et s'énerve !

Amitié < 400 – Sulk, cri

[POKEMON] a été surpris quand il a été frappé par une branche !

Crainte >= 500 – No comment, pas de cri

[POKEMON] se tient parfaitement immobile, observant avec intérêt la forêt.

Crainte < 500 – Exclamation, cri

Excité, [POKEMON] saute partout dans la forêt !

[Doublon] Amitié >= 200 et < 700, Crainte < 500 – Exclamation, cri

[POKEMON] s'amuse avec des brins d'herbe.

Amitié >= 200 et < 900 – Interrogation, cri

[POKEMON] regarde fixement la lumière qui traverse les arbres.

[Doublon] Amitié >= 300, Crainte >= 400 – Music, cri

[POKEMON] est apaisé par le bruit des feuilles qui bruissent.

Amitié >= 400, type Insecte – Happy, cri

[POKEMON] semble apprécier le bourdonnement de la faune locale.

Amitié >= 500 – Joy, cri

[POKEMON] adore se promener dans la forêt ! Il apprécie le paysage.

Amitié >= 700 – Love, cri

[POKEMON] sautille de joie en voyant la vie qui grouille dans la forêt !

Cas 10 : Pokémon Glace sous la neige

Amitié < 200 – Sulk, cri faible

[POKEMON] mâchouille un morceau de neige pour se défouler.

Amitié < 400 – Interrogation, cri

Le froid semble avoir fait oublier à [POKEMON] sa mauvaise humeur.

Amitié < 400 – Nocomment, cri faible

La neige semble avoir mis [POKEMON] de bonne humeur.

Amitié >= 200 et < 600 – Music, cri faible

[POKEMON] regarde la neige tomber. Ça semble lui plaire.

Amitié >= 400 et < 800 – Happy, cri

[POKEMON] regarde le ciel avec un sourire.

Amitié >= 600 – Joy, cri

[POKEMON] est ravi par la neige !

Amitié >= 800 – Love, cri

Le temps glacial rend [POKEMON] euphorique !

Cas 11 : Pokémon Glace sous la grêle

Amitié < 200 – Sulk, cri faible

[POKEMON] ronge un morceau de grêle pour se défouler.

[Doublon] Amitié < 400 – Interrogation, cri

Le froid semble avoir fait oublier à [POKEMON] sa mauvaise humeur.

Amitié < 400, Grêle – Nocomment, cri faible

La grêle semble avoir mis [POKEMON] de bonne humeur.

Amitié >= 200 et < 600 – Music, cri faible

[POKEMON] regarde la grêle tomber. Ça semble lui plaire.

[Doublon] Amitié >= 400 et < 800 – Happy, cri

[POKEMON] regarde le ciel avec un sourire.

Amitié >= 600 – Happy, cri

[POKEMON] est ravi par la grêle !

[Doublon] Amitié >= 800 – Love, cri

Le temps glacial rend [POKEMON] euphorique !

Cas 12 : Pokémon Glace sous le blizzard

Amitié < 200 – Sulk, cri faible

[POKEMON] ronge un morceau de glace pour se défouler.

[Doublon] Amitié < 400 – Interrogation, cri

Le froid semble avoir fait oublier à [POKEMON] sa mauvaise humeur.

Amitié < 400 – Nocomment, cri faible

Le blizzard semble avoir mis [POKEMON] de bonne humeur.

Amitié >= 200 et < 600 – Music, cri faible

[POKEMON] regarde le blizzard se déchaîner. Ça semble lui plaire.

[Doublon] Amitié >= 400 et < 800 – Happy, cri

[POKEMON] regarde le ciel avec un sourire.

Amitié >= 600 – Joy, cri

[POKEMON] est ravi par le blizzard !

[Doublon] Amitié >= 800 – Love, cri

Le temps glacial rend [POKEMON] euphorique !

Cas 13 : Pokémon Glace sur un terrain enneigé ou gelé

[Doublon] Amitié < 200 – Sulk, cri faible

[POKEMON] ronge un morceau de glace pour se défouler.

[Doublon] Amitié < 400 – Interrogation, cri

Le froid semble avoir fait oublier à [POKEMON] sa mauvaise humeur.

Amitié >= 200 et < 600 – Music, cri

[POKEMON] semble apprécier la beauté glacée de ce paysage.

Amitié >= 400 et < 800 – Happy, cri

[POKEMON] apprécie les cristaux de glace qui embellissent ce paysage.

Amitié >= 400 – Happy, cri

[POKEMON] se sent dans son élément avec toute cette glace !

Amitié >= 600 – Joy, cri

Le froid rend [POKEMON] joyeux !

Amitié >= 800 – Love, cri

[POKEMON] contemple la beauté glacée de ce paysage !

Cas 14 : Pokémon Poison ou Eau + Sol sur un terrain marécageux (inclus l'eau peu profonde hors plage)

Amitié < 400 – Nocomment, cri faible

Cette zone humide semble faire oublier à [POKEMON] la rancœur qu'il vous porte.

Amitié >= 200 et < 700 – Exclamation, cri

[POKEMON] sonde l'eau boueuse.

Amitié >= 400 – Joy, cri

[POKEMON] joue dans la boue !

Amitié >= 600 – Love, cri

L'odeur qui émane de l'eau boueuse rend [POKEMON] euphorique !

Cas 15 : Pokémon Insecte qui ne craint pas l'eau (types Feu, Sol et Roche exclus) sur un terrain marécageux (inclus l'eau peu profonde hors plage)

[Doublon] Amitié < 400 – Nocomment, cri faible

Cette zone humide semble faire oublier à [POKEMON] la rancœur qu'il vous porte.

Amitié >= 200 et < 700 – Exclamation, cri

[POKEMON] se dit que ça serait un bon endroit pour nidifier.

Amitié >= 400 – Joy, cri

[POKEMON] joue avec les roseaux !

