

CHANGEMENT D'ATTAQUES DE SACRED

PHOENIX

Révision de l'efficacité - résumé

La plupart des modifications d'attaques sont des changements de type. Ce rééquilibrage est nécessaire, car l'affinité des types aura beaucoup plus d'impact que dans les jeux officiels.

Facteur d'affinité	Niveau d'affinité	Message d'efficacité*	Multiplicateur de probabilité**
$2 < \text{Affinité} \leq 4$	Très élevée	Extrêmement efficace !!!	2
$1 < \text{Affinité} \leq 2$	Élevée	Super efficace !	1,5
$0.5 < \text{Affinité} \leq 1$	Normale	(Pas de message)	1
$0.25 < \text{Affinité} \leq 0.5$	Faible	Pas très efficace...	0,7
$0.125 < \text{Affinité} \leq 0.25$	Très faible	Pas du tout efficace...	0,4
$0 \leq \text{Affinité} \leq 0.125$	Nulle	Pas affecté... (immunité)	0
$\text{Affinité} < 0$	Négative	Absorbé !	0 (+ effet positif)

* Affiché uniquement en cas d'attaque offensive

** De toucher pour une attaque de débuff ou létale, d'infliger son effet secondaire si c'est une attaque offensive et que l'effet secondaire s'applique sur la cible.

🔥 Une attaque de débuff se définit comme une capacité de statut ayant un effet négatif sur sa cible. La grande majorité d'entre elles sont reflétables par Miroir Magik ou Reflet Magik.

🔥 Si une attaque de débuff ou létale aurait dû toucher mais qu'une affinité défavorable (mais non nulle) a transformé le succès en échec ; le jeu indiquera que la cible a « résisté » à l'attaque au lieu d'avoir raté.

🔥 La grande majorité des dégâts fixes ou basés sur un taux fixe sont aussi impactés selon une échelle similaire. Tout sera décrit en détail dans le document de l'Effectiveness Overhaul.

Liste des modifications sur les capacités :

Attaques offensives :

- Toutes peuvent activer l'effet de la Roche Royale (qui a été légèrement augmenté de 10 à 12,5% de chances à affinité neutre). Si l'attaque peut naturellement apeurer, l'effet de la Roche Royale ne se cumule que partiellement : -2,5 % tous les 10% de chance d'apeurement. Une attaque qui a un taux de 20% d'apeurement ne laissera donc que 7,5% de chance à la Roche Royale de rattraper un jet raté.

Attaques de débuff de type Spectre :

- Les Spectres y sont immunisés, de la même manière que le type Plante est immunisé aux attaques de poudre.

Attaques de drain (Vampirisme, Vol-Vie...) :

- Les dégâts excédentaires infligés (PV négatifs) contribuent au regain.
- Si le Pokémon adverse n'est pas mortel du fait des paramètres de difficulté, aucun dégât excédentaire ne sera infligé.

Attaques de recul :

- Le taux de recul est multiplié par l'inverse de l'affinité des types. (À dégâts identiques infligés, un Boufefeu super efficace engendrera donc deux fois moins de recul qu'à efficacité neutre.) Aucun recul n'est infligé en cas d'immunité ou d'absorption.
- Les pourcentages de recul sont légèrement réduits pour prendre en compte que les dégâts excédentaires infligés comptent dans le recul : 20% au lieu de 25%, 30% au lieu de 33.3% et 40% au lieu de 50% selon le niveau de recul.
- Si le Pokémon adverse n'est pas mortel, aucun dégât excédentaire ne sera infligé.

Pied Sauté et Pied Voltige :

- En cas d'échec, l'attaque se retournera à hauteur de 50% de sa puissance contre son lanceur. Les dégâts seront de type Combat, sans STAB et sans possibilité de coup critique. À ratio attaque/défense et affinité neutre, cela donne des dégâts de crash d'environ 15% pour Pied Sauté et 20% pour Pied Voltige au lieu d'un abusé 50% des PV du lanceur. (On se rapproche du recul de la 2G qui était de 12,5%.)

Lutte :

- Type Normal avec l'effet passif de Querelleur (pour toucher les Spectres) et 40 % de dégâts de recul (comme Lumière du Néant et Fracas-Tête)
- Touche à travers Garde Mystik (mais Munja a plus qu'un seul PV dans mon jeu).
- Tant que le Souffle ne sera pas codé, les dégâts de recul seront au minimum de 1/12 des PV du lanceur.
- Précision nerfée de l'infini à 150 %.
- Prévu dans le futur : fait perdre obligatoirement entre 4 et 8 points de Souffle à la cible.
- Prévu dans le futur : Ignore les malus d'attaque engendrés par la fatigue du lanceur. (Le but de cette capacité est d'accélérer une fin de combat.)

Anti-Soin :

- Cette capacité n'interdira plus d'utiliser les attaques de soin, mais agira en aval en bloquant tout regain de PV. Les objets de soin consommés manuellement ou automatiquement sont aussi concernés et seront donc gaspillés.

Balance :

- Précision abaissée de l'infini à 150 %.
- Reste de type Normal, donc les Spectres y sont immunisés mais pas le type Normal.
- L'attaque est nerfée pour celui qui voit ses PV régénérés : le taux de régénération ne peut dépasser 72,5% des PV max, calculé par troncature. Cela ne devrait avoir aucun impact dans la grande majorité des cas (le but est d'empêcher le FEAR).

Choc Mental et Rafale Psy :

- 15 % de chances d'infliger Folie au lieu de 10%

Trempe :

- Type Eau
- Catégorie Offensif - spécial (au lieu de Statut)

- Notée à 1 de puissance
- Inflige 1 dégât symbolique si craint l'eau, 2 dégâts si double faiblesse. Sans effet dans les autres cas. Les Baies anti-dégâts n'interviennent pas sur cette attaque symbolique.

Gaz Toxik

- Précision baissée de 90 % à 80 %.

