

# Notes de Game Design Pokémon – objets tenus

## Liste des immunités

### Immunités totales

Le fonctionnement de certains objets est inaltérable :

- Méga Gemmes sur le Pokémon légitime (inclut toutes les Méga-Gemmes sacrées, dont la Météorite Sacrée de Rayquaza)
- Cristaux Z, peu importe le Pokémon qui le tient
- Tout objet tenu faisant changer la forme d'un Pokémon et tenu par le Pokémon en question.
  - Globe Platiné de Giratina
  - Plaques si tenues par Arceus
  - Mémoires si tenues par Genesect
  - Primo-Orbes si tenues par Kyogre et Groudon
  - Les ROMs si tenues par Silvallié
  - Épée et Bouclier rouillé sur respectivement Zacian et Zamazenta
- Orbes de l'espace-temps si tenus par leurs propriétaires légitimes (Giratina/Dialga/Palkia)
- Objets liés aux gains d'expérience (sauf si tenu par un Pokémon sauvage) : Œuf Chance, Multi Exp ...
- Énergie Booster (non inerte) tenu par un Pokémon ayant le talent Paléosynthèse ou Charge Quantique.
- Les lettres (ces objets en soit n'ont aucune utilité en combat...)

Si l'un de ces cas est rencontré, aucun statut d'objet ne peut être infligé. L'échange, le lancer, le vol, le don et la neutralisation échoueront tandis que toute forme de blocage sera impossible.

### Immunité à la neutralisation, au vol et à l'échange :

- Cible avec talent Glue (sauf si Brise Moule ou neutralisé) ou Multi-Type (talent légendaire inaltérable).
- Si la cible tombe KO, ça n'annule pas la protection conférée par ces talents (rééquilibrage).
- Cible derrière un clone (sauf si Infiltration ou Don par un allié) => Tester si le check de l'objet ciblé est bien fait avant que le clone ne soit cassé (l'objet n'est pas altéré si le clone était encore présent au début du dernier coup porté).

### Immunité à l'inutilisation (Maladresse), au don et au blocage

- Objets liés à l'argent (Pièce Rune, Encens Veine)  
(Techniquement, leur effet est appliqué dès l'envoi du Pokémon en combat, une neutralisation se faisant forcément après l'activation du bonus d'argent. Il suffit d'activer le flag « double money » dès l'arrivée au combat du Pokémon et c'est bon.)
- Objets liés aux EV (Objets « pouvoir », Bracelet Macho) et à l'amitié (Grelot Coque)

## *Statuts pour l'objet tenus*

### Consommation classique (tag : consommé)

- Bloqué par :
  - Le débuff d'Embargo (excepté pour les Maîtres de l'Espace-Temps qui y sont immunisés)
  - La Zone Magique (excepté pour les Maîtres de l'Espace-Temps)
  - Le débuff de Tension si l'objet tenu est une Baie ou une Herbe
  - La neutralisation par Sabotage / Incinération / Gaz Corrosif
- L'Attaque Recyclage permet de récupérer l'objet consommé.
- La consommation déclenche le talent Délestage
- L'objet consommé n'est pas restauré en fin de combat, sauf en mode Online/Tour de combat. Cela sera vérifié par un tag « Objet originel consommé » qui s'active dès que l'objet originel l'est.

Note : Un objet devenu « inerte » après usage déclenche les effets d'un échange (confer Tour de Magie / Passe-Passe) et non d'une consommation, car le Pokémon continue de le tenir après son activation. Mais l'avantage de ces objets et qu'ils se réarment en fin de combat (suppression du statut inerte), leur permettant de s'activer à nouveau pour le prochain combat.

### Dégommage (tag : lancé)

- L'attaque échouera (et le cas échéant, l'éventuel objet tenu ne sera pas lancé) si :
  - Le lanceur ne tient pas d'objet (logique !)
  - L'objet tenu est dans la liste des « Immunités totales »
  - Le lanceur a le débuff d'Embargo (sauf pour les Maîtres de l'Espace-Temps)
  - Le terrain est sous l'effet de la Zone Magique (sauf pour les Maîtres de l'Espace-Temps)
  - L'objet tenu donne 0 de puissance en dégomme dans la BDD des objets.
- Dès que l'attaque a pu s'initier (aka non bloquée par des effets du genre Paralysie ou Encore) et si l'objet est bien lançable, ce dernier sera lancé à coup sûr, même si l'attaque rate ou si la cible y est immunisée.
- Au niveau du code, l'objet est « lancé » après le calcul des dégâts, donc leurs bonus sont encore actifs au moment d'attaquer.
- Le contrecoup de l'Orbe Vie étant checké après l'utilisation de l'attaque, le boost de dégâts est compté, mais pas les dégâts de contrecoup.
- L'Attaque Recyclage permet de récupérer l'objet lancé.
- Si l'objet a pu être lancé, cela déclenche le talent Délestage