[Doublon] Amitié >= 600 – Love, cri

L'odeur qui émane de la terre boueuse rend [POKEMON] euphorique !

Cas 16 : Pokémon Sol ou Roche sous la Tempête de Sable

Amitié < 400 – Nocomment, cri faible

Le sable qui vole semble faire oublier à [POKEMON] la rancœur qu'il vous porte.

Amitié >= 200 et < 700 – Music, cri

Le sable qui vole dans tous les sens motive [POKEMON].

Amitié >= 300 et < 900 – Happy, cri

[POKEMON] admire le sable qui vole dans tous les sens.

Amitié >= 400 – Joy, cri

[POKEMON] danse au gré des bourrasques de sable.

Amitié >= 600 – Love, cri

Le sable rend [POKEMON] joyeux !

Amitié >= 800 – Love, cri

[POKEMON] contemple la beauté de la tempête de sable !

Cas 17 : Pokémon Sol ou Roche dans une grotte (sauf surface glacée ou couverte d'eau) ou en terrain rocheux

Amitié < 400 – Nocomment, cri faible

L'environnement rocailleux semble avoir fait oublier à [POKEMON] sa mauvaise humeur.

Amitié ≥ 200 et < 600 – Music, cri

[POKEMON] semble apprécier cet endroit rocailleux.

Amitié ≥ 400 et < 1000 – Joy, cri

[POKEMON] s'amuse à déplacer des rochers.

Amitié ≥ 600 – Love, cri

[POKEMON] contemple la beauté des parois rocheuses !

Amitié ≥ 800 – Love, cri

[POKEMON] adore cet endroit !

Cas 18 : Pokémon Dragon sous le soleil

[Doublon] Amitié < 400 – Interrogation, cri

Le soleil semble avoir fait oublier à [POKEMON] sa mauvaise humeur.

Amitié ≥ 200 et < 800 , Crainte < 500 – Music, cri

[POKEMON] s'imprègne des rayons du soleil et réchauffe son sang.

[Doublon] Amitié ≥ 400 et < 800 – Happy, cri

[POKEMON] a étiré son corps et se détend au soleil.

[Doublon] Amitié ≥ 400 et < 900 – Joy, cri

[POKEMON] a l'air ravi par le soleil !

[Doublon] Amitié ≥ 500 – Joy, cri

[POKEMON] est heureux d'être au soleil !

[Doublon] Amitié ≥ 600 – Love, cri

La présence du soleil fait le bonheur de [POKEMON] !

Cas 19 : Pokémon Dragon dans un antre de Dragon

Amitié < 400 – Interrogation, cri

Être dans un territoire de Dragon semble apaiser la rancœur de [POKEMON]...

Amitié ≥ 200 et < 600 – Music, cri

[POKEMON] semble apprécier la beauté de ce lieu habité par les dragons.

Amitié ≥ 400 et < 800 – Happy, cri

[POKEMON] veut saluer les siens qui habitent ici.

Amitié ≥ 400 – Joy, cri

[POKEMON] admire ce territoire draconique !

Amitié ≥ 600 – Love, cri

[POKEMON] est enchanté d'être parmi les siens !

~ Environnements déplaisants ~

Cas 20 : Pokémon Feu, Sol ou Roche (type Eau exclus) sous la pluie

Amitié < 200 – Angry, cri fort

[POKEMON] hurle contre la pluie !

Amitié < 400 – Angry, cri

[POKEMON] semble très énervé par la pluie !

Amitié ≥ 100 et < 500 – Sulk, cri

[POKEMON] gronde contre la pluie !

Amitié ≥ 200 et < 600 – Sulk, cri

[POKEMON] regarde le ciel et se renfrogne.

Amitié ≥ 300 et < 700 – Sad, cri

[POKEMON] est tout mouillé et fait la moue...

Amitié ≥ 400 et < 900 – Sad, cri

[POKEMON] ne semble pas aimer être tout mouillé...

Amitié ≥ 500 – Exclamation, cri

[POKEMON] essaie de se secouer pour se sécher...

Amitié ≥ 600 – Exclamation, cri

[POKEMON] se rapproche de vous pour se protéger de la pluie.

Cas 21 : Pokémon Feu, Sol ou Roche (type Eau et Pokémon capable de voler exclus) en mer ou sur une rivière

Amitié < 300 – Angry, cri

[POKEMON] se noie !

Amitié < 500 – Sulk, cri

[POKEMON] fait une grimace à l'idée de devoir nager.

Amitié ≥ 300 et < 900 – Sad, cri

Être immergé donne des frissons à [POKEMON] !

Amitié ≥ 500 – Exclamation, cri

[POKEMON] veut retourner sur la terre ferme !

Cas 22 : Pokémon Feu, Sol ou Roche (type Eau, type Poison et Pokémon capable de voler exclus) sur un terrain marécageux (inclus l'eau peu profonde)

Amitié < 300 – Angry, cri

[POKEMON] peste d'avoir les pieds dans l'eau et essaie de se secouer pour se sécher !

Amitié < 500 – Sulk, cri

[POKEMON] fait une grimace à l'idée d'avoir les pieds dans l'eau.

[Doublon] Amitié >= 300 et < 700 – Sad, cri

[POKEMON] est tout mouillé et fait la moue...

Amitié >= 300 et < 900 – Sad, cri

Avoir les pieds dans l'eau donne des frissons à [POKEMON] !

Amitié >= 500 – Exclamation, cri

[POKEMON] essaye de trouver un endroit où le sol est sec.

Amitié >= 500 – Exclamation, cri

[POKEMON] ne se sent pas à l'aise à l'idée d'avoir les pieds dans l'eau.

Cas 23 : Pokémon Ténèbres (type Feu, Plante et Dragon exclus) sous le soleil

Amitié < 200 – Angry, cri

La clarté du soleil irrite [POKEMON] !

Amitié < 500 – Sulk, cri

[POKEMON] semble personnellement offensé par le soleil.

