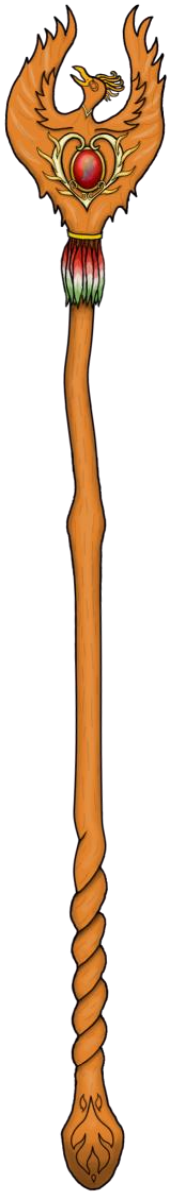
La magie de Sacred Phoenix

La magie fait partie intégrante du monde antique de Keltios. Les Pokémons sont la manifestation la plus visible de ces phénomènes (d'où le terme de « créatures magiques »), mais les humains peuvent en faire usage s'ils possèdent des cristaux enchantés suffisamment purs. De tels cristaux étant rares et chers (l'ingrédient de base, le Morceau Comète, coûtant au moins 15000 kels), seule une élite y a accès.

Par la force du destin, vous hériterez du Sceptre du Phénix et pourrez donc jouir de la plus puissante magie qui existe grâce à sa Gemme Mythique… mais vous venez à peine d'être consacré prêtre et ne savez pas comment vous en servir.

Heureusement, votre voyage à Keltios sera l'occasion de vous initier aux arcanes. De nombreux PNJs vous dévoileront des sorts et de nouvelles compétences qui sans magie n'auraient pas été à votre portée. Maitrisez cette relique digne d'un Augure, et vous aurez toutes les chances de devenir un dresseur de légende !

Votre maîtrise de la magie vous ouvrira quatre voies :



• L'artisanat

C'est un art qui prend des années à être maitrisé pour un non mage, mais la force de l'esprit vous permettra de plier et de modeler la matière selon votre volonté. Parlez au PNJ approprié pour qu'il vous initie à son métier et vous débloque les premières recettes.

• Le livre de partition

Grâce à la Flûte du Temps et l'énergie de votre sceptre, la musique que vous jouerez sera imprégnée de magie et pourra toucher le cœur des Pokémons.

• Le livre de sorts

Il s'agit de votre principale liste de sorts. Il en existe quatre types :

– Les O-Auras de terrain qui sont des sorts de guérison instantanée ou qui offrent des bonus passifs durant un temps limité.

– Les sorts de combat qui correspondent aux O-Auras de combat + le Réveil de l'esprit via la Flûte du Temps. L'effet est immédiat et consomme le tour du Pokémon.

– La haute-magie de combat, correspondant à la Méga-Évolution et la Force Z.

– Les sorts de terrain qui à l'exception de la téléportation s'activent automatiquement si vous déclenchez un évènement précis en map. La plupart doivent être débloqués au préalable.

• Les rituels

Ce sont des cérémonies qui permettent d'accomplir certaines actions autrement inaccessibles sans magie. Elles apportent des avantages au joueur ou permettent de changer de manière permanente les caractéristiques de vos Pokémons.

Accès à l'artisanat

Cf. la documentation dédiée sur le forgeage, l'alchimie et l'enchantement.

Répertoire musical de Sacred Phoenix

La Flûte du Temps est un objet sacré exposé sur l'autel de Fintan le Sage. Dès que vous aurez accompli le Chapitre 1 (le Chant de Celebi), votre grand-père vous lèguera cette relique avec un livre de partition qui ne comporte que l'Ode à la Joie dans un premier temps. Ce répertoire musical (inspiré de l'univers Pokémon) se complètera au fur et à mesure du scénario.