### **Rééquilibrage :**

- Si le lanceur possède le talent Maladresse, ça n'empêchera pas l'usage de l'attaque Dégommage, ni l'activation des éventuels effets secondaires sur la cible, qu'ils soient positifs ou négatifs. Idem si le lanceur est soumis au débuff de Tension et qu'il cherche à lancer une Baie ou une Herbe.
- Si l'objet lancé donne un effet positif (Herbe Mentale, Herbe Blanche ou Baie), que ça vise un allié et que l'allié est en mesure de manger l'objet lancé...
  - Si les conditions sont exaucées, le jeu indiquera que le Pokémon attrape l'objet et le mange. Ses effets positifs s'activent, la satiété de la cible est incrémentée, Dégommage n'inflige aucun dégât et l'objet du lanceur sera marqué comme « consommé » au lieu de « lancé ». (Cela implique qu'il ne sera pas régénéré automatiquement en fin de combat.)
  - Sinon (absence d'effet positif ou cible dans le camp ennemi, repue ou bloquée par Tension / Embargo / Zone Magique / Maladresse), l'objet lancé infligera ses dégâts (+ son éventuel effet

négatif, mais pas d'effet positif) et aura le statut « lancé », ce qui lui permettra au lanceur de le récupérer à la fin du combat.

### Sabotage / Calcination / Gaz corrosif (tag : neutralisé, statut 3)

- Applique un tag « Objet neutralisé » au Pokémon cible, rendant virtuellement son objet non tenu. Cet effet persiste même en cas de switch.

- La neutralisation de l'objet active le talent Délestage.
- Comme depuis la 5G, le Pokémon ne tient techniquement plus l'objet. Il peut donc en recevoir un autre via le vol ou un échange. Le cas échéant le statut « neutralisé » est écrasé par celui « d'échangé » (afin de bien flagger que le nouvel objet obtenu est utilisable).

- L'objet originel neutralisé sera toujours restauré à la fin du combat.

#### Rééquilibrage :

- Nerf : le boost de dégâts (qui s'appliquait même dans les cas d'immunité totale, R.I.P. les porteurs d'une Méga-Gemme ou d'un Cristal Z !) est supprimé, la perte de l'objet tenu étant déjà de base un énorme handicap en stratégie.

- À l'inverse, Calcination se retrouve boostée. Au lieu de ne neutraliser que les Baies et Joyaux, tous pourront l'être tant qu'ils ne sont pas dans un cas d'immunité. Cela fera une alternative de type Feu au sempiternel Sabotage.

- Si le Pokémon cible est mis hors-combat suite à l'attaque, son objet ne sera pas neutralisé.
- Si l'assaillant tombe KO suite à un contrecoup, ça n'empêche pas la neutralisation de réussir.
- Recyclage permet de restaurer l'objet neutralisé. Cela supprime donc le tag.
- Les Pokémon sauvages pourront neutraliser les objets d'un dresseur (handicapant durant le combat, mais sans conséquence théorique à la fin puisque l'objet saboté sera systématiquement récupéré après la bataille).

- L'attaque de 8G Gaz Corrosif suivra les mêmes immunités que l'effet secondaire de Sabotage. La seule différence est que cette attaque n'étant pas offensive (catégorie Statut – Débuff), elle est vulnérable à Provoc et peut être renvoyée sur le lanceur par Miroir Magik. Néanmoins, comme c'est une AoE de courte portée non distinctive (attaque de zone qui frappe tous les Pokémon proches), la précision sera boostée à 120% (contrebalance la prise en compte de l'affinité sur les attaques de débuff).

- L'objet sera neutralisé dès le premier coup infligé à la cible. Un Pokémon tenant un Casque Brut subissant une attaque Sabotage d'un Pokémon ayant Amour Filial ne verra donc son objet infliger ses dégâts qu'une seule fois.

### Larcin / Implore (tag : volé, statut 4)

*(Je parle ici du cas du Pokémon qui s'est fait voler son objet, non l'inverse.)*

*(Même procédure avec les talents Pickpocket et Magicien)*

- Le jeu garde en mémoire l'objet originel. S'il y en avait un, il sera restauré à coup sûr à la fin du combat (même si ça fait TGCM dans le cas d'une fuite ou d'une défaite face à un Pokémon sauvage.) Exception : pour un Pokémon sauvage capturé (faible de duplication).