Amitié >= 200 et < 800, Crainte < 400 – Sulk, cri

[POKEMON] a l'air contrarié par la forte luminosité.

Amitié >= 200 et < 800, Crainte >= 400 – Sad, cri

L'éclat du soleil semble déranger [POKEMON].

Amitié >= 400 et < 1000 – Interrogation, cri

[POKEMON] cherche sans cesse à s'abriter de la lumière du soleil.

Amitié >= 600 – Interrogation, cri

[POKEMON] essaie de se cacher sous votre ombre pour ne pas voir ce soleil aveuglant...

Cas 24 : Pokémon Eau ou Glace (type Feu et Plante exclus) sous le soleil

Amitié < 200 – Angry, cri

[POKEMON] peste contre le soleil !

Amitié < 400 – Angry, cri

La chaleur irrite [POKEMON] !

Amitié < 600 – Sulk, cri

[POKEMON] a trop chaud et s'en plaint.

Amitié >= 200 et < 800 – Sad, cri

[POKEMON] transpire à grosses gouttes...

Amitié >= 400 et < 1000, – Interrogation, cri

[POKEMON] louche en plein soleil et en devient confus.

Amitié >= 600 – Nocomment, cri

[POKEMON] semble mal à l'aise avec ce soleil.

Cas 25 : Pokémon Eau ou Glace (type Feu exclus) dans un désert, un volcan ou un antre de Dragon (type Plante exclus pour le désert + type Dragon exclus pour l'antre de Dragon)

[Doublon] Amitié < 300 – Angry, cri

La chaleur irrite [POKEMON] !

[Doublon] Amitié < 500 – Sulk, cri

[POKEMON] a trop chaud et s'en plaint.

[Doublon] Amitié >= 200 et < 800 – Sad, cri

[POKEMON] transpire à grosses gouttes...

Amitié >= 300 et < 900, – Interrogation, cri

[POKEMON] semble avoir très chaud...

Amitié >= 500 – Nocomment, cri

La chaleur qui règne ici rend [POKEMON] mal à l'aise.

Cas 26 : Type Plante, Insecte ou Dragon (type Glace exclus) sur un terrain enneigé ou gelé

Amitié < 400 – Angry, cri

Le froid irrite [POKEMON] !

Amitié >= 200 et < 700 – Sulk, cri

[POKEMON] se fait frigorifier par l'air ambiant !

Amitié >= 300 et < 800 – Sad, cri faible

[POKEMON] tremble de froid...

Amitié >= 400 – Sad, cri

Le froid endolorit [POKEMON]...

Amitié >= 600 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] tremblote...

Cas 27 : Pokémon sous Tempête de Sable non immunisé à cette météo

Amitié < 300 – Angry, cri

Le sable qui s'imisce partout irrite [POKEMON] !

Amitié < 500 – Sulk, cri

[POKEMON] a craché une bouchée de sable !

Amitié >= 200 et < 700 – Sulk, cri

[POKEMON] est couvert de sable...

Amitié >= 400 et < 900 – Sad, cri

Le sable semble gêner [POKEMON]...

Amitié >= 500 et < 1000 – Interrogation, cri

Le sable trouble la vision de [POKEMON]...

Amitié >= 600 – Exclamation, cri

[POKEMON] essaie de se cacher derrière vous pour se protéger du sable...

Cas 28 : Pokémon sous Grêle non immunisé à cette météo

Amitié < 200 – Angry, cri

La grêle irrite [POKEMON] !

Amitié < 400 – Angry, cri

[POKEMON] se fait bombarder par la grêle !

Amitié >= 100 et < 800, crainte >= 500 – Sulk, cri faible

La grêle frappe [POKEMON] douloureusement.

Amitié >= 100 et < 800 – Sad, cri

Les dents de [POKEMON] claquent !

Amitié >= 200 et < 900, crainte < 500 – Sad, cri

[POKEMON] veut s'abriter de la grêle !

Amitié >= 600 – Exclamation, cri

[POKEMON] s'agite comme une feuille pour se réchauffer.

[Doublon] Amitié >= 600 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] tremblote...

Cas 29 : Pokémon sous Blizzard non immunisé à cette météo

Amitié < 200 – Angry, cri

Le blizzard irrite [POKEMON] !

Amitié < 400 – Angry, cri

[POKEMON] se fait frigorifier par le blizzard !

Amitié >= 100 et < 800, crainte >= 500 – Sulk, cri faible

Le blizzard endolorit [POKEMON]...

[Doublon] Amitié >= 100 et < 800 – Sad, cri

Les dents de [POKEMON] claquent !

Amitié >= 200 et < 900, crainte < 500 – Sad, cri

[POKEMON] veut s'abriter du blizzard !

[Doublon] Amitié >= 600 – Exclamation, cri

[POKEMON] s'agite comme une feuille pour se réchauffer.

[Doublon] Amitié >= 600 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] tremblote...

----- Priorité 10 : Météo ou terrain neutre (priorité : 12,5%) -----

Cette priorité est sautée s'il y a des phrases de priorité 8 éligibles.

Contrairement à la priorité 9, pas de jet bonus. On skippe définitivement si on n'a pas le rand(8).

Cas 30 : Soleil hors cas plaisants ou déplaisants

(Pas de condition) – Interrogation, cri

[POKEMON] lève les yeux vers le ciel.

(Pas de condition) – Interrogation, cri

[POKEMON] est intrigué par l'aspect du ciel.

Amitié < 300 – Sulk, cri

Le soleil qui tape fait rejaillir le ressentiment que vous porte [POKEMON].

Amitié >= 100 et < 600 – Exclamation, cri

[POKEMON] a protégé sa vue contre la lumière étincelante !

Amitié >= 300 et < 700 – Nocomment, cri

[POKEMON] commence à transpirer...

Amitié >= 400 et < 900 – Exclamation, cri

La lumière vive du soleil ne semble pas déranger [POKEMON].