Partition	Coût Mana	Gains d'XP	Effet
Ode à la joie	40	8	Augmente le bonheur des Pokémons à côté de vous, d'autant plus s'ils sont Obscurs. Utilisable une fois par jour. → *+8 d'Amitié sur toute l'équipe, +20 si Obscur* → *+25 d'Effroi (si < 425) ou -25 d'Effroi (si ≥ 475) sur toute l'équipe*
Paix de la Nature	10	2	Réduit l'hostilité des Pokémons sauvages, diminuant ainsi les rencontres aléatoires. Actif tant que le joueur reste sur la même carte. → *Fréquence d'apparition des Pokémons sauvages divisée par 3*
Réveil de l'Esprit	30	3	Mélodie vivifiante qui réveille les Pokémons endormis et apaise la folie. → *Hors-combat : guérit le sommeil de toute l'équipe* → *En combat (effet automatiquement choisi si l'objet est sélectionné) : guérit le sommeil de tous les Pokémons, y compris ceux dans leurs Pokéballs. Guérit aussi l'Attraction et la Confusion de ceux actuellement en combat.*
Appel de la Forêt	0	15	Invoque Celebi si l'occasion et le lieu s'y prêtent, permettant aux Pokémons Obscurs d'être purifié si leur cœur est prêt. → *Enclenche le Rituel de purification (joué automatiquement devant le Cromlech du Lac du Temps si les conditions sont remplies).*
Oración	100	20	Cette chanson a le pouvoir d'apaiser les colères les plus terrifiantes. Fait effet durant une heure, utilisable une fois par jour. → *Annule l'état de Brusquerie de toute l'équipe du héros.* → *+50 d'Effroi (si < 450) sur toute l'équipe du héros.* → *Empêche la Brusquerie de s'activer lorsqu'un objet est utilisé.* → *Augmente momentanément la loyauté de 100 points.* → *Joué automatiquement à certains moments du scénario*
Danse des Bêtes Sacrés	0	-	Chant d'hommage au Phénix Sacré. On dit qu'il peut appeler Ho-Oh. → *Joué automatiquement à certains moments du scénario*
Symphonie de l'Océan	0	-	Un chant cérémoniel en l'honneur de Lugia qui donne de l'énergie aux créatures océaniques. → *Joué automatiquement à certains moments du scénario*

Livre de sorts du héros de Sacred Phoenix

O-Auras de terrain :

Sort	Niveau	Usages requis	Coût Mana	Gains d'XP	Effet
O-Aura Soin	1 2 3	- 15 45	30 60 140	2 5 13	**Type : Immédiat** Soigne 20 / 60 / 150 PV
O-Aura Revigorante	1 2 3	- 15 45	30 80 150	2 7 16	**Type : Immédiat** Soigne 3 / 9 / 15 PP par attaque (ou 10 / 25 / 50 % mana et souffle)
O-Aura Gain	1 2 3	- 15 45	30 60 90	2 5 8	**Type : En combat, passif, timer 3h** Multiplie les gains d'argent par ×1,25 / ×1,5 / ×2 en combat.
O-Aura Capture	1 2 3	- 15 45	35 75 120	3 6 12	**Type : En combat, passif, timer 3h** Multiplie les chances de capture par ×1,25 / ×1,5 / ×2 en combat
O-Aura Expérience	1 2 3	- 15 45	40 80 130	3 8 14	**Type : En combat, passif, timer 3h** Multiplie les gains d'expérience par ×1,25 / ×1,5 / ×2 en combat
O-Aura Humilité	1 2 3	- 15 45	25 40 60	2 4 6	**Type : Hors-combat, passif, timer 3h** Diminue l'équilibre de l'effroi de -150 / -300 / -450 (avec un minimum à 400 si ce sort mettait < à 400)
O-Aura Terreur	1 2 3	- 15 45	30 60 90	2 5 8	**Type : Hors-combat, passif, timer 3h** Augmente l'équilibre de l'effroi de +150 / +300 / +450
O-Aura Éclosion	1 2 3	- 15 45	25 50 80	2 5 8	**Type : Hors-combat, passif, timer 3h** Multiplie la vitesse d'éclosion par ×1,25 / ×1,5 / ×2

Cumul des O-Auras de terrain :

• Celles à effet immédiat n'ont aucun problème de cumul. Tant qu'il y a du Mana, ça peut se relancer autant de fois que nécessaire.

• Une seule peut être active parmi celles faisant effet en combat. Si une nouvelle O-Aura est lancée, elle écrase l'ancienne active (ou réinitialise le timer si c'était la même).

• Une seule peut être active parmi celles faisant effet hors-combat. Si une nouvelle O-Aura est lancée, elle écrase l'ancienne active (ou réinitialise le timer si c'était la même).