Toxik :

- Précision rabaissée à 85 % comme en 5G
- Précision nerfée à $\times 1,5$ (au lieu de $\times$ infini) si type Poison

Fatal-Foudre et Vent Violent :

- Précision divisée par 1,5 si temps ensoleillé (au lieu d'un 50% forcé).
- Précision multipliée par 1,5 si temps pluvieux ou orageux (au lieu d'infini).
- Dégâts multipliés par 1,5 pour Vent Violent si la cible s'est mise hors de portée dans les airs.

Blizzard :

- Précision multipliée par 1,5 si temps glacial (au lieu d'infini).
- Précision multipliée par 1,2 si temps pluvieux ou orageux (au lieu d'être neutre).
- Précision divisée par 1,2 si temps ensoleillé (au lieu d'être neutre).

Picots :

- Avec deux couches de Picots, les dégâts sont de 18,75 % des PV max au lieu de 16,67 %.
- Les dégâts avec 1 ou 3 couches restent inchangés (respectivement 12,5 % et 25 %).
- La phrase de dégâts de Picots diffère à partir de 2 couches pour souligner qu'il y en a « beaucoup ».

Pics Toxik :

- Étant donné que les doses de poison se cumulent, envoyer un Pokémon déjà empoisonné sur une couche de Pics Toxik le fera passer au stade Poison grave.

Toile Gluante :

- Le type Insecte y est immunisé et ne perdra pas de Vitesse en rentrant sur le terrain.

Piège de Roc :

- L'amplitude des dégâts infligées en fonction de l'affinité est réduite :
 - 30 % au lieu de 50% en cas de vulnérabilité critique face à la Roche
 - 20 % au lieu de 25 % en cas de vulnérabilité
 - 12,5 % en cas d'affinité neutre (inchangé)
 - 8% au lieu de 6,25 % en cas de résistance
 - 5 % au lieu de 3,125 % en cas de double résistance
- Le type Roche est immunisé aux dégâts de Piège de Roc
- La phrase de dégâts de Piège de Roc et le bruitage joué différent selon l'affinité.

Sabotage :

- Le boost de puissance en cas d'objet neutralisé est supprimé. (En stratégie, l'attaque est considérée comme étant la seconde la plus puissante de toutes après Piège de Roc, d'où ce nerf.)

Calcination :

- A le même effet que Sabotage : l'effet n'est pas limité qu'aux Baies.

Recyclage :

- Peut restaurer un objet neutralisé ou lancé, en plus d'un objet consommé.

Dégommage :

- Sauf s'il a été consommé par un allié, l'objet lancé sera récupéré à la fin du combat.
- Si l'objet lancé a un effet positif (typiquement une Baie ou une Herbe), qu'il vise un allié et que cet allié est en mesure de le manger, l'attaque n'infligera aucun dégât et l'allié profitera des effets positifs apportés par l'objet. Si cela se produit, l'objet du lanceur sera tagué comme « consommé » et non « lancé » (ce qui implique une non-régénération en fin de combat).
- Le talent Maladresse n'empêche pas d'utiliser cette attaque, comme c'était le cas en 4G.

Éructation :

- Peut se lancer immédiatement si le Pokémon a le ventre plein (Satiété > 99) en arrivant sur le terrain.
- Le tag « nourriture consommée » sera activé dès que le Pokémon aura consommé un objet incrémentant la Satiété durant ce combat, que ce fut automatiquement ou depuis le sac du joueur.

Picore et Piqûre :

- Peut aussi voler les trois herbes de combat en plus des Baies.
- Si l'objet a pu être mangé, il sera marqué comme « consommé » pour la cible. Le lanceur ne voit donc pas son tag de dernier objet utilisé être mis à jour.
- Si manger la Baie ou l'Herbe de l'adversaire est impossible pour une raison quelconque, l'objet qui n'a pas pu être mangé sera neutralisé pour la cible.

Caboche-Kaboum et Métalaser :

- La puissance de ces attaques varie de -40% à +20% selon le taux de PV du Pokémon au moment de sa semi-autodestruction. La puissance est donc de 120% s'il a tous ses PV, 90% à mi-vie et un petit peu plus que 60% s'il ne lui reste qu'un PV.
- En contrepartie de cette puissance variable (qui a légèrement plus de chance d'être abaissée qu'augmentée), les PV sacrifiés seront moindres si le Pokémon n'est pas en pleine santé. La formule est égale à $50\% \text{ PV max} - 0,3 \times \text{taux de PV perdus}$. Le Pokémon ne tombera donc KO que s'il lui reste environ 1/3 de ses PV au lieu de la moitié.

Destruction et Explosion :

- La puissance de ces attaques varie de +/- 40% selon le taux de PV du Pokémon au moment de son autodestruction. La puissance est donc de 140% s'il a tous ses PV, 100% à mi-vie et un petit peu plus que 60% s'il ne lui reste qu'un PV.

Attaques létales (Empal'Korne, Guillotine, Abîme et Glaciation) :

- Le talent Fermeté immunise complètement à ces attaques. (Vanilla)
- Échoue systématiquement si la cible est de niveau supérieur au lanceur. (Vanilla)
- La précision est de base de 30% et augmente de 1% pour chaque niveau de différence entre le lanceur et la cible. (Vanilla)
- La précision calculée est sujette aux modificateurs de précision et d'esquive, comme en première génération.
- La précision est modulée par l'affinité des types comme pour une attaque de statut ($\times 0$ si immunité, $\times 0,4$ si double résistance, $\times 0,7$ si résistance, $\times 1$ si affinité neutre, $\times 1,5$ si vulnérable et $\times 2$ si vulnérabilité critique).

- Glaciation n'a pas sa précision nerfée si le lanceur n'est pas de type Glace, mais le type Glace y est naturellement immunisé du fait d'un changement sur la table des types.
- Ces attaques sont létales et entraînent la mort immédiate du Pokémon ciblé si elles touchent.
- La mort est convertie en KO simple si les paramètres de difficulté font que la mort est désactivée pour la cible.
- L'amitié permet d'y survivre à 1 PV, de même que la Ceinture Force et le Bandeau.
- Les Légendaires qui sont Maîtres de la Vie et de la Mort sont immunisés à ces attaques.