Amitié >= 700 – Joy, cri

[POKEMON] se cache sous votre ombre pour ne pas trop s'exposer au soleil et vous sourit.

Cas 31 : Pluie hors cas plaisants ou déplaisants

[Doublon] (Pas de condition) – Interrogation, cri
[POKEMON] lève les yeux vers le ciel.

[Doublon] (Pas de condition) – Interrogation, cri
[POKEMON] est intrigué par l'aspect du ciel.

Amitié < 300 – Sulk, cri
La pluie met [POKEMON] d'humeur maussade...

Amitié < 500 – Sulk, cri
[POKEMON] a glissé sur le sol mouillé et a failli tomber !

Amitié >= 100 et < 600 – Sad, cri
La pluie attriste [POKEMON]...

Amitié >= 200 et < 800 – Exclamation, cri
[POKEMON] a l'air surpris de voir qu'il pleut !

Amitié >= 300 et < 700 – Interrogation, cri
[POKEMON] regarde l'eau perler sur son corps.

Amitié >= 400 et < 900 – Interrogation, cri
[POKEMON] observe les nuages de pluie.

Amitié >= 500 et < 900 – Music, cri
La pluie ne semble pas déranger [POKEMON].

Amitié >= 600 – Happy, cri
La pluie a l'air d'amuser [POKEMON].

Amitié >= 700 – Joy, cri
[POKEMON] joue dans une flaque d'eau !

Cas 32 : Tempête de sable sur Pokémon non Roche ou Sol mais immunisé

[Doublon] (Pas de condition) – Interrogation, cri
[POKEMON] lève les yeux vers le ciel.

[Doublon] (Pas de condition) – Interrogation, cri
[POKEMON] est intrigué par l'aspect du ciel.

Amitié < 400 – Sulk, cri
[POKEMON] est d'humeur aussi maussade que ce temps inhospitalier.

Amitié >= 200 et < 700 – Nocomment, cri
[POKEMON] ne semble pas gêné par la tempête de sable.

Amitié >= 200 et < 800 – Interrogation, cri

[POKEMON] observe les teintes qu'on prit le ciel. Il ne semble pas gêné par les aléas météorologiques.

Amitié >= 300 et < 800 – Interrogation, cri

[POKEMON] est indifférent à la tempête de sable.

Amitié >= 400 et < 900 – Music, cri

[POKEMON] est recouvert de sable mais ne semble pas s'en soucier.

Amitié >= 600 – Joy, cri

[POKEMON] s'amuse de voir le sable glisser sur sa peau sans que ça ne l'importune.

Cas 33 : Neige sur Pokémon non Glace

[Doublon] (Pas de condition) – Interrogation, cri

[POKEMON] lève les yeux vers le ciel.

[Doublon] (Pas de condition) – Interrogation, cri

[POKEMON] est intrigué par l'aspect du ciel.

Amitié < 400 – Sulk, cri

[POKEMON] est d'humeur aussi maussade que ce temps neigeux.

Amitié >= 200 et < 700 – Nocomment, cri

[POKEMON] ne semble pas gêné par la neige.

Amitié >= 300 et < 800 – Interrogation, cri

[POKEMON] regarde la neige tomber.

Amitié >= 400, Crainte < 600 – Music, cri

[POKEMON] essaye d'attraper un flocon de neige avec sa bouche.

Amitié >= 500 – Joy, cri

[POKEMON] est fasciné par la neige.

Amitié >= 700 – Joy, cri

[POKEMON] se roule dans la neige pour s'amuser !

Cas 34 : Grêle sur Pokémon non Glace, mais immunisé

[Doublon] (Pas de condition) – Interrogation, cri

[POKEMON] lève les yeux vers le ciel.

[Doublon] (Pas de condition) – Interrogation, cri

[POKEMON] est intrigué par l'aspect du ciel.

Amitié < 400 – Sulk, cri

[POKEMON] est d'humeur aussi maussade que ce temps glacial.

Amitié >= 200 et < 700 – Nocomment, cri

[POKEMON] ne semble pas gêné par ce temps glacial.

[Doublon] Amitié >= 200 et < 800 – Interrogation, cri

[POKEMON] observe les teintes qu'on prit le ciel. Il ne semble pas gêné par les aléas météorologiques.

Amitié >= 700 – Happy, cri

[POKEMON] se blottit contre vous pour se protéger du froid !

Cas 35 : Blizzard sur Pokémon non Glace, mais immunisé

[Doublon] (Pas de condition) – Interrogation, cri

[POKEMON] lève les yeux vers le ciel.

[Doublon] (Pas de condition) – Interrogation, cri

[POKEMON] est intrigué par l'aspect du ciel.

[Doublon] Amitié < 400 – Sulk, cri

[POKEMON] est d'humeur aussi maussade que ce temps glacial.

Amitié >= 200 et < 700 – Nocomment, cri

[POKEMON] ne semble pas gêné par cette tempête de neige.

[Doublon] Amitié >= 200 et < 800 – Interrogation, cri

[POKEMON] observe les teintes qu'on prit le ciel. Il ne semble pas gêné par les aléas météorologiques.

[Doublon] Amitié >= 700 – Happy, cri

[POKEMON] se blottit contre vous pour se protéger du froid !

Cas 36 : Orage hors cas plaisants ou déplaisants

[Doublon] (Pas de condition) – Interrogation, cri

[POKEMON] lève les yeux vers le ciel.

[Doublon] (Pas de condition) – Interrogation, cri

[POKEMON] est intrigué par l'aspect du ciel.

Amitié < 400 – Sulk, cri

Le ciel orageux semble mettre [POKEMON] sur les nerfs...

Amitié >= 200 et < 600 – Sad, cri

L'orage semble rendre [POKEMON] un peu nerveux.