- Le clone protège du vol (sauf si Infiltration ou si c'est via Pickpocket)
- Un objet volé ne peut pas être restauré par Recyclage (sinon, ça ferait un glitch de duplication évident.)

- Le vol de l'objet active le talent Délestage.

- (Possible qu'en combat multi) Si sur un même combat sauvage, le Pokémon du joueur se fait voler son objet par un premier Pokémon mais en dérobe un second qui est différent (forcément à un autre Pokémon sauvage) ; puis que ça se solde par une victoire ou une capture, l'objet volé au second Pokémon suivra le même destin que pour un objet obtenu par échange.

- Il n'est pas possible de garder définitivement l'objet tenu par le Pokémon d'un Dresseur non-hostile ou en cas de défaite. Ce n'est possible qu'en cas de victoire face à des Pokémon sauvages ou face à un Dresseur qui vous a défié dans un combat à mort.

### **Rééquilibrage :**

- Comme pour la neutralisation, les Pokémon sauvages pourront voler les objets tenus par ceux du joueur mais ils seront toujours restitués à la fin (même en cas de fuite ou de défaite).

- Si l'assaillant tombe KO suite à un contrecoup, ça n'empêche pas le vol de réussir.

- L'objet est volé dès le premier coup infligé à la cible. L'objet sera donc soustrait de l'ennemi dès le premier coup d'Amour Filial.

## **Tour de Magie / Passe-Passe (tag : échangé, statut 5)**

- Si aucun des deux protagonistes ne tient un objet ou si la cible résiste, l'attaque échoue.

- Si ni le lanceur, ni la cible ne sont dans un cas d'immunité, les objets tenus sont échangés.

- Si seulement un des deux protagonistes tenait un objet, celui qui le perd subit le statut « Objet volé » et celui qui l'obtient le statut « Objet échangé ». Le Pokémon qui voit son objet « volé » voit son talent Délestage s'activer. Si les deux tiennent un objet, tous deux auront le statut « Objet échangé ».

- L'objet obtenu par échange (s'il y en a eu un) compte comme le dernier objet tenu : c'est lui qui sera restauré par Recyclage s'il venait à être consommé, lancé ou neutralisé.

- Le jeu garde en mémoire l'objet originel (ou l'absence d'objet originel) tenu. Ceci est important pour savoir s'il y aura restauration de l'objet originel en fin de combat ou non.

- Dans les cas de combats de dresseurs, l'objet originel est toujours restauré (même s'il a été consommé par le Pokémon adverse : considérez que le dresseur vous rembourse le consommable volé). L'objet obtenu n'est pas conservé.

- Si on est face à un Pokémon sauvage...

- # En cas de fuite ou de défaite, l'objet originel est toujours restauré (même si ça fait un peu Ta Gueule C'est Magique) mais l'objet obtenu est perdu.

- # En cas de victoire, l'objet originel est restauré s'il y en avait un et l'objet soustrait au Pokémon sauvage est rangé directement dans le sac (un message l'annonce). Sinon, si le Pokémon du joueur ne tenait pas d'objet à la base, il quitte le combat en conservant l'objet obtenu. Mais s'il est capturé, le Pokémon sauvage et l'échangeur gardent leurs objets échangés.

- Un objet volé à un Pokémon adverse via Larcin ou Implore est traité comme un objet échangé (même statut).

- Si l'assaillant tombe KO suite à un contrecoup, ça n'empêche pas l'échange de réussir.

## **Symbiose / Passe-Cadeau (tag : reçu, statut 6)**

- Si le donneur ne tient pas d'objet ou que la cible en tient un, l'attaque échoue.

- Échec aussi pour les cas d'immunité.

- Passe à travers Abri, mais pas à travers les clones ennemis.

- Déclenche le Talent Délestage pour le donneur si Passe-Cadeau fait mouche.

- Symbiose est déclenché qu'en cas d'utilisation ou de lancer d'un objet tenu par un allié. Une neutralisation ou un vol ne l'active pas, de même si l'allié qui a utilisé ou lancé son objet voit sa Méga-Gemme sacrée révélée.

### **Rééquilibrage :**

- L'effet passe à travers Vigilance si l'objet est donné par un allié.
- L'effet échoue si un protagoniste est sous Embargo.
- Une cible sous clonage ne bloque pas le cadeau s'il provient de son allié.
- Pour éviter la perte d'objets précieux, le Grelot Coque, les objets d'argent et les objets de gain d'EV ne pourront pas être « donnés ». (Ça correspond à la liste d'immunité de Maladresse). Idem pour les objets tenables mais invendables tel que la Ball Platiné ou le Minerai Origine.