Attaques doublant les dégâts sur une cible sous Lilliput (exemple : Écrasement) :

- Ignore seulement les bonus d'esquive de la cible au lieu d'avoir leur précision devenir infinie.

Attaques touchant une cible hors de portée (exemple : Séisme sur Tunnel) :

- La précision est calculée normalement comme si la cible était à portée.

Séisme :

- Attaque de zone de longue portée, affecte donc tous les autres combattants.
- Précision à 150 %, justifiant que c'est une attaque de zone qui secoue tout le terrain.

Ampleur :

- Attaque de zone de longue portée, affecte donc tous les autres combattants.
- Précision à 150 %, justifiant que c'est une attaque de zone qui secoue tout le terrain.
- La puissance est égale à l'ampleur élevée au carré puis multipliée par 1.4, ce qui donne comme échelle de puissance : $4 \Rightarrow 22 / 5 \Rightarrow 35 / 6 \Rightarrow 50 / 7 \Rightarrow 68 / 8 \Rightarrow 89 / 9 \Rightarrow 113 / 10 \Rightarrow 140$ au lieu de 10, 30, 50, 70, 90, 110 et 150 respectivement. L'espérance de dégâts (71 en moyenne) et la probabilité d'avoir telle ampleur restent les mêmes qu'en vanilla.

Cadeau :

- Afin de limiter les effets de seuil, la puissance est aléatoirement choisie parmi ces 10 valeurs : [40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110, soin, soin] au lieu de [40, 40, 40, 40, 80, 80, 80, 120, soin, soin]. La moyenne de puissance monte ainsi de 65 à 75 si le tirage ne tombe pas sur un soin.
- Si ça tombe sur "soin" (20% de chance), ça soigne un quart des PV de la cible (vanilla).

Lévikinésie :

- Au lieu d'avoir une attaque qui touche à coup sûr (comme l'aurait fait un Annule-Garde), ce débuff annulera durant 3 tours les bonus d'esquive de la cible (incluant celui d'amitié), tout en la faisant léviter.
- Le débuff d'esquive ne s'appliquera pas sur les Pokémon pouvant naturellement voler (type Vol, objet de lévitation tenu ou talent Lévitation).
- Afin de garder ce débuff compétitif, Lévikinésie augmentera le taux de coups critiques subis de 25% (y compris sur les Pokémon volants) tant qu'il fait effet.
- La blacklist des Pokémon immunisés « parce qu'on n'a pas le droit de voir leurs jambes » est supprimée.

Gyroballe :

- La puissance de l'attaque est égale à 25 multiplié par le ratio de la vitesse vraie entre la cible et le lanceur. Tout modificateur de vitesse est donc pris en compte.
- La puissance minimale est de 25, même si le lanceur est plus rapide que sa cible.
- La puissance maximale reste capée à 150.

Boule Élek :

- Idem que Gyroballe, sauf que la puissance de base est de 35 et est multipliée par le ratio inverse (vitesse vraie du lanceur / vitesse vraie de la cible). L'augmentation de puissance devient donc linéaire : il n'y a plus d'effet de seuil avec 5 paliers (40-60-80-120-150).

- La puissance minimale est de 35, même si le lanceur est plus lent que la cible.
- La puissance maximale reste capée à 150.

Éclair Fou :

- A désormais 10% de chance de paralyser, comme pour Électacle

Punition :

- La puissance maximale est augmentée de 200 à 240 (+9 d'augmentations de stats)

Force Ajoutée et Arrogance :

- La puissance maximale est capée à 300 (+14 d'augmentations de stats)

Surf :

- Redevient une attaque ciblée sur les ennemis adjacents, comme en troisième génération ou Ocroupi.

Ocroupi :

- Puissance légèrement augmentée de 90 à 95 (annulation du nerf de la 6G).
- Touche une cible qui est sous l'eau avec 2 fois plus de dégâts (comme Surf).

Siffl'Herbe :

- Précision augmentée de 55 à 65%

Étreinte :

- Puissance augmentée de 15 à 30
- Précision augmentée de 85 à 90 %
- Les Pokémon qui ne sont pas de type Plante et apprenaient Ligotage apprendront Étreinte à la place.

Ligotage :

- Puissance augmentée de 15 à 30
- Type Plante (évite un doublon avec Étreinte)

Attaques d'immobilisation (Éteinte, Danse Flammes, Ligotage, Siphon...) :

- Les dégâts d'immobilisation suivent une formule hybride. Au lieu d'un $1/8^{\text{ème}}$ plat, c'est $1/16^{\text{ème}} + 1/16^{\text{ème}} \times (\text{attaque vraie du lanceur} / \text{défense vraie de la cible})$ des PV max de la victime. L'ensemble est pondéré par la racine carrée de l'affinité. Si les dégâts sont non nuls, ils sont troncaturés avec un minimum de 1 PV. Bien entendu, les stats spéciales sont utilisées si l'attaque immobilisante était spéciale au lieu de physique.

- Ce taux de dégâts est augmenté de 33.3% si le lanceur tenait une Bande Étreinte (vanilla).
- La phrase de dégâts d'immobilisation et le bruitage joué différent selon l'affinité.

Vampigraine :

- Les dégâts de la Vampigraine se basent sur $1/8^{\text{ème}}$ des PV max de l'adversaire, le tout pondéré par la racine carrée de l'affinité. Si les dégâts sont non nuls, ils sont troncaturés avec un minimum de 1 PV.

- La phrase du drainage de la Vampigraine et le bruitage joué différent selon l'affinité.

- Seul un Pokémon de type Plante du camp adverse peut récupérer les PV sapés par la Vampigraine. En combat multi, le slot d'où a été lancée la Vampigraine est testé en priorité, puis les autres slots alliés. Ceci est vérifié à chaque tour.

- S'il n'y a aucun Pokémon de type Plante éligible, personne ne récupère les PV drainés et la Vampigraine perd 50 % de son efficacité (soit pour la victime une perte à chaque tour de 1/16^{ème} de ses PV max, le tout pondéré par la racine carrée de l'affinité).

- La Vampigraine reprendra immédiatement 100% de son efficacité si un Pokémon de type Plante revient sur le camp adverse.