[Doublon] Amitié >= 200 et < 800 – Interrogation, cri

[POKEMON] observe les teintes qu'on prit le ciel. Il ne semble pas gêné par les aléas météorologiques.

Amitié >= 400 et < 800 – Exclamation, cri

Les éclairs ont fait sursauter [POKEMON] !

Amitié >= 600 – Interrogation, cri

[POKEMON] regarde les éclairs illuminer le ciel.

Amitié >= 800 – Happy, cri

La foudre a effrayé [POKEMON] ! Il se blottit contre vous pour être rassuré.

Cas 40 : Terrain chaud hors cas plaisants ou déplaisants

Amitié < 300 – Sulk, cri

La chaleur de ce lieu fait grogner [POKEMON].

[Doublon] Amitié >= 300 et < 700 – Nocomment, cri

[POKEMON] commence à transpirer...

Amitié >= 300 et < 900 – Exclamation, cri

La chaleur de ce lieu ne semble pas déranger [POKEMON].

Amitié >= 500 – Music, cri

[POKEMON] a l'air d'avoir un peu trop chaud, mais vous fait signe que ça va.

Cas 41 : Zone humide (marais ou eau peu profonde) hors cas plaisants ou déplaisants

[Doublon] (Pas de condition) – Exclamation, cri

[POKEMON] essaie de se secouer pour se sécher.

Amitié < 300, Loyauté < 900 – Sulk, cri

[POKEMON] vous éclabousse pour montrer son mépris.

Amitié >= 300, Crainte < 500 – Music, cri

[POKEMON] joue en éclaboussant partout !

Amitié >= 600, pas marais – Joy, cri

[POKEMON] veut jouer avec vous en sautillant dans l'eau !

Amitié >= 600, Marais – Joy, cri

[POKEMON] veut jouer avec vous en sautillant dans la boue !

Cas 42 : Sable (non humide) hors cas plaisants ou déplaisants

Amitié < 600 – Interrogation, cri

Songeur, [POKEMON] regarde ses traces de pas dans le sable.

Amitié >= 200 et < 800, Crainte >= 500 – Nocomment, cri faible
[POKEMON] se roule dans le sable, comme pour se cacher...

Amitié >= 300 et < 900, Crainte < 600 – Music, cri faible
[POKEMON] se roule dans le sable et se détend.

Amitié >=500, Crainte < 500 – Happy, cri
[POKEMON] s’amuse sur le sable !

Amitié >= 600 – Joy, cri
[POKEMON] prend plaisir à courir sur le sable !

Cas 43 : Terrain gelé ou enneigé hors cas plaisants ou déplaisants

Amitié < 400 – Sulk, cri
L’humeur de [POKEMON] est aussi glaciale que les alentours...

Amitié >= 200 et < 700 – Nocomment, cri
[POKEMON] ne semble pas gêné par le sol glacé.

Amitié >= 200 et < 800 – Interrogation, cri
[POKEMON] tremble légèrement. Il sent qu’il fait froid ici.

Amitié >= 500 – Music, cri
[POKEMON] joue avec un morceau de glace.

[Doublon] Amitié >= 700 – Happy, cri
[POKEMON] se blottit contre vous pour se protéger du froid !

----- Priorité 11 : Cas de la satiété et la gaieté à 0 (6,25%) -----

Si le rand(16) donne faux, rajouter ces phrases dans la priorité d’amitié.

Amitié < 400, Satiété = 0 – Exclamation2, cri
[POKEMON] a faim et veut manger !

Amitié >= 300 et < 700, Satiété = 0 – Interrogation, cri
[POKEMON] a le ventre vide. Il aimerait bien manger.

Amitié >= 400 et < 800, Satiété = 0 – Interrogation, cri
Vous entendez l’estomac de [POKEMON] gargouiller. Il semble avoir faim.

Amitié >= 600, Satiété = 0 – Music, cri
[POKEMON] regarde avec envie votre sac de Baies.

Amitié >= 800, Satiété = 0 – Music, cri

L'estomac de [POKEMON] gargouille. Il attend avec impatience votre prochaine friandise.

Amitié < 400, Gaieté = 0 – Sulk, cri

[POKEMON] est en manque affectif et fulmine.

Amitié >= 300 et < 700, Gaieté = 0 – Exclamation, cri

Tiens ! On dirait [POKEMON] a envie de s'amuser !

Amitié >= 400 et < 800, Gaieté = 0 – Music, cri

[POKEMON] se colle à votre jambe et regarde avec envie votre Poké Plumet.

Amitié >= 600, Gaieté = 0 – Music, cri

[POKEMON] a envie de jouer avec vous !

Amitié >= 800, Gaieté = 0 – Joy, cri

[POKEMON] se blottit contre vous et vous invite tendrement à lui offrir de l'affection.

----- Priorité 12 : Cas des types de Pokémon (priorité : 12,5%) -----

Cette priorité est sautée si le Pokémon est blessé ou a subi un statut.

La priorité est un jet bonus : si c'est un échec, elles seront quand même ajoutées dans le tirage de priorité 13.

Amitié < 200, Pokémon Feu – Angry, cri fort

[POKEMON] s'embrase avec colère !

Amitié >= 200 et < 800, Pokémon Feu – Exclamation, cri

[POKEMON] produit du feu !

Amitié >= 200 et < 800, Loyauté >= 900, Pokémon Feu – Exclamation, cri

[POKEMON] se motive en produisant une gerbe de feu !

Amitié >= 300 et < 900, Pokémon Feu – Exclamation, cri

[POKEMON] produit de vives flammes !

Amitié >= 300, Pokémon Feu, pleine santé – Exclamation, cri

Les flammes de [POKEMON] brûlent avec ardeur !

Amitié >= 400, Pokémon Feu – Happy, cri

[POKEMON] produit du feu avec entrain !

Amitié >= 600, Pokémon Feu – Joy, cri

[POKEMON] est chaud et joyeux !

