

Base de données des objets récoltables et du craft

Tableau des Baies – partie effets

- À noter que le mécanisme des goûts (épicé, sec, sucré, amer ou acide) est censé être plus complexe : chaque baie étant sensé avoir une valeur numérique pour chacun des 5 goûts.
- Sacred Phoenix baisse le seuil de trigger des baies rares à 1/3 des PV max au lieu de 1/4. Le seuil des 50% reste inchangé. Le Talent Gloutonnerie fera que le trigger sera toujours à 50 %.
- Comme les EV peuvent monter à 480, les baies anti-EV enlèveront plus d’Effort Value qu’en officiel. À noter que des recettes alchimiques permettront de créer des potions qui remettent une EV à zéro, voir toutes les EV.

N°	Nom de la Baie	Image de la Baie	Type de Baie	Activation automatique sur...	Effet sur...	Effet si activ manuelle	Don Naturel		Niveau des goûts					Effet sur l'amitié selon goût			Gain de Satiété	Prix d'achat	
							Type	Puis.	Épicé	Sec	Sucré	Amer	Acide	Aimé	Neutre	Non-aimé			
1	Baie Ceriz		Soin Statut	Dès le statut infligé	Paralysie	Anti-Para		80	4					+1 si mangée par plaisir	Neutre	+10	150 kels		
2	Baie Maron		Soin Statut		Sommeil	Réveil		80		4									
3	Baie Pêcha		Soin Statut		Poison	Antidote		80			4								
4	Baie Fraive		Soin Statut		Brûlure	Anti-Brûle		80				4							
5	Baie Willia		Soin Statut		Gel	Antigel		80					4						
6	Baie Mepo		Soin PP	PP à 0 ou Mana < 50% ou Souffle < 50%	+10 PP ou 1/8 ^{ème} Souffle et Mana	Huile		100	6		1	1	2	+2 (si par plaisir)	+1 (si par plaisir)	Neutre	+20	300 kels	
7	Baie Oran		Soin PV	PV < 50 %	+10 PV	Eq. Potion		80	1	3				+1 si mangée par plaisir			+10	100 kels	
8	Baie Kika		Soin Statut	Dès le statut infligé	Folie	(Flûte jaune)		80		1	3						+2 (si par pl.)	+1 (si par pl.)	+20
9	Baie Prine		Soin Statut		Tous les statuts majeurs + Folie	Total Soin		100	1	1	2	6		550 kels					
10	Baie Citrus		Soin PV	PV < 50 %	+25%, +30 PV min	Eq. Potion		100		1	1	2	6				400 kels		
11	Baie Figuy		Soin PV	PV < 33,3% PV < 50 % si talent Gloutonnerie	+25% PV, +50 PV max Rend fou si goût pas apprécié	Eq. Potion (avec effet secondaires si pas aimée)		80	8					+3 si mangée par plaisir	+1 si mangée par plaisir	Neutre Si activée en combat, inflige Folie	+15	400 kels	
12	Baie Wiki		Soin PV					80		8									
13	Baie Mago		Soin PV					80			8								
14	Baie Gowav		Soin PV					80				8							
15	Baie Papaya		Soin PV					80					8						
16	Baie Framby		Friandise	Néant (pas d'activation si tenue)	Néant (friandise uniquement) Risquent d'être absentes de Keltios (trop de baies différentes)			80	4	3				+2	+1	Neutre	+12	100 kels	
17	Baie Remu		Friandise					80		4	3								
18	Baie Nanab		Friandise					80			4	3							
19	Baie Repoi		Friandise					80				4	3						
20	Baie Nanana		Friandise					80	3				4						
21	Baie Grena		Anti-EV	Néant (pas d'activation si tenue)	-16 EV PV	Inverse des PV Plus, etc... (Uniquement hors-combat)		100	4		2	2		+8 si baisse d'EV +2 sinon	+6 si baisse d'EV +1 sinon	+4 si baisse d'EV +1 sinon	+10	250 kels	
22	Baie Alga		Anti-EV		-16 EV Attaque			100		4		2	2						
23	Baie Qualot		Anti-EV		-16 EV Défense			100	2		4		2						
24	Baie Lonme		Anti-EV		-16 EV Att. Spé			100	2	2		4							
25	Baie Resin		Anti-EV		-16 EV Def. Spé			100		2	2		4						
26	Baie Tamato		Anti-EV	Néant (pas d'activation si tenue)	-16 EV Vitesse	Idem que ↑		100	6	2				+4	+3	+2	+10	250 kels	
27	Baie Siam		Friandise		Néant (friandise uniquement)			100		12	4								
28	Baie Mangou		Friandise					100			12	4							
29	Baie Rabuta		Friandise					100				12	4						
30	Baie Tronci		Friandise					100	4				12						
31	Baie Kiwan		Friandise	Néant (pas d'activation si tenue)	Néant (friandise uniquement) Risquent d'être absentes de Keltios (trop de baies différentes)			110	18	9				+7	+5	+2	+24	600 kels	
32	Baie Palma		Friandise					110		18	9								
33	Baie Stekpa		Friandise					110			18	9							
34	Baie Durin		Friandise					110				18	9						
35	Baie Myrte		Friandise					110	9										18