Fouet Lianes :

- Devient une attaque à distance. (Seules de fines lianes rentrent en contact avec le Pokémon et ce durant un court laps de temps, ce qui ne suffit pas à déclencher un talent de contact.)

Vol-Vie :

- Devient une attaque de corps-à-corps.
- Puissance augmentée de 20 à 25

Méga-Sangsue :

- Devient une attaque de corps-à-corps.
- Puissance augmentée de 40 à 45

Giga-Sangsue :

- Devient une attaque de corps-à-corps.

Croissance :

- Type Plante

Doux Parfum :

- Type Plante

Séduction :

- Type Fée
- Baisse aussi l'Attaque d'un cran en plus de baisse l'Attaque Spéciale de 2 crans.

Encore :

- Type Fée
- Si la cible subit ce débuff avant d'avoir pu attaquer et que la capacité choisie est différente de l'attaque à répéter, la capacité choisie échoue.

Soucigraine :

- Précision augmentée de 100 à 120 % (pour prendre en compte le risque de résistance)

Rayon Simple :

- Type Psy
- Précision augmentée de 100 à 120 % (pour prendre en compte le risque de résistance)

Entrave :

- Type Psy

Attraction :

- Type Fée

Ultimapoing :

- Type Combat

Ultimawashi :

- Type Combat

Garde Large, Prévention, Tatamigaeshi et Vigilance :

- Considérées comme attaques de buff, donc saisissables
- Vigilance ne bloque plus les attaques de buff.
- Tatamigaeshi incrémente le compteur d'Abri (et ne fonctionne qu'au premier tour bien entendu).
- Vigilance incrémente toujours le compteur d'Abri, même si cette attaque est la seule de ce groupe à pouvoir être lancée consécutivement sans risque d'échec.

Abri, Détection, Bouclier Royal, Pico-Défense, Blockhaus et Blocage :

- Attaquer en dernier ne fera plus « gratuitement » échouer l'attaque. Le compteur d'Abri ne sera donc plus réinitialisé.
- Bouclier Royal n'a pas le nerf de la 8G appliqué et réduit toujours de 2 crans l'attaque.
- Le nerf de la 7G (division par 3 des chances de succès à chaque tour) est appliqué. À terme, il ne sera plus possible de lancer 2 fois d'affilé une attaque de ce type.
- L'utilisation de ces capacités ne protégera plus sa poupée de Clonage des dégâts directs.

Ténacité :

- Type Combat
- Relancer cette attaque plusieurs fois d'affilé ne sera plus une cause d'échec. Le compteur d'abri reste néanmoins incrémenté.
- Échoue si le Pokémon n'a qu'un PV (une attaque qui touche devant faire minimum 1 dégât) ou si le Pokémon a déjà survécu 4 fois avec 1 PV (quel que soit le motif).

Ruse :

- 35 de puissance au lieu de 30
- Type Ténèbres
- La priorité reste à +2 (ce qui en fait une alternative très intéressante à Coup Bas et aux autres attaques de priorité, surtout que ça brise Abri et les protections de groupe).

Trou Dimensionnel :

- Devient une attaque de corps-à-corps.

Furie Dimension :

- Devient une attaque à distance.

Malédiction et Malédiction spectrale :

- Splitté en 2 attaques distinctes :
 - Une de type Normal qui augmente Attaque + Défense mais baissera la Vitesse. Ce buff qui se lance sur soi peut être saisi.
 - L'autre de type Spectre qui maudit l'adversaire en sacrifiant les PV. Ce débuff n'est ni reflétable, ni blocable et permet de choisir sa cible en cas de combat multi.

- Chaque version a sa propre description au lieu d'un générique « fonctionne différemment si type Spectre ».

- La précision de la Malédiction spectrale est nerfée de l'infini à 120%. Elle a donc une petite chance d'être résistée ou d'échouer en conditions défavorables de visée. Si cela se produit, le lanceur ne perd pas ses PV.

- Les dégâts de la Malédiction spectrale sont pondérés par la racine carrée de l'affinité vis-à-vis du type Spectre.

- La phrase affichée lorsque la Malédiction frappe et le bruitage joué différent selon l'affinité.

- Dans l'hypothèse où le lanceur viendrait à gagner ou perdre son type Spectre avant de lancer cette attaque, la bonne version de la capacité sera automatiquement utilisée et la cible réajustée.

Riposte, Voile Miroir et Fulmifer

- Si la cible est immunisée au type de l'attaque, elle ne subira aucun dégât.

- Les dégâts de contrattaque sont pondérés du coefficient d'affinité ($\times 0.4 / 0.7 / 1 / 1.5$ ou 2 selon le degré de vulnérabilité).

- Les Baies anti-dégâts s'enclenchent sur ces attaques et réduisent d'un cran le palier d'affinité.

- La phrase d'efficacité est affichée avec le bruitage adéquat en cas d'affinité non neutre.

- L'atténuation des dégâts due à l'amitié reste appliquée sur les dégâts de contrattaque.

Attaques à dégâts fixes ou pseudo-fixes (Sonicboom, Draco-Rage, Frappe Atlas, Ombre Nocturne, Vague Psy et Tout ou Rien) :

- Si la cible est immunisée au type de l'attaque, elle ne subira aucun dégât.

- Les dégâts de ces attaques sont pondérés par la racine carrée de l'affinité.

- La phrase d'efficacité est affichée avec le bruitage adéquat en cas d'affinité non neutre.

- Ces attaques profitent du STAB, auquel cas les dégâts sont multipliés par 1,25.

- Ces attaques peuvent infliger un Coup critique, auquel cas les dégâts sont multipliés par 1,25.

Effort :

- Si la cible est immunisée au type de l'attaque, elle ne subira aucun dégât.

- Les dégâts de cette attaque sont pondérés par la racine carrée de l'affinité.

- La phrase d'efficacité est affichée avec le bruitage adéquat en cas d'affinité non neutre.

- Cette attaque profite du STAB, auquel cas les dégâts sont multipliés par 1,25. Elle peut donc réduire les PV adverses à un niveau inférieur à celui du lanceur.