Ce tag se distingue de celui « d'échangé », car l'objet donné ne doit pas disparaître du Pokémon receveur s'il n'est pas consommé.

Pour éviter un glitch de duplication, l'objet cédé ne sera pas régénéré sur le donneur en fin de combat : le donneur aura donc le statut « consommé ». À l'inverse, le Pokémon receveur gardera son objet reçu en fin de combat – et s'il tenait un autre objet en début du combat, ce dernier sera celui tenu en fin de combat et l'objet reçu ira directement dans le sac.

Il s'agit du seul cas où le joueur peut définitivement perdre un objet unique s'il l'a refilé à un Pokémon adverse.

### **Embargo (tag : “scellé” ou “sous Embargo”, débuff indépendant)**

- La puissance d'Embargo sera buffée, car elle bloquera aussi l'usage des objets utilisés directement par le dresseur (Potions, Baies données manuellement...)

- L'Embargo interdit par définition tout échange commercial. La victime de l'Embargo se verra donc interdire tout vol ou échange d'objet s'il devait en réceptionner un, l'usage, le lancement ou le don de son objet tenu, ainsi que le « vol » de la Baie adverse par Picore/Piqûre (l'effet est converti en neutralisation). Néanmoins, toute neutralisation restera possible dans les deux sens (un sabotage ne viole pas un embargo imposé) et celui sous Embargo peut toujours se faire voler son objet (sauf les Piquants où l'Embargo est vérifié sur le donneur).

- Embargo étant un débuff individuel, il disparaît en cas de switch.

- Contrairement aux jeux officiels, Embargo n'outrepasse pas les cas d'immunités totales (les plaques d'Arceus restent actives, l'Orbe Platiné de Giratina lui octroie toujours ses buffs). Par conséquent, les Légendaires Maîtres du Temps et de l'Espace (tels que Celebi, Dialga, Palkia, Giratina, Arceus ou Hoopa) seront immunisés à Embargo : leurs pouvoirs divins leur permettent de contourner l'effet du débuff. De même, les Méga-Évolutions et la Force Z restent pleinement accessibles.

### **Zone Magique (tag : bloqué, débuff indépendant)**

- Idem qu'Embargo, sauf que :

- Ça n'interdit pas au dresseur d'utiliser manuellement des objets sur ses Pokémon.

- L'échange, le don et le vol d'objets sont possibles, mais pas le lancer ou la consommation. Pique et Picore ne permettent pas de profiter de la Baie (l'effet est converti en neutralisation de l'objet tenu par la cible).

- Si on a à la fois les effets de Zone Magique et Embargo, Embargo est considéré comme prioritaire (car plus contraignant en tous points).

- Ce débuff s'appliquant à tout le terrain (sauf aux Maîtres du Temps et de l'Espace qui sont immunisés à ses effets), il reste actif les 5 tours qu'il doit durer. Relancer Zone Magique quand l'effet est actif l'annule complètement de la même manière que Distorsion (compte à rebours remis à 0).

## Tension (tag : nerveux, débuff indépendant)

### **Rééquilibrage :**

Ce blocage peut se cumuler avec Embargo ou Zone Magique (d'où le marquage par un débuff indépendant), même s'il est globalement deux fois moins contraignant que ce dernier.

- En plus de bloquer la consommation de Baies et Don Naturel, ce talent bloquera les effets de certains objets (mais pas tous pour ne pas que ce soit un Embargo-like passif et permanent).

- L'utilisation manuelle ou automatique de tout objet qui incrémente la satiété comme les trois herbes. (Concrètement, c'est comme si le Pokémon était repu, mais il faudrait que ça affiche un message « Nerveux » au lieu de « Repu » pour justifier le blocage.)

- En cas d'attaque Picore/Piqûre faite par un lanceur sous tension, la consommation de la baie par le lanceur est convertie en neutralisation de l'objet tenu par la cible.

- Aucun Légendaire n'est immunisé à Tension. (D'un côté, c'est le débuff le moins restrictif...)

- Néanmoins, tout lancer, vol, neutralisation ou échange reste possible, y compris Dégommage avec une Baie. (Aucune restriction sur ce point-là).

- Les autres types d'objets ne seront pas bloqués. De même, la liste des immunités totales reste intouchable.

- Garde-à-Joues et Thérémonie sont les seuls cas qui permettent d'outrepasser le débuff de Tension (mais un Pokémon repu restera incapable de manger de force une Baie).

## Maladresse (tag maladroit, débuff indépendant)

Ce débuff passif empêche le Pokémon de profiter des effets de l'objet tenu, que ces effets soient positifs ou négatifs. Exceptions où l'objet reste toujours actif :

- La liste des immunités totales

- Les objets liés aux boosts de gains d'argent, d'EV ou de bonheur

Au niveau de l'affichage en jeu, c'est le seul cas où l'objet ne sera pas affiché en grisé.