• Le timer est basé sur le calendrier du jeu. L'effet dure 3 heures. L'expiration du cooldown est checkée hors-combat chaque minute de l'horloge in-game et si un dialogue n'est pas actif.

Sorts de combat :

En combat, l'accès au livre de sorts se fait via le menu « Tactiques » et sera la première option proposée après la Méga-Évolution et la Force Z. Cela ouvrira un sous-menu qui proposera

d'utiliser l'un de ses sorts. Ces sorts (ou la partition du Réveil de l'esprit) devront avoir été appris pour y apparaitre.

Sort	Niveau	Usages requis	Coût Mana	Gains d'XP	Effet
Flûte du temps	-	-	30	3	**Type : Immédiat, en combat** Réveille les Pokémons de tous les dresseurs. Guérit aussi l'Attraction et la Confusion de ceux actuellement en combat
O-Aura Soin	1 2 3	- 15 45	30 60 140	2 5 13	**Type : Immédiat, en combat** Soigne 20 / 60 / 150 PV
O-Aura Revigorante	1 2 3	- 15 45	30 80 150	2 7 16	**Type : Immédiat, en combat** Soigne 3 / 8 / 15 PP par attaque (ou 10 / 25 / 50 % mana et souffle)
O-Aura Attaque	1 2 3	- 15 45	30 75 150	2 7 16	**Type : Immédiat, en combat** Augmente la stat d'Attaque de 1 / 2 / 3 crans.
O-Aura Défense	1 2 3	- 15 45	30 75 150	2 7 16	**Type : Immédiat, en combat** Augmente la stat de Défense de 1 / 2 / 3 crans.
O-Aura Attaque Spé	1 2 3	- 15 45	30 75 150	2 7 16	**Type : Immédiat, en combat** Augmente la stat d'Attaque spéciale de 1 / 2 / 3 crans.
O-Aura Défense Spé	1 2 3	- 15 45	30 75 150	2 7 16	**Type : Immédiat, en combat** Augmente la stat de Défense spéciale de 1 / 2 / 3 crans.
O-Aura Vitesse	1 2 3	- 15 45	30 75 150	2 7 16	**Type : Immédiat, en combat** Augmente la stat de Vitesse de 1 / 2 / 3 crans.
O-Aura Précision	1 2 3	- 15 45	30 75 150	2 7 16	**Type : Immédiat, en combat** Augmente la stat de Précision de 1 / 2 / 3 crans.
O-Aura Critique	1 2 3	- 15 45	30 75 150	2 7 16	**Type : Immédiat, en combat** Augmente le taux de Critique de 20 / 40 / 60%.

• Les O-Auras se lancent en plein combat et consomment le tour du joueur de la même manière que s'il avait utilisé un objet du sac. Cela remplace les potions et objets de combat (style Attaque +) qui dans Sacred Phoenix ne sont pas utilisables en pleine bataille.

• Contrairement aux jeux officiels, il n'est pas possible de lancer une O-Aura qui augmente une stat avant un combat.

• Si le Livre des sorts est ouvert en combat, la Flûte du Temps y sera proposée.

• L'O-Aura Critique utilise la même valeur que la Baie Lansat. En cas de cumul, seul le buff le plus puissant sera pris en compte.

Haute magie de combat :

Sort	Niveau	Usages requis	Coût Mana	Gains d'XP	Effet
Méga-Évolution	Classique Sacrée	- -	20 200	2 20	**Type : En combat, automatiquement proposé** Une fois appris, ce sort permet d'utiliser la Méga-Évolution en combat si les conditions sont réunies.
Force Z (ou légendaire)	-	-	160	15	**Type : En combat, automatiquement proposé** Une fois appris, ce sort permet d'utiliser la Force Z si les conditions sont réunies.

• Ces deux options auront une icône dédiée dans le menu « Tactique » et ne seront pas proposées dans le sous-menu du Livre de sort. Elles ne seront affichées que si le Pokémon y est éligible.
• La Méga-Évolution et la Force Z sont les seules magies accessibles sans restriction dans les combats où le sac est interdit.
• La Force Z peut être utilisée une seule fois par combat. Les capacités légendaires, elles, ne sont pas soumises à cette limite, mais ne pourront se lancer si le Sceptre du Phénix n'a pas assez de Mana.
• La Méga-Évolution ne peut être utilisée qu'une seule fois par combat si le Pokémon concerné n'est pas Légendaire. Les Pokémons Légendaires, eux, ne sont pas soumis à cette limite et pourront méga-évoluer tant que le Sceptre du Phénix aura suffisamment de Mana.