- Cette attaque laisse toujours minimum 1 PV à la cible, même en cas de STAB ou d'affinité favorable.

- Le pourcentage de PV retirés à la cible ne peut excéder 4 fois le ratio Attaque vraie du lanceur / Défense vraie de la cible. En effet, le Pokémon doit avoir un minimum de force physique comparé à son adversaire pour jouir de la pleine efficacité de cette attaque. C'est aussi une mesure anti-FEAR.

Big Splash :

- Afin d'éviter que des murs défensifs deviennent aussi des monstres offensifs, la stat de Défense du lanceur utilisée dans le calcul des dégâts est capée à 4 fois la valeur de sa stat d'attaque. En effet, l'utilisateur doit avoir un minimum de force physique pour jouir de la pleine efficacité de cette attaque.

- Les stats vraies d'Attaque et de Défense sont prises en compte. (Remarque : les objets tenus dans Sacred Phoenix impactent directement les stats. Un Bandeau Choix multiplie l'attaque par 1,5 au lieu des dégâts. Idem pour des talents comme Toison Épaisse ou Coloforce.)

Tricherie :

• Afin d'empêcher des Pokémon faibles offensivement d'exploser leurs adversaires, la stat d'Attaque de la cible utilisée dans le calcul des dégâts est capée à 4 fois la valeur de la stat d'Attaque du lanceur. En effet, l'utilisateur doit avoir un minimum de force physique pour jouir de la pleine efficacité de cette attaque.

Atout :

- La puissance de l'attaque est augmentée :
 - 60 avec 5 PP ou plus (au lieu de 40) : valeur affichée sur les menus
 - 80 avec 4 PP (au lieu de 50)
 - 100 avec 3 PP (au lieu de 60)
 - 120 avec 2 PP (au lieu de 80)
 - 200 avec 1 PP (inchangé)
- Le mécanisme sera basé sur le pourcentage de Mana restant lorsqu'il sera implémenté et ignorera le malus d'Attaque spéciale engendré par la fatigue mentale.

Retour et Frustration :

- Étant donné que l'amitié peut monter jusqu'à 1023, la puissance de Retour est égale à l'amitié divisée par 10, troncaturé avec un minimum de 1.
- Frustration se base sur $(1023 - \text{Amitié})$, divisé par 10 selon les mêmes conditions.

Essorage et Presse :

- La puissance de base d'Essorage monte de 110 à 120 afin d'être alignée sur celle de Presse.
- La puissance réelle (qui reste proportionnelle aux taux de PV de la cible) est arrondie par excès au lieu d'être troncaturée (ce qui assure un minimum de 1 de puissance).

Onde Originelle :

- Aligné sur la puissance de Lance Pangéenne, soit boosté de 110 à 120 de puissance

Éclate-Roc :

- La probabilité d'infliger la baisse de Défense passe de 50 à 100%.

Massd'Os :

- Précision augmentée de 85 à 90 %.
- Devient une attaque de corps-à-corps.

Écume :

- Puissance baissée de 40 à 25 (c'était 20 jusqu'en 5G). (La plupart des Pokémon aquatiques apprennent Écume avant Pistolet à O).
- Augmentation des chances de réduire la vitesse de 10 à 40 %.

Constriction :

- Puissance augmentée de 10 à 20.
- 50 % de chances de réduire la vitesse au lieu de 10%

Purédpois :

- Précision augmentée de 70 à 80 %.

Regard médusant :

- Type Dragon
- Précision nerfée de 100 à 90 % (comme en 5G)

- PP réduits de 30 à 15

Larme à l'œil :

- Type Fée
- 100% de précision au lieu d'infini

Ébullition :

- Léger nerf des chances de brûlure de 30 à 25 %.
- Moyennement efficace sur le type Glace. (Le type Eau est à l'origine peu efficace sur le type Glace à Keltios.)
- Le second type reste pris en compte dans le calcul de l'affinité.

Lyophilisation :

- Super Efficace sur le type Eau au lieu de peu efficace.
- Le second type reste pris en compte dans le calcul de l'affinité.

Coupe-Vent :

- Type Vol
- Puissance augmentée de 80 à 120 (vu que c'est une attaque en deux tours).
- Augmente la Vitesse d'un cran au premier tour (calqué sur Coud'Krâne qui augmente la Défense).
- Peut toucher une cible haute dans le ciel. Dans ce cas, les dégâts sont multipliés 1,5 comme Vent Violent.

Piqué :

- Devient une attaque de corps-à-corps
- Précision augmentée de 90 à 100 (un raté est très punitif vu que c'est une attaque en deux tours).
- Augmente la Vitesse d'un cran au premier tour (calqué sur Coud'Krâne qui augmente la Défense).

Grêle :

- En plus du type Glace, les types Eau et Obscur sont immunisés aux dégâts de grêle.
- Les Pokémon Glace ont leur Défense multipliée par 1,5 sous la Grêle.

Force :

- Type Combat

Escalade :

- Type Roche

Vœu :

- Type Fée

Soin :

- Type Psy

Grincement :

- Type Acier

Groz'Yeux :

- Type Ténèbres

Force Nature :

- Sa catégorie devient Spéciale au lieu de Statut.

Flair :

- Ignore l'affinité des types pour toucher (le but principal est de désactiver les immunités du type Spectre).
- Annule tous les bonus d'esquive, y compris celui d'amitié.

Clairvoyance :

- Type Psy (la seule conséquence sera une légère variation du coût en Mana selon le type du lanceur + évite d'avoir un effet doublon avec Flair.)
- Ignore l'affinité des types pour toucher (le but principal est de désactiver les immunités du type Spectre).
- Annule tous les bonus d'esquive, y compris celui d'amitié.

Œil Miracle :

- Ignore l'affinité des types pour toucher (le but principal est de désactiver l'immunité Psy du type Ténèbres).
- Annule tous les bonus d'esquive, y compris celui d'amitié.

Lire-Esprit :

- Type Psy (ça des implications sur les chances de réussite selon le type de l'adversaire, et ça évite un doublon avec Verrouillage qui est de type Normal.)