Amitié < 400, loyauté < 900, Pokémon Eau – Sulk, cri

[POKEMON] vous asperge d'eau !

Amitié >= 200 et < 700, Pokémon Eau – Exclamation, cri

[POKEMON] expulse de l'eau.

Amitié >= 600, Pokémon Eau, Joy – cri

[POKEMON] envoie un jet d'eau vers le ciel pour exprimer sa joie.

Amitié < 400, Pokémon Électrik – Sulk, cri

[POKEMON] fait des étincelles menaçantes !

Amitié >= 300 et < 800, Crainte < 500, Pokémon Électrik – Exclamation, cri

[POKEMON] fait crépiter son électricité !

Amitié >= 300 et < 800, Crainte >= 500, Pokémon Électrik – Exclamation, cri

[POKEMON] a eu un petit court-circuit !

Amitié >= 500, Loyauté >= 900, Pokémon Électrik – Happy, cri

[POKEMON] fait des étincelles pour montrer sa motivation !

Amitié < 400, Pokémon Plante – Sulk, cri

[POKEMON] fait claquer ses lianes !

Amitié >= 200 et < 700, Pokémon Plante – Nocomment, cri

[POKEMON] fait voler les feuilles.

Amitié >= 300 et < 800, Pokémon Plante – Exclamation, cri

[POKEMON] remue ses lianes.

Amitié >= 400 et < 900, Crainte < 600, Pokémon Plante – Nocomment, cri

[POKEMON] fait voltiger les feuilles.

Amitié >= 600, Pokémon Plante – Joy, cri

[POKEMON] vous enlace de ses lianes ! Ça a l'air de bien l'amuser !

Amitié < 400, loyauté < 900, Pokémon Glace – Sulk, cri

[POKEMON] vous envoie son souffle glacé.

Amitié >= 200 et < 1000, Pokémon Glace – Exclamation, cri

[POKEMON] refroidit l'air qui l'entoure !

Amitié >= 600, Pokémon Glace, Joy – cri

[POKEMON] fait tourbillonner quelques flocons de neige autour de vous ! Ça a l'air de bien l'amuser !

Amitié >= 200 et < 800, Crainte < 500, Pokémon Combat – Music, Cri

[POKEMON] semble vouloir attirer toute l'attention sur ses muscles !

Amitié >= 200 et < 800, Crainte < 400, Pokémon Combat – Exclamation, Cri

[POKEMON] parade pour exhiber sa force !

Amitié < 900, Pokémon Poison – Exclamation, Cri

[POKEMON] dégage une odeur toxique...

Amitié >= 400 et < 900, Crainte < 500, Pokémon Sol – Happy, Cri
[POKEMON] s’amuse en sautillant sur le sol !

Amitié < 400, loyauté < 900, Pokémon Vol – Sulk, cri
[POKEMON] vous envoie une bourrasque.

Amitié >= 400, Pokémon Vol – Happy, cri
[POKEMON] vole gracieusement dans les airs.

Amitié >= 300 et < 800, Crainte < 500, Pokémon Roche – Exclamation, Cri
[POKEMON] joue avec des pierres.

----- Priorité 13 (dernier niveau) : amitié -----

Amitié = 0 – Angry, cri fort
La haine de [POKEMON] est féroce !

Amitié < 100 – Angry, cri fort
[POKEMON] se fâche tout rouge !

Amitié < 100 – Angry, cri fort
Le regard de [POKEMON] est rempli de haine !

Amitié < 100, loyauté < 500 – Angry, cri
[POKEMON] vous lance un regard assassin !

Amitié < 100, loyauté < 700 – Angry, cri fort
[POKEMON] pique une crise !

Amitié < 100, Crainte >= 700 – Angry, cri
[POKEMON] veut s’en prendre à vous, mais votre autorité l’en dissuade !

Amitié < 100, Crainte >= 800 – Angry, cri
Terrifié par votre prestance, [POKEMON] est prêt à massacrer vos ennemis !

Amitié < 200, loyauté < 500 – Exclamation, cri + Sad sur le héros
[POKEMON] essaie de vous bousculer !

Amitié < 200, loyauté < 500 – Angry, cri + Sad sur le héros
[POKEMON] vous mord la jambe !

Amitié < 200 – Angry, cri fort
[POKEMON] a l’air en pétard !

Amitié < 200 – Angry, cri fort
[POKEMON] pousse un grand hurlement !

Amitié < 200, loyauté >= 700 – Angry, cri
[POKEMON] a envie de faire un carnage avec vous !

Amitié < 200, loyauté >= 900 – Angry, cri

La colère de [POKEMON] est grande, mais pas autant que la peur que vous lui inspirez.

Amitié < 300, loyauté < 700 – Sulk, cri

...[POKEMON] vous regarde d'un œil noir.

Amitié < 300, loyauté < 700 – Angry, cri faible

[POKEMON] refuse de croiser votre regard.

Amitié < 400 – Angry, cri

[POKEMON] s'énervé soudainement !

Amitié < 400, loyauté < 700 – Sulk, cri

[POKEMON] prend un air grincheux et vous tourne le dos.

Amitié < 400, loyauté < 700 – Angry, cri

[POKEMON] fulmine... Visiblement, il en a assez de marcher avec vous.

Amitié < 400, loyauté < 900 – Exclamation, cri

[POKEMON] bouscule les objets qui l'entourent...

Amitié < 400, loyauté < 900 – Angry, cri

[POKEMON] a l'air à bout de nerfs !

Brusqué – Angry, cri

Scrogneugneu ! [POKEMON] boude !

Brusqué – Angry, cri

[POKEMON] refuse que vous le caressiez !

Brusqué – Angry, cri

[POKEMON] n'accepte pas vos caresses et reste brusqué !

Loyauté < 700 – Exclamation2, cri fort

[POKEMON] pousse un cri de guerre !

Loyauté < 900 – Exclamation2, cri fort

[POKEMON] pousse un grand cri !