Sorts de terrain :

Ces sorts apparaitront sur votre livre de sorts dans un encart à part, excepté la Téléportation sera proposée dans la même liste que les O-Auras, tout à la fin.

Sort	Conditions	Coût Mana	Gains d'XP	Effet
Minage	Doit être appris	2	1	**Type : Hors-combat, automatique** Permet de miner les filons
Télépathie	Doit être appris	3	0	**Type : Hors-combat, automatique** *Par-delà les limites de l'Espace et du Temps !* Permet de parler par télépathie à un Pokémon. (Sera proposé si l'évent l'a prévu et si le héros connait le sort.)
Don floral	Si Pokémon éligible	4*	2	**Type : Hors-combat, automatique** Permet d'achever immédiatement la croissance d'une plante en fleur devant soi.
Téléportation	Doit être appris	20*	4	**Type : Hors-combat, activation manuelle** Permet de retourner au point de ralliement. Non utilisable en lieu maudit. Utile si le joueur se retrouve bloqué.
Embrasement	Doit être appris + si pas de Pokémon éligible	20	4	**Type : Hors-combat, automatique** Permet d'allumer le feu d'un foyer. (La présence d'un Pokémon apte à allumer un feu est vérifiée en priorité, auquel cas c'est lui qui s'en chargera.)

Tranchage	Doit être appris + si pas de Pokémon éligible	10*	2	**Type : Hors-combat, automatique** Permet de couper un arbre sur le terrain. (La présence d'un Pokémon apte à apprendre Coupe est vérifiée en priorité, auquel cas c'est lui qui s'en chargera.)
Illumination	Doit être appris + si pas de Pokémon éligible	5* 0 si OFF	1	**Type : Hors-combat, automatiquement proposé à l'entrée d'une zone sombre ou activation manuelle** Permet d'illuminer les endroits sombres. (La présence d'un Pokémon apte à apprendre Flash est vérifiée en priorité, auquel cas c'est lui qui s'en chargera.) Relancer ce sort manuellement désactivera la lumière.

* Si le Mana est insuffisant, ces sorts peuvent quand même être lancés (afin de ne pas bloquer le joueur).

• Lorsqu'un Pokémon est impliqué dans le lancement d'un sort, il utilise une part de son énergie :

– 30 points de Mana pour le **Don Floral**

– 10 points de Mana pour l'**Embrasement**

– L'**Illumination** et le **Tranchage** ne consomment aucun Mana, étant donné que ce sont des techniques de terrain héritées des CS.

Rituels de Sacred Phoenix

Les rituels sont un excellent moyen pour accroitre son expérience de Mage. Ils ont lieu en map sur des lieux précis. La plupart demandent de remplir des conditions tels qu'amener des ingrédients ou un Pokémon éligible.

Étant des actes de haute magie, ils ne seront pas accessibles avant que vous ne soyez Grand Prêtre ou Grande Prêtresse.

Don de Rayquaza

(Confer l'addendum sur l'amitié et la loyauté pour une description complète de cette mécanique.)

Lieu : Sanctuaire d'Ynis Witrin ou Temple de Rayquaza à Duiraco
Coût en Mana : 200
Gain d'XP : 50
Effet : Offre la possibilité à un Pokémon d'effectuer la Méga Évolution Sacrée
Conditions :

• Nécessite dans le sac un Morceau Comète et un Lingot d'or.

• Le Pokémon qui reçoit le Don de Rayquaza doit être apte à la Méga-Évolution et avoir l'amitié au maximum (et bien entendu ne pas avoir déjà fait ce rituel).

• Si vous ramenez votre Dracaufeu devant l'autel, qu'il a déjà fait ce rituel et qu'il a toujours l'amitié au maximum, le maître de cérémonie vous proposera de changer l'essence de sa gemme (X si elle était Y, et Y si elle était X) sans demander de matière première. Aucun Mana ne sera consommé et aucune XP de mage ne sera octroyée.