Feu Follet :

- Précision nerfée de 85 à 80 %, à mi-chemin entre la 3G et la dernière génération.

Câlinerie :

- La probabilité de baisser l'attaque augmente de 10 à 20 % (pour se rééquilibrer un peu avec Pouvoir Lunaire).

Orage Adamantin :

- Suppression du haxx sur le taux d'augmentation de la Défense : au lieu que ce soit une chance sur 2 de gagner 2 crans de défense, ça monte la Défense d'1 cran à coup sûr.

Croc Fatal, Ire de la Nature et Colère du Gardien d'Alola :

- Si la cible est immunisée au type de l'attaque, elle ne subira aucun dégât.
- Le pourcentage de PV restants enlevés est influé par l'affinité des types :
 - 12.5 % en cas d'affinité très faible (palier -2)
 - 25 % en cas d'affinité faible (palier -1)
 - 50 % en cas d'affinité neutre (palier 0)
 - 75 % en cas d'affinité élevée (palier +1)
 - 87,5 % en cas d'affinité très élevée (palier +2)
 - 100 % si on atteint le palier +3 grâce à un bonus de critique.
- La phrase d'efficacité est affichée avec le bruitage adéquat en cas d'affinité non neutre.
- Colère du Gardien d'Alola monte à +1 dans ces paliers.
- Si la cible est sous Abri, Colère du Gardien d'Alola n'inflige qu'un quart du taux normal.

- Croc Fatal et Ire de la Nature peuvent infliger un Coup critique, auquel cas on monte de +1 dans ces paliers.

- Le talent Prognathe augmente le palier d'un cran en cas d'usage de Croc Fatal.

Fontaine de Vie :

- Type Lumière

Lumière du Néant :

- Type Lumière

Lame Sainte :

- Type Lumière

Lame Ointe :

- Type Lumière

Feu Sacré :

- Super efficace sur le type Obscur.
- Le second type reste pris en compte dans le calcul de l'affinité.

Retour Noir :

- Précision augmentée de 60 à 90%.
- A un taux de recul égal à 30%, comme Damoclès ou Boutefeu (au lieu de 50% des PV restants du lanceur.)

Ardeur Noire :

- 15% de chance de brûler au lieu de 10

Éclair Noir :

- 15% de chance de paralyser au lieu de 10

Froid Noir :

- 15% de chance de geler au lieu de 10

Chute Noire :

- Le lanceur n'a pas de tour de recharge.
- Comme les attaques de type Croc Fatal, ça enlève 1 PV s'il reste 1 PV. L'affinité des types et aussi prise en compte et influe la fraction des PV enlevés (50% à affinité neutre).

Ciel Noir :

- (Temporaire) Invoque la Grêle au lieu d'un ciel obscur, en attendant que cette météo soit codée. (Note : les Pokémon Obscurs sont naturellement immunisés à la Grêle.)

Percée Noire :

- En plus de casser les écrans, ça dissipe les enchantements de type Rune Protect ou Brume.
- Seul le camp adverse est affecté par cette attaque.
- Cette attaque de débuff peut être reflétée.

Blocage Noir :

- Affecte tous les ennemis (sauf les Spectres qui sont naturellement immunisés au blocage).
- 100 % de précision (Les wikis hésitent entre 80 et 100%).
- Cette attaque de débuff peut être reflétée ou résistée.

Bélier Noir :

- 20% de chance de baisser la Défense de la cible.

Regard Noir :

- Type Spectre (le type Normal y est donc immunisé.)
- La précision reste infinie du fait qu'il y ait 2 types immunisés.

Barrage :

- Précision abaissée de l'infini à 120 %. (Il y a donc une petite chance de résistance en cas de faible affinité au type Normal.)

Toile :

- Précision abaissée de l'infini à 120 %. (Il y a donc une petite chance de résistance en cas de faible affinité au type Insecte.)

Vantardise :

- Type Ténèbres

Racines :

- Relancer l'attaque permet d'annuler son effet. Le Pokémon n'est donc plus bloqué.
- Cloue réellement l'utilisateur au sol comme Anti-Air. Cela rend les attaques aériennes en deux tours inutilisables, mais immunise à Chute Libre.

Distorsion :

- Devient « une inversion de l'écoulement du temps » du point de vue descriptif. La vitesse de tous les combattants se voit donc inversée et retournera une valeur négative.
- Le multiplicateur de vitesse dû à la haine devient un diviseur si le Pokémon haineux subit les effets de la Distorsion. Ceci leur garantit que leur bonus de haine apportera toujours un avantage dans l'ordre d'action.
- Les Légendaires maîtrisant l'Espace-Temps sont immunisés à cet effet de terrain.
- Effet secondaire pouvant se produire : Boule Élek et Gyroballe donneront leur puissance minimale si seulement un des deux protagonistes est immunisé à la Distorsion. (Le ratio de vitesse donnera une valeur négative.)

Requiem :

- Type Spectre
- Bien que Requiem soit considérée comme une attaque de Débuff, elle n'est ni affectée par l'affinité des types ni reflétable, vu qu'elle affecte tous les Pokémon sur le terrain.
- Si le Pokémon est mortel, il perdra 125% de ses PV au moment où les ailes d'Yveltal viendront le frapper. Cela le conduirait à un KO au bord de la mort si ses PV étaient entre 25 et 50%, et à une mort s'il lui restait moins d'un quart de sa vie. Si la mort est désactivée, seuls les PV restants seront soustraits.
- Les Légendaires Maîtres de la Vie et de la Mort sont immunisés au Requiem, de même que tous les Pokémon Spectres. (Il s'agit d'une magie spectrale : un mort ne peut pas être affecté.)

Lien du Destin :

- Fait tomber les PV de celui qui a porté le coup de grâce au même taux que le Pokémon qui a lancé Lien du Destin. Si le Pokémon vaincu est tombé à -100% de PV et succombe, celui qui l'a tué subira le même sort.