Amitié >= 100 et < 400 – Sulk, cri

[POKEMON] a l'air en rogne et grogne !

Amitié >= 100 et < 400 – Sulk, cri

[POKEMON] s'agite ! Il commence à en avoir assez de vous suivre.

Amitié >= 100 et < 500, crainte > 500 – Sulk, cri faible

[POKEMON] détourne le regard...

Amitié >= 100 et < 500, non brusqué, Gaieté < 100 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] accepte vos caresses, mais reste tout de même sur ses gardes.

Amitié >= 100 et < 500, loyauté < 900 – Sulk, cri faible

[POKEMON] esquive votre regard, il n'a pas envie que vous lui parliez...

Amitié >= 100 et < 500, loyauté < 900 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] vous regarde avec des yeux brûlants !

Amitié >= 100 et < 500, loyauté >= 900 – Sad, cri faible

[POKEMON] vous suit la tête basse, il n'a pas l'air très heureux.

Amitié >= 100 et < 600, crainte < 400 – Sulk, cri

Vous avez surpris [POKEMON] en lui adressant soudainement la parole !

Amitié >= 100 et < 600, crainte >= 400 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] évite de trop s'approcher de vous, il n'est pas très à l'aise...

Amitié >= 100 et < 600, crainte >= 400 – Sulk, cri

Vous sentez un peu de nervosité chez [POKEMON]

Amitié >= 100 et < 600, crainte >= 600 – Sad, cri

[POKEMON] a l'air un peu nerveux, il tremble sans arrêt.

Amitié >= 100 et < 900, loyauté >= 1000 – Exclamation2, cri

[POKEMON] semble prêt à en découdre, il veut vous prouver votre fidélité !

Amitié >= 100 et < 900, crainte >= 600 – Exclamation2, cri

[POKEMON] sursaute ! Il ne vous avait pas vu vous retourner !

Amitié >= 200 et < 500 – Sulk, cri faible

[POKEMON] fait une moue embarrassée.

Amitié >= 200 et < 500 – Sulk, cri faible

[POKEMON] fait la tête !

Amitié >= 200 et < 500 – Sad, cri faible

[POKEMON] n'est pas très enjoué, marcher à vos côtés n'a pas l'air de l'enchanter.

Amitié >= 200 et < 500 – Sulk, cri

[POKEMON] a trébuché et est dans tous ses états !

Amitié >= 200 et < 600 – Sad, cri faible

[POKEMON] a l'air un peu triste...

Amitié >= 200 et < 600, loyauté < 1000 – Sulk, cri faible

[POKEMON] semble se méfier...

Amitié >= 200 et < 600, loyauté < 1000 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] vous dévisage.

Amitié >= 200 et < 600, crainte >= 500 – Sulk, cri faible
[POKEMON] est aux aguets, il ne semble pas très en confiance...

Amitié >= 200 et < 700, loyauté >= 800 – Exclamation, cri
[POKEMON] veut redoubler d'efforts !

Amitié >= 200 et < 700, crainte >= 500 – Nocomment, cri faible
[POKEMON] vous suit prudemment...

Amitié >= 200 et < 900, loyauté < 900 – Exclamation, cri
[POKEMON] a de l'audace envers vous !

Amitié >= 200, crainte >= 600 – Nocomment, cri faible
[POKEMON] rougit !

Amitié >= 300 et < 600 – Nocomment
[POKEMON] a le regard dans le vide...

Amitié >= 300 et < 700 – Interrogation
[POKEMON] a le regard perdu dans le vide.

Amitié >= 300 et < 700 – Interrogation, cri
[POKEMON] fait un drôle de bruit...

Amitié >= 300 et < 700 – Nocomment, cri
[POKEMON] observe attentivement les environs...

Amitié >= 300 et < 700 – Nocomment, cri
[POKEMON] ne semble pas vouloir discuter plus longtemps, il veut continuer votre voyage.

Amitié >= 300 et < 700, crainte < 500 – Interrogation, cri faible
[POKEMON] ne remarque même pas que vous lui parlez, il est perdu dans ses pensées.

Amitié >= 300 et < 700, crainte < 500 – Nocomment, cri faible
[POKEMON] a l'air distrait par quelque chose, il ne fait pas attention à vous.

Amitié >= 300 et < 700, crainte < 600 – Nocomment, cri faible
[POKEMON] vous scrute...

Amitié >= 300 et < 700, crainte < 600 – Interrogation, cri faible
[POKEMON] inspecte les alentours. Il n'a pas l'air de faire attention à vous.

Amitié >= 300 et < 700, crainte >= 300 et < 600 – Nocomment, cri faible
[POKEMON] regarde au loin.

Amitié >= 300 et < 700, crainte >= 400 et < 700 – Exclamation, cri faible
[POKEMON] a l'air distrait par quelque chose, mais il l'oublie rapidement en voyant que vous lui parlez.

Amitié >= 300 et < 700, crainte >= 600 – Sad, cri faible

[POKEMON] a l'air un peu mal à l'aise...

Amitié >= 300 et < 700, loyauté >= 700 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] regarde dans votre direction...

Amitié >= 300 et < 800, crainte >= 700 – Sad, cri faible

[POKEMON] souffre de la solitude...

Amitié >= 300 et < 800, crainte >= 700 – Sad, cri faible

[POKEMON] se cache derrière vous par timidité !

Amitié >= 300 et < 800, loyauté > 700, Non blessé ou statut – Exclamation, cri

[POKEMON] a encore de l'énergie à revendre !

Amitié >= 300 et < 800, Non blessé ou statut – Exclamation, cri

[POKEMON] semble avoir envie de livrer un combat, sans doute veut-il s'améliorer.

Amitié >= 400 et < 600 – Interrogation

[POKEMON] ne réagit pas.

Amitié >= 400 et < 600 – Nocomment, cri faible

[POKEMON] aime que vous lui parliez, mais il préférerait continuer votre voyage.