Communion de Lumière

Lieu : N'importe quel autel saint
Coût en Mana : 200
Gain d'XP : 50
Effet : Octroie le type Lumière à un Pokémon
Conditions :
- Nécessite dans le sac un Lingot d'Argent et un Joyau Lumière.
- Le Pokémon qui reçoit cette bénédiction doit avoir l'amitié au maximum.
- Luxali n'est pas éligible (puisque déjà de type Lumière).
- Ho-Oh n'y est pas éligible (puisque sa Méga-Évolution est de type Lumière).

Renoncement sacré

Lieu : N'importe quel autel saint
Coût en Mana : 15
Gain d'XP : 1
Effet : Révoque le type Lumière à un Pokémon
Conditions :
- Cette bénédiction peut être révoquée n'importe quand devant un autel adéquat. Pas d'ingrédient requis.
- À noter que la révocation est automatique si l'amitié passe sous les 800 points (checké après chaque combat et à chaque minuit sur l'équipe du joueur).

Don de Giratina

Lieu : N'importe quel autel de Giratina ou de Darkrai
Coût en Mana : 300 (0 si sacrifice d'un Pokémon innocent)
Gain d'XP : 50
Effet : Octroie le type Obscur à un Pokémon
Conditions :
- Nécessite dans le sac un Lingot d'Argent et un Joyau Obscur.
- Sacrifier un Pokémon innocent est facultatif, mais permet de grandement réduire le coût en Mana (son âme sera l'énergie du rituel). Un Pokémon Légendaire ne peut servir de sacrifice. Le sacrifié doit être apte au combat, sinon Giratina et Darkrai refuseront l'offrande. (Une créature niveau 1 suffit.)
- Le Pokémon qui reçoit cette malédiction doit avoir l'amitié au minimum.
- Ombrali n'est pas éligible (puisque déjà de type Obscur).
- Giratina et Darkrai n'y sont pas éligibles (puisque étant eux-mêmes les maitres de cérémonie.)

Purification

Lieu : Cromlech du Lac du Temps
Coût en Mana : 0 (Cf. Flûte du Temps)
Gain d'XP : 15 (Cf. Flûte du Temps)
Effet : Purifie un Pokémon de son état obscur

Conditions :
• Le rituel se fait automatiquement en appelant Celebi avec la Flûte du Temps si un Pokémon éligible est présent dans l'équipe.
• Un Pokémon est éligible si sa jauge d'amitié est au moins à 500 et s'il a été artificiellement rendu Obscur. (Ombrali est donc non concerné.)
• Les Pokémons légendaires obscurs nécessitent la présence d'un à trois Légendaires non obscurs (autre que Celebi) pour être libérés de leur malédiction et ces Légendaires doivent éprouver un réel amour pour leur dresseur. Arceus nécessite 9 Légendaires autour de lui (un par menhir).

Célébration de Sabbat

Lieu : Lieu de célébration de Sabbat (dépend de la Châtellerie)
Coût en Mana : 100
Gain d'XP : 100
Effet : Augmentation de l'amitié de toute l'équipe de 60 points ainsi que de la réputation du héros au sein de la Châtellerie.
Conditions :
• Dès que le joueur sera nommé Grand Prêtre (ou Grande Prêtresse), s'il parle à l'Augure ou à un Grand Prêtre d'un temple un jour de Sabbat (les 1er et 16 du mois) avant la tombée de la nuit et qu'il possède le Talisman de ce Temple, il aura la possibilité de présider le rituel de célébration.
• Cet évènement périodique permet d'augmenter significativement l'amitié de son équipe et son expérience en tant que Mage (et de sa réputation auprès de la châtellerie où l'office religieux a lieu).

L'EXPÉRIENCE DE MAGE

Au début de son aventure, le héros a le rang de « Mage novice » de niveau 1 et l'énergie magique que peut emmagasiner son sceptre est de 200 points.
L'énergie de la Nature emmagasinée dans la Gemme Mythique du Sceptre du Phénix, appelé « Mana », est représentée en jeu par cette barre :

Augmentation du niveau de Mage

• Lorsque le joueur lance des sorts, fait de l'artisanat ou joue de la Flûte du Temps, il gagne de l'XP en magie.
• Augmenter l'XP en magie augmente le mana max du Sceptre. Initialement à 200, cette valeur peut monter jusqu'à 800.
• Le mana maximum du Sceptre du Phénix augmentera d'un point tous les 16 XP gagnés. Le maximum est donc atteint après 9600 points d'expérience.
• Pour chiffrer cette progression, le héros gagnera un niveau tous les 160 XP gagnés (soit tous les 10 points de Mana).