- Si la mort est désactivée, seuls les PV restants seront retirés (pas de PV négatifs).
- Le nerf de la 7G est instauré (impossible de le lancer 2 fois d'affilé).
- Lien du Destin échouera si celui qui a porté le coup de grâce est un Maître de la Vie et de la Mort, de même qu'avec un type Spectre. (Il s'agit d'une magie spectrale : un mort ne peut pas être affecté.)
- Tous les autres types (y compris le type Normal) y sont sensibles, même si l'attaque est de type Spectre.

Capacités Z :

- Les attaques de statut se transformant en capacités Z sont supprimées (excepté celle signature d'Évoli). Seules les attaques offensives resteront.
- L'usage de la Force Z nécessite minimum 3 cœurs d'amitié (800/1023).
- Les attaques universelles (= basées sur un type) n'auront plus la puissance basée sur une attaque d'origine, mais selon le niveau du Pokémon. La puissance maximale est de 190 et diminue de 2 pour chaque niveau au-dessous de 50 (soit un minimum de 92 au niveau 1).
- Apocalypsis Luminis et les attaques universelles sont de catégorie « Offensif – Fusion » : elles frapperont automatiquement en Physique ou en Spécial selon ce qui aura la plus grande espérance de dégâts. Pour cela, les ratios Attaque / Défense et Attaque Spé / Défense Spé sont comparés, et le plus favorable détermine la catégorie de l'attaque. (Les stats réelles avec tous les modificateurs sont prises en compte.)
- Les Méga-Gemmes sacrées permettront d'utiliser les attaques Z correspondant à son type, en plus de la Méga-Évolution.
- Les attaques Z signatures garderont toujours leur puissance maximale, même si le lanceur est de bas niveau.
- Les attaques Z peuvent toucher un Pokémon hors de portée, mais n'infligeront que 25% des dégâts (comme pour une cible qui s'est abritée).

Baston :

- L'attaque est légèrement boostée : la puissance de chaque coup sera égale à $5 + (\text{Base stat d'attaque du Pokémon} / 8)$ au lieu de $5 + (\text{Base stat d'attaque du Pokémon} / 10)$.

Poudre Toxik :

- Type Plante (évite un doublon avec Gaz Toxik et donne un moyen de facilement empoisonner un type Roche ou Sol).

Renversement :

- Précision nerfée de l'infini à 100 % comme en 6G.
- Si l'attaque n'a que des effets positifs sur la cible, celle-ci acceptera le cadeau avec plaisir. La capacité aura donc une précision infinie et ne sera pas reflétée.

Bâillement :

- Précision nerfée de l'infini à 120 %.

Boost :

- Type Psy

- Boost est considérée comme une attaque de buff. Elle n'est donc pas bloquée par Vigilance et peut être saisie. Si l'attaque est saisie, le lanceur devient la cible et celui qui a volé l'attaque devient le lanceur.

- Boost ignore Abri et mais ne peut copier les stats d'une cible hors de portée.
- Comme depuis la 6G, cette attaque copie les buffs de critique (et le lanceur les perdra s'il en avait un et que la cible n'en avait pas).
- Si Boost n'engendre aucun effet positif pour le lanceur (taux de critique inclus), l'attaque échouera. Mais à partir du moment où au moins une stat évolue positivement, tous les changements de stats seront copiés, même ceux qui auront un impact négatif.

Stratopercut :

- Précision légèrement augmentée de 85 à 90%.
- Est considérée comme une attaque de saut : elle n'est donc pas utilisable sous Gravité.

Tunnel :

- Confer le statut de semi-invulnérabilité « sous terre » durant le tour d'exécution, synonyme de Pokémon partiellement cloué au sol.
- Conséquence : si le Pokémon est de type Vol, son immunité Sol est considérée comme une résistance durant le tour intermédiaire. S'il tenait son immunité d'une lévitation, elle est complètement annulée.

Attaques aériennes en deux tours (Vol, Rebond et Chute Libre) :

- Confer le statut de semi-invulnérabilité « haut dans le ciel » durant le tour d'exécution, synonyme de Pokémon dans les airs (même pour le détenteur d'une Balle Fer). La cible de la Chute Libre reçoit aussi ce statut.
- Si un Pokémon est de type Sol, son immunité Électrik devient une simple résistance durant le tour intermédiaire de ces attaques.
- Ces attaques sont inutilisables si le Pokémon est cloué au sol (Gravité, Ailes brisées ou Racines activées).

Gravité :

- Les Maîtres de l'Espace-Temps y sont immunisés.
- Si la Gravité interrompt une attaque aérienne en deux tours, son utilisateur subit des dégâts de crash de type Sol, Eau ou Glace selon la nature du terrain. Ces dégâts ont 60 de puissance et se basent sur la Défense du Pokémon tombé au sol et de l'Attaque Spéciale du lanceur de Gravité.

Myria-Flèches et Anti-Air :

- Leur effet est unifié : Myria-Flèches infligera donc le débuff « Ailes Brisées » à toute cible qui vole plus ou moins haut, y compris sur un Pokémon acteur ou victime d'une Chute Libre.
- Si ces capacités interrompent une attaque aérienne en deux tours, son utilisateur subit des dégâts de crash identiques à ceux de la Gravité, sauf que c'est l'Attaque de celui qui l'a cloué au sol qui est prise en compte.

Chute Libre :

- Si le lanceur se fait clouer au sol, est interrompu ou tombe KO durant l'étape intermédiaire, la cible subit tout de suite les dégâts de la Chute Libre, même si le lanceur est hors-combat. La même chose se produit si lanceur et cible se font clouer au sol en même temps par la Gravité. Dans ces deux cas, la cible ne subit pas de dégâts de crash additionnels.

- Si la cible a été clouée au sol ou mise KO durant le tour intermédiaire, l'attaque Chute Libre est interrompue et le lanceur redescend sans subir de dégâts, mais passera son tour s'il n'a pas encore agi. La cible subit ensuite les dégâts de crash du fait qu'elle était haut dans le ciel, sauf si elle est KO à ce stade-là.

- Le critère de poids est rééquilibré : la masse maximale (en kg) qui peut être portée dépend de l'Attaque du lanceur et vaut $80 + \text{Attaque} \times 1,2$. Si la cible porte une Balle Fer, 50 kg supplémentaires seront à soulever.