### **Rééquilibrage :**

- Comme en 5G, ce talent n'empêchera pas l'usage de Dégommage ou de Passe-Cadeau.

- Le détenteur de ce talent est vulnérable à Esprit Frappeur.

- L'effet des objets sera du « tout ou rien » : soit l'objet fonctionne et tous ses effets s'appliquent (aussi bien positifs que négatifs) soit aucun de ses effets n'ont lieu. Par conséquent, la Balle Fer est totalement ignorée comme si elle n'était pas portée. (En officiel, le débuff de vitesse est forcé.)

## Autres situations

### Esprit Frappeur (pas de restriction infligée à l'objet tenu)

Il s'agit de la seule situation où l'immunité totale n'est pas prise en compte, vu qu'à la fin, l'objet tenu n'est pas altéré.

#### **Rééquilibrage :**

- Les dégâts seront basés sur l'effet de Dégommage, avec des dégâts de type Spectre basé sur l'Attaque de l'utilisateur de la capacité. La puissance correspond à celle de Dégommage + 60, ce qui fera 90 de puissance avec la plupart des objets (qui sont de base à 30) et une moyenne conforme à la puissance originale de 110. Si l'objet tenu vaut 0 de dégâts dans la base de données (comme une lettre tenue), ça donnera la puissance minimale de 60.

- Dans Sacred Phoenix, les Méga-Gemmes sacrées seront immunisées à cette attaque (car l'objet est porté « dans le cœur » du Pokémon).

- Le talent Maladresse n'immunise pas son détenteur à cette attaque (vu que techniquement, l'objet est toujours tenu).

### Recyclage et Récolte

Comme dans les jeux officiels :

- Cet effet échoue si le Pokémon tient déjà un objet.
- Récolte ne fonctionne que si le dernier objet tenu est une baie ou une herbe, avec une chance sur 2 de proc s'il ne fait pas soleil. Le proc a lieu juste avant le check de la consommation des baies en fin de tour, en même temps que les talents du genre Cuvette ou Mue.
- Le succès de l'attaque ou du talent n'est pas affecté par Embargo, Zone Magique ou Tension.
- Si c'est une baie qui a été régénérée, elle peut être consommée immédiatement dès que les conditions d'activation sont remplies.

#### **Rééquilibrage :**

- Recyclage fonctionne sur tout objet consommé ou lancé, mais aussi neutralisé. Seul un objet volé ou échangé ne peut être restauré (pour des raisons évidentes de glitch de duplication).

- Un objet donné via Symbiose ou Passe-Cadeau ne peut pas être recyclé par le donneur (là aussi pour éviter un glitch de duplication).

- Recyclage reset le tag « Objet originel consommé » si l'objet restauré est identique à l'objet originel.

- Récolte fonctionne sur le même principe que Recyclage (check à la fin de chaque tour), mais uniquement si le dernier objet tenu était une Baie. À noter que ça se base sur le dernier objet tenu et non la dernière baie consommée durant le combat. (Cette nuance a son importance.)

- Le mécanisme de satiété de Sacred Phoenix empêchera tout combat sans fin : même s'il n'y a pas de limite au nombre d'activation de cet effet sur un combat, le Pokémon qui restaure et remange encore sa Baie (ou son Herbe) finira assez vite par être repu, chaque consommation de Baie remplissant entre 10 et 40 % l'estomac (6 % pour une Herbe).

### Picore / Piqûre

#### **Rééquilibrage :**

- Si le lanceur peut manger la baie, elle sera marquée comme « consommée » pour la cible. La victime pourra donc la régénérer grâce à Recyclage ou Récolte au lieu que ce soit le lanceur (son dernier objet tenu ne change pas).

- Si le lanceur ne peut pas manger de baies pour une raison quelconque (repu, tendu, Zone Magique ou Embargo), il fera alors tomber la Baie de la cible à la place (statut neutralisé).

- Si la Baie volée n'octroie aucun effet, elle fera augmenter l'amitié comme si elle était donnée hors combat (mode friandise). La satiété sera incrémentée dans tous les cas.

## Don Naturel

- Si l'attaque peut se lancer, la Baie sera marquée comme « consommée ». Elle peut donc être restaurée via Récolte ou Recyclage.

- Pour éviter des abus avec le combo Recyclage + Bajoues ou Mûrissement, ces deux talents s'activeront conformément aux jeux officiels (= non déclenché par Don Naturel). En contrepartie, la Baie consommée n'augmentera pas la satiété du Pokémon. (La Baie n'est pas « mangée », mais transmutée en une attaque.)