• Cette progression est soumis à un soft level cap de la même manière que pour les trois branches artisanales.

				Rang de prêtrise et impact sur l'XP		
Niveau de mage	**Rang de mage**	**Expérience acquise**	**Mana du sceptre**	**Prêtre**	**Grand Prêtre**	**Prophète**
1-15	Mage novice	0-2344	200-349	XP ×1	XP ×2	XP ×4
16-30	Apprenti mage	2400-4799	350-499	XP ×0.5	XP ×1	XP ×2
31-45	Mage	4800-7199	500-649	XP ×0.25	XP ×0.5	XP ×1
46-60	Maître Mage	7200- 9599	650-799	XP ×0.125	XP ×0.25	XP ×0.5
61	Archimage	9600	800	Niveau max	Niveau max	Niveau max

• Chaque rang de mage gagné divisera pas 2 les gains d'expérience, tandis que chaque rang de prêtrise les multipliera par 2.

– Le héros deviendra **Grand Prêtre** (ou **Grande Prêtresse** pour l'héroïne) à Fearnos dans la Châtellerie de Bréliande. Votre rival recevra parallèlement le Sceptre de Xerneas ainsi que le même rang.

– Le héros deviendra **Prophète** (ou **Prophétesse** pour l'héroïne) lorsque qu'il ou elle recevra l'allégeance de Suicune à Ynis Witrin (que ce Légendaire ait été capturé ou non).

• Toute expérience acquise l'est définitivement.

Note : l'équilibrage de la progression n'ayant pas pu être encore testé, la quantité d'expérience demandée par niveau est sujette à variation.

Régénération naturelle du Mana

Le Mana du Sceptre du Phénix se régénère naturellement avec le temps sur une base de 2 points par quart d'heure écoulé et proportionnel au taux vibratoire du lieu sur lequel vous vous trouverez. Votre niveau de prêtrise octroiera aussi un taux plus élevé de régénération.

Rang de prêtrise →		Prêtre	Grand Prêtre	Prophète
Sainteté du lieu ↓	Facteur	×1	×1.5	×2
Lieu saint	×2	**+4**	**+6**	**+8**
Lieu neutre	×1	**+2**	**+3**	**+4**
Lieu maudit	×0	**0**	**0**	**0**
Monde Distorsion	×-1	**-2**	**-3**	**-4**

• Les lieux à haut taux vibratoire doublent la régénération du sceptre, car l'Énergie de la Nature y est abondante.

• À contrario, un lieu maudit empêche toute régénération de Mana. En effet, ce sont des lieux qui, sous l'influence d'Yveltal, de Darkrai ou de Giratina, absorbent l'énergie vitale de tout ce qui s'y trouve.

• Le Monde Distorsion a cette particularité de drainer l'énergie de votre Sceptre. S'il se retrouve vide, vous vous téléporterez en urgence vers le monde des mortels afin d'éviter une mort peu enviable.

• La sainteté d'un lieu est signalée par une bordure claire ou sombre au moment d'y rentrer.

• Si vous vous reposez dans un lit, chaque heure passée octroiera 4 fois la valeur qui correspond dans ce tableau (puisqu'il y a 4 quarts d'heure par heure).

Récupération de Mana aux Autels

En priant dans un autel, le héros verra son Sceptre du Phénix être rechargé. C'est la méthode la plus efficace pour se revigorer en Énergie de la Nature.

Après une prière, un cooldown de 30 minutes est présent pour la divinité priée (durée sur l'horloge interne, ce qui correspond à 1 minute de temps de jeu réel). Au deçà de ce temps d'attente, le Légendaire refusera de soigner l'équipe du héros.
Au-delà, le Légendaire (en plus de soigner l'équipe du joueur) chargera le Sceptre du Phénix de 1, 1.5 ou 2 points par minute écoulée selon son degré de prêtrise, dans la limite de 180 minutes depuis la fin du cooldown. La régénération maximale sera donc de 180, 270 ou 360 points de Mana selon si on est Prêtre, Grand Prêtre ou Prophète.