Amitié >= 400 et < 700, loyauté >= 800 – Exclamation, cri faible

[POKEMON] pousse un petit cri, comme pour vous dire quelque chose.

Amitié >= 400 et < 700, loyauté >= 800 – Interrogation, cri faible

[POKEMON] se demande bien ce que vous faites.

Amitié >= 400 et < 700, crainte < 500 – Music, cri

[POKEMON] vous adresse un regard malicieux, qui sait à quoi il pense ?

Amitié >= 400 et < 700, crainte < 600 – Music, cri

[POKEMON] pousse des petits cris, il a l'air détendu.

Amitié >= 400 et < 700, crainte < 600, loyauté >= 800 – Music, cri

[POKEMON] avance paisiblement, il ne semble pas se soucier de vous.

Amitié >= 400 et < 700, crainte >= 300 – Nocomment, cri

[POKEMON] vous regarde sans rien dire... Votre présence semble l'apaiser.

Amitié >= 500 et < 800 – Music, cri

[POKEMON] pousse des petits cris joyeux, il a envie de voyager toujours plus loin !

Amitié >= 500 et < 800, crainte < 500 – Music, cri

[POKEMON] vous pousse gentiment. Il ne semble pas vouloir s'arrêter, il veut continuer de marcher.

Amitié >= 500 et < 800, crainte < 600 – Music, cri

[POKEMON] observe paisiblement les alentours, il a l'air détendu.

Amitié >= 500 et < 800, crainte < 600 – Music, cri

[POKEMON] regarde les alentours avec intérêt, il semble vouloir explorer cet endroit avec vous.

Amitié >= 500 et < 800, crainte >= 400 – Music, cri

[POKEMON] se sent à l'aise à vos côtés !

Amitié >= 500 et < 800, loyauté >= 900 – Music, cri

[POKEMON] vous fait un signe de tête.

Amitié >= 500 et < 800, loyauté >= 900 – Happy, cri

[POKEMON] a l'air d'apprécier que vous lui adressiez la parole !

Amitié >= 500 et < 800, loyauté >= 900 – Happy, cri

[POKEMON] semble apprécier cet endroit, sans doute parce qu'il est à vos côtés.

Amitié >= 500 et < 800, loyauté >= 900 – Music, cri

[POKEMON] vous fixe avec des yeux brillants. Il a l'air d'être de bonne humeur.

Amitié >= 500 et < 800, loyauté >= 900, Gaieté < 100 – Happy, cri

[POKEMON] accepte vos caresses, cela ne semble pas lui déplaire.

Amitié >= 500 et < 900, crainte > 400 – Happy, cri

[POKEMON] vous jette un regard plein de sympathie. Il semble apaisé par votre compagnie.

Amitié >= 600 et < 900 – Music, cri

[POKEMON] vous suit d'un air réjouï !

Amitié >= 600 et < 900 – Music, cri

[POKEMON] a l'air ravi !

Amitié >= 600 et < 900 – Happy, cri

[POKEMON] déborde d'enthousiasme !

Amitié >= 600 et < 900 – Joy, cri

[POKEMON] vous regarde d'un air radieux.

Amitié >= 600 et < 900, crainte < 600 – Music, cri

[POKEMON] vous suit gaiement, il ne paraît pas se soucier du reste.

Amitié >= 600 et < 900, loyauté >= 900 – Music, cri

[POKEMON] vous suit d'un air guilleret !

Amitié >= 600 et < 900, loyauté >= 900 – Happy, cri faible

[POKEMON] s'approche de vous tranquillement. Il cherche à vous prouver son affection.

Amitié >= 600 et < 900, loyauté >= 900 – Happy, cri

[POKEMON] fait de petits bonds !

Amitié >= 600 et < 1000 – Joy, cri

[POKEMON] a l'air d'adorer cheminer avec vous !

Amitié >= 600, loyauté > 1000 – Joy, cri

[POKEMON] vous adresse un sourire, il est heureux que vous preniez le temps de lui parler.

Amitié >= 600, loyauté > 1000 – Joy, cri

[POKEMON] est allègre !

Amitié >= 700 et < 1000 – Joy, cri

[POKEMON] est ravi !

Amitié >= 700 et < 1000 – Joy, cri

[POKEMON] bondit de joie !

Amitié >= 700 et < 1000, crainte > 400 – Joy, cri

[POKEMON] vous adresse un regard plein d'amitié, il vous apprécie beaucoup.

Amitié >= 700 – Joy, cri

[POKEMON] pousse des petits cris joyeux, il semble extrêmement à l'aise à vos côtés.

Amitié >= 700 – Joy, cri faible

[POKEMON] vous regarde avec tendresse !

Amitié >= 800 – Joy, cri

[POKEMON] fait des cabrioles de joie !

Amitié >= 800 – Joy, cri

[POKEMON] danse de joie !

Amitié >= 900 – Love, cri

[POKEMON] vous regarde avec des étoiles dans les yeux !

Amitié >= 900 – Love, cri

[POKEMON] a l'air aux anges !

Amitié >= 900 – Love, cri

[POKEMON] rayonne de joie !

Amitié >= 900 – Love, cri

[POKEMON] est en liesse !

Amitié >= 1000 – Love, cri

La joie de [POKEMON] est si intense qu'on la ressent à des kilomètres !

Amitié >= 1000 – Love, cri

[POKEMON] danse avec grâce pour exprimer sa profonde gratitude.

Amitié >= 1000 – Love, cri

[POKEMON] vous révère et donnerait sa vie pour vous !

Amitié >= 1000 – Love, cri

[POKEMON] est au comble du bonheur !

Amitié >= 1000 – Love, cri

[POKEMON] s'incline devant vous pour exprimer sa reconnaissance éternelle.

Amitié = 1023 – Love, cri

[POKEMON] est baigné d'un amour inconditionnel !