### **Rééquilibrage :**

- L'attaque échouera en cas de débuff de Tension. (La Baie tenue ne sera pas consommée.)
- La puissance de Don Naturel est légèrement augmentée : selon la rareté de la Baie, elle varie entre 80 et 120 de puissance (contre 80 à 100 dans les jeux officiels).

## Éructation

Le check de cette attaque sera fait sur la variable `bs_feed` qui correspond au flag « Nourriture consommée dans ce combat ». Une fois le tag activé, il le reste jusqu'à la fin du combat.

### **Rééquilibrage :**

- L'attaque sera plus permissive qu'en jeu officiel :
  - la consommation de toute nourriture en combat activera le flag. Cela inclut donc les trois herbes en plus des Baies. (Les potions en font aussi parti, mais elles ne sont pas utilisables en combat dans Sacred Phoenix, sauf en mode Assisté.)
  - Le flag sera aussi activé si une nourriture est donnée manuellement depuis le sac (y compris sur un Pokémon qui n'est pas en première ligne).
  - Une Baie mangée par plaisir lors d'un combat (possible via Piqure, Picore ou un Dégommage allié) activera aussi le flag.
- Dans Sacred Phoenix, l'attaque sera aussi possible dès le début du combat si le Pokémon a le ventre plein (satiété > 99), même si le tag « Nourriture consommé » n'a pas été activé.
- L'attaque sera toujours sélectionnable, mais échouera si une des deux conditions n'est pas remplie.

## Talent Délestage

- Ce talent peut être déclenché de 5 manières : si l'objet tenu est consommé, volé, lancé, neutralisé ou donné. (Picore/Piqure est inclus dedans, de même que l'explosion du Ballon.)

- Ce talent peut être réactivé plusieurs fois si un objet est récupéré (y compris via l'attaque Recyclage) durant un combat puis reconsommé, revolé, relancé, reneutralisé ou redonné.

### **Rééquilibrage :**

- Si activé, il augmente de 2 crans le stage de la stat de Vitesse du Pokémon. (Ce n'est pas un buff indépendant qui multiplie par 2 la vitesse.)
- De ce fait, si le Talent s'est activé mais a été neutralisé ultérieurement ou que le Pokémon a récupéré un nouvel objet tenu, cela n'annule pas le buff de vitesse.
- À l'inverse, le buff de Vitesse n'aura pas lieu si le talent était neutralisé au moment de la perte de l'objet tenu.
- Les objets qui deviennent « inertes » après usage n'activent pas ce talent, puisque techniquement, l'objet est immédiatement remplacé par un autre.

## **Talent Ramassage**

L'activation de ce talent est faite juste après le check de restauration de l'objet originel tenu. De ce fait, Ramassage ne s'activera pas post-combat dans les cas suivants :

- Si le Pokémon a ramassé un objet en cours de combat ou a eu son objet originel restauré.
- Et bien entendu dans les combats en ligne ou de type Tour de Combat.

• En plein combat, le Talent Ramassage ne peut ramasser que des objets à usage unique consommés ou lancés, excepté le Ballon. (Si un Évoluroc a été lancé par Dégommage par exemple, ça ne s'activera pas, mais avec une Baie, oui.)

• Le Talent 8G Ramasse Ball fonctionnera sur le même principe que Ramassage en combat, sauf que ça ne s'enclenche qu'en cas de lancer de Poké Ball du joueur ou via Dégommage.

### **Rééquilibrage :**

• La table de loot sera complètement révisée pour Sacred Phoenix (les objets modernes n'existent pas), mais le principe du « plus le Pokémon ramasseur est de haut niveau, plus les objets trouvés sont intéressants » sera conservé. Mais même à bas niveau, ça restera une astuce intéressante pour se faire de l'argent ou une réserve de Baies.

• En combat, le talent sera checké dès qu'un objet sera utilisé ou lancé et non en fin de tour.

• Pas de proc du talent si le lanceur d'un objet via Dégommage est son allié (anti-glitch).

• La probabilité sera augmentée de 10 à 50%. Néanmoins, le Pokémon ramasseur devra avoir participé au combat (= avoir été sorti de sa Poké Ball) pour tenter un Ramassage et le combat s'être soldé par une victoire ou une capture. Sinon, la probabilité sera nulle (0%).

• Si le Talent Ramassage s'est activé en plein combat (impossible si Embargo), l'objet ainsi ramassé sera tagué comme « donné ». Il pourra donc être conservé (ou mis directement dans le sac si un objet originel était déjà tenu) en fin de combat, y compris face à un dresseur.