Le Don floral

Le Don floral mérite un paragraphe dédié car c'est une mécanique qui concerne à la fois le système de récolte et celui de la magie. Bien utilisée, ce don multipliera considérablement les récoltes des baies rares. C'est aussi l'une des rares magies qui est accessible sans avoir besoin d'un PNJ pour nous l'enseigner (bien que beaucoup en fasse allusion dès le début de votre aventure en Aliénor).

Origine du Don floral

Inspiré d'un fait réel du dessin animé, un Pokémon Plante de suffisamment haut niveau peut une fois par jour accélérer miraculeusement la croissance d'une plante. (Florizarre possède ce don par exemple.)

Le but est que si le joueur possède dans son équipe :
– un Pokémon de type Plante
– de forme évoluée finale
– de niveau 15 minimum
– d'amitié au moins à 500
– avec au moins 31 points de Mana (le coût du don floral + 1 point)
– et que le Pokémon plante soit ni un œuf (logique !), ni mort, ni KO, ni endormi, ni gelé
…il puisse interagir avec une plante ou un arbre pour terminer immédiatement sa croissance.

Chaque Pokémon éligible pourra utiliser son « Don floral » maximum d'une à quatre fois par jour (reset à minuit et nombre maximum de fois selon le niveau d'amitié) et sur une seule plante par Don floral. La récolte sera alors maximale pour les baies et les Noigrumiers (récolte abondante).
Cela marchera uniquement sur les arbres en fleur, les herbes médicinales et les champignons à leur dernier stage avant récolte et qui n'ont pas déjà reçu cette bénédiction aujourd'hui (cas possible sur les herbes médicinales qui repoussent en 1 jour et sont donc déjà au stade « en fleur » après une récolte).

Effet du Don floral sur les plantes

Si les conditions sont possibles, au moment où le joueur interagit avec un arbre en fleur, le jeu checkera s'il a un Pokémon plante éligible dans son équipe puis lui demandera s'il veut utiliser le pouvoir floral de son Pokémon pour engendrer une récolte immédiate. (Le premier de l'équipe éligible sera celui cité.) Si oui, l'arbre est immédiatement mûr au maximum et le compteur d'utilisation du Don floral est incrémenté pour le Pokémon ayant agi.

Le Sceptre du Phénix sera aussi débité de 4 points de Mana, mais s'il n'est pas assez chargé, ça ne consommera que ce qu'il reste.

Le Don floral fonctionne aussi sur le verger de Maëve aux Champs de Baies de la Route 3. Dans ce cas-là, le stage « en fleur » ainsi qu'un autre stade qui n'aurait pas été arrosé seront automatiquement considérés comme ayant été irrigués lors du calcul de la récolte. (La question du Don floral sera posée avant celui de l'arrosage.)

Effet de l'amitié sur les Dons floraux

Niveau d'amitié	Fréquence maximale des Dons floraux	Pénalité d'amitié
500 ≤ ♥ < 600	1 tous les deux jours	-2
600 ≤ ♥ < 800	1 par jour	-1
800 ≤ ♥ < 900	2 par jour	0
900 ≤ ♥ < 1000	3 par jour	0
♥ ≥ 1000	4 par jour	0

Au-dessous de 500 d'amitié (ce qui est le cas pour un Pokémon fraichement capturé ou obtenu), le Don floral est impossible. La question ne sera même pas posée au joueur. Développer ce don demande à ce que la créature magique ait un minimum de confiance envers son dresseur.

Entre 500 et 800 d'amitié, le Pokémon acceptera d'utiliser ses pouvoir de floraison, mais se sentira un peu exploité (comme pour les Poké-Services). Il y donc aura une très légère baisse d'amitié. Un message « *Don fait à contrecœur* » s'affichera si votre créature magique est dans le premier palier.

S'il vous aime beaucoup, le Pokémon vous offrira ce service sans rien demander en retour. Et plus ses liens seront forts envers vous, plus il sera disposé à faire fructifier votre verger. L'amour que vous donnerez à vos plantes prendra tout son sens !