- Une cible enracinée est immunisée à Chute Libre tout comme un Pokémon trop lourd.

Atterrissage :

- Si un Pokémon n'est ni un Pokémon d'une espèce naturellement apte au vol, ni capable de léviter, Atterrissage ne soignera que 25 % des PV au lieu de 50.

- Si un Pokémon fait partie d'une espèce naturellement apte au vol, la capacité supprimera le débuff « Ailes brisées » en plus de restaurer 50 % de ses PV.

- Une espèce naturellement apte au vol se définit comme un Pokémon qui possède le type Vol dans sa forme de base, même s'il l'a perdu en Méga-évoluant ou via le type Lumière ou Obscur.

- En plus de la suppression temporaire du type Vol (ou de son remplacement par le type Normal si uniquement de type Vol), Atterrissage cloue partiellement au sol son utilisateur. Cela désactive donc momentanément tout effet de lévitation.

Dernier Recours :

- Cette attaque peut fonctionner si elle a été appelée par une autre capacité (Métronome, Photocopie...)

- La capacité échoue systématiquement si :

- Le Pokémon n'a qu'une seule attaque dans son moveset. (Vanilla)

- Le Pokémon n'a utilisé aucune ou une seule capacité depuis son arrivée sur le terrain. Le tag « attaque utilisée » est apposé après l'usage de celle-ci, sauf pour Dernier Recours qui est toujours comptabilisé.

- La liste des capacités utilisés est remise à 0 en cas de switch. (Vanilla)

- Il n'est plus obligé d'avoir strictement utilisé toutes les autres capacités pour qu'elle fonctionne. À la place, la puissance de cette capacité variera en fonction de la taille du moveset et du nombre d'attaque différentes utilisées :

- 2 capacités dans le moveset pour 2 attaques utilisées : 110

- 3 capacités dans le moveset : 70 pour 2 utilisées, 125 pour toutes

- 4 capacités dans le moveset : 60 pour 2 utilisées, 100 pour 3, 140 pour toutes

- 5 capacités dans le moveset (prévu) : 50 pour 2 utilisées, 90 pour 3, 130 pour 4, 160 pour toutes

- 6 capacités dans le moveset (prévu) : 40 pour 2 utilisées, 80 pour 3, 120 pour 4, 150 pour 5, 180 pour toutes.

Pouvoir Antique, Vent Argenté et Vent Mauvais :

- PP augmentés de 5 à 10

- Diminution du haxx : au lieu d'avoir 10% de chance d'augmenter les 5 stats principales en même temps, il y aura 100 de chance d'augmenter l'une d'entre elles au hasard. Ainsi, ces capacités se rapprochent plus de Poing Boost ou de Nitrocharge.

Air Veinard :

- Protège des Coups critiques durant 6 tours au lieu de 5.

Camaraderie :

- Non bloqué par Vigilance, car ça contourne aussi les autres attaques de protection.

Anti-Brume :

- Affectée par Reflet / Miroir Magik comme depuis la 5G. (Si c'est le cas, le lanceur est considéré comme étant la cible.)
- Si la cible est à portée de l'attaque et ne s'est pas protégée (Abri / Vigilance), son camp subit les effets suivants :
 - Les écrans (Protection / Mur Lumière et Voile Aurore) sont brisés
 - Les auras de Brume et de Rune Protect sont dissipés.
- L'esquive de la cible est ensuite baissée d'un cran si elle n'est pas immunisée ou protégée par un clone. (Brume étant dissipé juste avant, elle n'empêchera plus la baisse de stat.) Comme en vanilla, la réussite de cet étape n'impacte pas les autres effets secondaires.
- À partir du moment où le lanceur a réussi à lancer l'attaque, les effets suivants s'appliqueront même si la cible s'est protégée, car ça impacte l'entièreté du terrain :
 - Dissipe les Entry Hazards dans les deux camps.
 - Dissipe les météo hostiles ou réduisant la visibilité. Sont concernés la brume féérique, le brouillard, l'orage, la pluie orageuse, le ciel noir, la tempête de sable, la grêle et le blizzard. Si la météo a été apportée par l'action d'un Pokémon, elle est totalement annulée et se voit remplacée par la météo par défaut.
 - S'il s'avère que la météo par défaut fait aussi partie de cette liste, elle sera temporairement remplacée par de la neige si c'était la Grêle ou le Blizzard, par de la Pluie si c'était la pluie orageuse et par une météo neutre dans les autres cas. L'effet de « mauvais temps dispersé » dure 6 tours. Ce compteur est remis à 6 si Anti-Brume est relancé mais tombe à 0 si une capacité ou un talent climatique venait à être activé.
- Contrairement à la 8G, le Champ psychique et le Champ herbu ne sont pas impactés, car il ne s'agit pas de météo mais respectivement d'une aura de bataille et d'un terrain.

Immunités propres à certains Légendaires

Certains Légendaires jouissent de talents passifs cachés. Ils sont permanents.



Maîtres de la Vie et de la Mort :

- Mew
- Ho-Oh
- Giratina
- Arceus
- Xerneas
- Yveltal
- Zygarde

=> Immunité à tout effet qui tue sur le coup

- Attaques létales (Empal'Korne, Guillotine, Abîme et Glaciation)
- Requiem
- Prélèvement Destin

Maîtres de l'Espace-Temps :

- Celebi
- Créhelf
- Créfollet
- Créfadet
- Dialga
- Palkia
- Giratina
- Cresselia
- Darkrai
- Arceus
- Hoopa
- Cosmog
- Cosmovum
- Solgaleo
- Lunala
- Necrozma
- Éthernatos



=> Immunité à tout débuff ou Aura de terrain qui altère l'espace ou le temps

- Distorsion
- Zone Magique
- Zone Étrange
- Embargo
- Gravité

=> [Field Effects] Non affecté par le manque d'oxygène provoqué par le terrain "Sous-marin", ni par le manque d'air ou les rayonnements cosmiques du terrain "Vide spatial".