## **Les Méga-Gemmes sacrées (mécanisme propre à Sacred Phoenix)**

Une Méga-Gemme Sacrée ne se révèle que si le Pokémon béni par Rayquaza ne tient physiquement pas d'objet. Par conséquent...

### **Hors combat :**

• Lorsqu'on récupère l'objet tenu par le Pokémon concerné depuis le menu Équipe, le jeu affichera que la Méga-Gemme Sacrée se révèle et apparaîtra comme objet tenu.

- Si le joueur veut donner un objet tenu à un Pokémon béni par Rayquaza (possible, car techniquement, la Méga-Gemme Sacrée sera considérée comme une absence d'objet tenu), le jeu affichera que la Méga-Gemme Sacrée est occultée par le nouvel objet qu'il tient.

#### **En combat :**

- Si le Pokémon commence le combat avec un objet tenu différent, toute consommation, don, lancer, neutralisation ou vol de cet objet (bref, ce qui trigger Délestage) révélera la Méga-Gemme Sacrée qui deviendra immédiatement l'objet tenu actif.
- Le don, le lancer ou la perte par vol ne pourront avoir lieu qu'une seule fois par combat si un objet différent était tenu du fait que la Méga-Gemme Sacrée sera révélée juste après.
- Une fois révélée, sa Méga-Gemme Sacrée sera son objet actif jusqu'à la fin du combat du fait qu'elle fasse parti des immunités totales (don, vol, échange, lancer ou neutralisation impossibles).
- Un objet tenu qui devient « inerte » ne laissera pas le temps à la Méga-Gemme Sacrée de se révéler.
- La Méga Gemme Sacrée étant incessible, le recyclage de l'ancien objet tenu par lui ou le vol de l'objet d'une cible sera impossible. L'échange ne fonctionnera que si les deux Pokémon tiennent un objet. (Pour rappel, si un seul des deux protagonistes tient un objet, l'échange sera considéré comme un vol.)
- En fin de combat, le talent Ramassage et la restauration de l'objet originel se feront aux conditions habituelles (la Méga-Gemme Sacrée sera traitée comme une absence d'objet tenu).

## ***Mise en pratique dans le code***

### **Variables utilisées**

Je vais me baser sur un array de 7 valeurs (il est toujours reset en début et fin de combat.)

- **Flag 0 (Integer) = Objet de début de combat.** Utilisé pour forcer la restauration de l'objet originel tenu à la fin du combat. Sert de comparaison pour savoir si l'objet original est consommé et donc activer le flag 4 le cas échéant.
- **Flag 1 (Integer) = Dernier objet tenu.** Utilisé pour connaître le dernier objet tenu et ainsi le restaurer si la bonne attaque ou le bon talent est utilisé. Sert de comparaison pour savoir si l'objet original est consommé et donc activer le flag 4 le cas échéant.
- **Flag 2 (Integer) = Statut d'objet.** Valeur de 0 à 6 pour indiquer l'état de l'objet porté (volé, consommé, échangé, etc...)
- **Flag 3 (Integer) = Objet offert.** Utilisé uniquement dans le cas de Symbiose / Passe-Cadeau ou un Ramassage en milieu de combat. Permet au Pokémon receveur de conserver l'objet offert à la fin du combat. (Ou s'il avait un objet différent au début du combat, l'objet tenu originel sera restauré et l'objet offert rajouté dans le sac.)
- **Flag 4 (Booléen) = Tag objet originel consommé.** Permet de flaguer si l'objet originel a été consommé afin de ne pas le régénérer le cas échéant.
- **Flag 5 (Booléen) = Tag objet donné consommé.** Idem, pour un objet offert.
- **Flag 6 (Booléen) = Tag nourriture consommée sur ce combat.** Utilisé pour Érucation.

### **Tableau récapitulatif**

Beg = Objet de départ (**variable bs\_starting\_battle\_item**)

Last = Dernier objet tenu (**variable bs\_last\_item**)

Hold = Objet réellement tenu à l'instant présent (variable **held\_item**)

Given = Objet offert. Vaut 0 dans la grande majorité des cas (**variable bs\_given\_item**)

| Résumé                                         | Pas d'objet de remplacement                         |                                                    | Autre objet (ALT) obtenu entre-temps                |                                                    |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
| Départ                                         | Objet tenu (ID)                                     | Pas d'objet tenu                                   | Objet tenu (ID)                                     | Pas d'objet tenu                                   |
| <b>Inchangé</b><br>Statut : 0                  | Beg : ID<br>Last : ID<br>Hold : ID                  | Beg : 0<br>Last : 0<br>Hold : 0                    | Beg : ID<br>Last : ALT<br>Hold : ALT                | Beg : 0<br>Last : ALT<br>Hold : ALT                |
| <b>Consommé</b><br>Statut : 1                  | Beg : ID<br>Last : ID<br>Hold : 0                   | <i>(Pas d'objet à consommer)</i>                   | Beg : ID<br>Last : ALT<br>Hold : 0                  | Beg : 0<br>Last : ALT<br>Hold : 0                  |
| <b>Lancé</b><br>Statut : 2                     | Beg : ID<br>Last : ID<br>Hold : 0                   | <i>(Pas d'objet à lancer)</i>                      | Beg : ID<br>Last : ALT<br>Hold : 0                  | Beg : 0<br>Last : ALT<br>Hold : 0                  |
| <b>Neutralisé</b><br>Statut : 3                | Beg : ID<br>Last : ID<br>Hold : 0                   | <i>(Pas d'objet neutralisé)</i>                    | Beg : ID<br>Last : ALT<br>Hold : 0                  | Beg : 0<br>Last : ALT<br>Hold : 0                  |
| <b>Volé</b><br>Statut : 4                      | Beg : ID<br>Last : ID<br>Hold : 0                   | <i>(Pas d'objet à voler)</i>                       | Beg : ID<br>Last : ALT<br>Hold : 0                  | Beg : 0<br>Last : ALT<br>Hold : 0                  |
| <b>Échange ou voleur (ECH)</b><br>Statut : 5   | Beg : ID<br>Last : ECH<br>Hold : ECH                | Beg : 0<br>Last : ECH<br>Hold : ECH                | Beg : ID<br>Last : ECH<br>Hold : ECH                | Beg : 0<br>Last : ECH<br>Hold : ECH                |
| <b>Reçu (ALT)</b><br>(Statut : 6)              | Beg : ID<br>Last : ALT<br>Hold : ALT<br>Given : ALT | Beg : 0<br>Last : ALT<br>Hold : ALT<br>Given : ALT | Beg : ID<br>Last : ALT<br>Hold : ALT<br>Given : ALT | Beg : 0<br>Last : ALT<br>Hold : ALT<br>Given : ALT |
| <b>Bloqué/inutile</b><br>Tags de débuff        | Beg : ID<br>Last : ID<br>Hold : ID                  | Beg : 0<br>Last : 0<br>Hold : 0                    | Beg : ID<br>Last : ALT<br>Hold : ALT                | Beg : 0<br>Last : ALT<br>Hold : ALT                |
| <b>Fin de combat</b><br><b>(0 si consommé)</b> | Last : ID                                           | Last : ATL ou ECH (si sauvage)                     | Last : ID                                           | Last : ATL ou ECH (si sauvage)                     |

## Cas concret

- Un combat démarre avec l'Item 1 pour le Pokémon du joueur. Le Pokémon adverse tient l'objet « Item 2 ».

=> Le menu affichera en noir « *Objet : Item 1* » pour le Pokémon du joueur et « *Objet : Item 2* » (en noir aussi) pour celui adverse.

- Le Pokémon du joueur se fait saboter.

=> Le menu affichera en grisé « *Objet : Item 1 (neutralisé)* »

- Le Pokémon reprend un objet nommé Item 2 avec Larcin ou Tour Magik

=> Le menu affichera en noir « *Objet : Item 2 (échangé avec Item 1)* » pour le Pokémon du joueur.

=> Le menu affichera en grisé « *Objet : Item 2 (volé)* » pour le Pokémon adverse.

- Le Pokémon se refait saboter.

=> Le menu affichera en grisé « *Objet : Item 2 (neutralisé)* ».

- Le Pokémon lance Recyclage

=> Le menu affichera en noir « *Objet : Item 2 (originellement Item 1)* » (Il se souvient donc toujours que l'Item 1 est l'objet originel, mais c'est bien le dernier objet tenu – soit l'Item 2 – qui a été restauré.)

- Le combat se termine (que le Pokémon ait été saboté une troisième fois ou non)

=> L'objet d'origine (Item 1) est restauré et remplace l'Item 2 volé. (Si le Pokémon ne tenait rien au début du combat, il ne tiendra donc rien à la fin.)

=> Si c'est un Pokémon sauvage, l'Item 2 volé va dans le sac du joueur au lieu de rester entre les mains du Pokémon voleur. (Une phrase l'annonce.) Cette solution permet d'assurer la conservation de l'objet tenu par le Pokémon sauvage en cas de capture. (Statut autre que volé ou consommé => tenu par le Pokémon capturé. Volé => Mis dans le sac du joueur.)