N°	Nom de la Baie	Image de la Baie	Type de Baie	Activation automatique sur...	Effet sur...	Effet si activ manuelle	Don Naturel		Niveau des goûts					Effet sur l'amitié selon goût			Gain de Satiété	Prix d'achat
							Type	Puis.	Épicé	Sec	Sucré	Amer	Acide	Aimé	Neutre	Non-aimé		
36	Baie Chocco		Anti-dégâts	Attaque feu subie	Dégâts Feu /2,5	Néant		90	9		6			+3 (Si mangée par plaisir)	+2 (Si mangée par plaisir)	+1 (Si mangée par plaisir)	+20	500 kels
37	Baie Pocpoc		Anti-dégâts	Attaque eau subie	Dégâts Eau /2,5			90		9		6						
38	Baie Yapap		Anti-dégâts	Attaque psy subie	Dégâts Psy /2,5			90			9		6					
39	Baie Kébia		Anti-dégâts	Attaque poison subie	Dégâts Poison /2,5			90	6			9						
40	Baie Zalis		Anti-dégâts	Attaque normal subie	Dégâts Normal /2,5			90		6			9					
41	Baie Pomroz		Anti-dégâts	Attaque combat subie	Dégâts Combat /2,5	Néant		90	9			6					500 kels	
42	Baie Nanone		Anti-dégâts	Attaque glace subie	Dégâts Glace /2,5			90		9			6					
43	Baie Sédra		Anti-dégâts	Attaque spectre subie	Dégâts Spectre /2,5			90	6		9							
44	Baie Ratam		Anti-dégâts	Attaque plante subie	Dégâts Plante /2,5			90		6		9						
45	Baie Parma		Anti-dégâts	Attaque électrik subie	Dégâts Électrik /2,5			90			6		9					
46	Baie Fraigo		Anti-dégâts	Attaque dragon subie	Dégâts Dragon /2,5	Néant		90	9				6	+3 (Si mangée par plaisir)	+2 (Si mangée par plaisir)	+1 (Si mangée par plaisir)	500 kels	
47	Baie Cobaba		Anti-dégâts	Attaque vol subie	Dégâts Vol /2,5			90	6	9								
48	Baie Lampou		Anti-dégâts	Attaque ténèbres subie	Dégâts Ténèbres /2,5			90		6	9							
49	Baie Panga		Anti-dégâts	Attaque insecte subie	Dégâts Insecte /2,5			90			6	9						
50	Baie Jouca		Anti-dégâts	Attaque sol subie	Dégâts Sol /2,5			90				6	9					
51	Baie Feren		Anti-dégâts	Attaque obscur subie	Dégâts Obscur /2,5	Néant		90	9	6				+3 (Si mangée par plaisir)	+2 (Si mangée par plaisir)	+1 (Si mangée par plaisir)	500 kels	
52	Baie Selro		Anti-dégâts	Attaque fée subie	Dégâts Fée /2,5			90		9	6							
53	Baie Dira		Anti-dégâts	Attaque lumière subie	Dégâts Lumière /2,5			90			9	6						
54	Baie Babiri		Anti-dégâts	Attaque acier subie	Dégâts Acier /2,5			90				9	6					
55	Baie Charti		Anti-dégâts	Attaque roche subie	Dégâts Roche /2,5			90	6				9					
56	Baie Lichii		Buff stat	PV < 33,3% PV < 50 % si talent Gloutonnerie	Buff +1 Attaque	Attaque +		110	15	10	15			+7 (Si mangée par plaisir)	+5 (Si mangée par plaisir)	+2 (Si mangée par plaisir)	+30	800 kels
57	Baie Lingan		Buff stat		Buff +1 Défense	Défense +		110		15	10	15						
58	Baie Sailak		Buff stat		Buff +1 Vitesse	Vitesse +		110			15	10	15					
59	Baie Pitaye		Buff stat		Buff +1 Att. Spé	Spécial +		110	15			15	10					
60	Baie Abriko		Buff stat		Buff +1 Def. Spé	Déf. Spé. +		110	10	15			15					
61	Baie Lansat		Buff stat	PV < 33,3% (50 % si gloutonnerie)	+30 % Critiques	Muscle +		120	25		15	10	10	+10 (Si mangée par plaisir)	+7 (Si mangée par plaisir)	+4 (Si mangée par plaisir)	+40	1000 kels
62	Baie Frista		Buff stat		Buff +2 stat aléatoire	Objet ”+“ ×2		120	10	25		15	10					
63	Baie Éka		Buff stat		Attaque physique subie	Défense +		120	10	10	25		15					
64	Baie Micle		Buff stat		PV < 33,3% (50 si glou)	Précision +		120	15	10	10	25						
65	Baie Rangma		Buff stat		Attaque spéciale subie	Déf. Spé. +		120		15	10	10	25					
66	Baie Enigma		Soin PV	Super efficace subi	+35% PV	Eq. Potion		120	20	15	10			+8 (Si mangée par plaisir)	+5 (Si mangée par plaisir)	+3 (Si mangée par plaisir)	+30	1000 kels
67	Baie Manae		Soin PP	PP à 0 ou Mana < 50% ou Souffle < 50%	+10 PP toutes attaques ou ¼ Souffle et Mana	Élixir		120		20	15	10						
68	Baie Chérin		Buff 1 tour	PV < 33,3% (50 si glou)	Vive Griffes 1 tour	Néant		120			20	15	10					
69	Baie Pommo		Riposte	Attaque spéciale subie	-1/4 PV adversaire			120	10			20	15					
70	Baie Jaboca		Riposte	Attaque physique subie	-1/4 PV adversaire			120	15	10			20					

- Toutes les baies sont utilisables hors-combat, au minimum en tant que friandise.
- Un « **Néant** » sur la colonne « **Effet si activ manuelle** » signifie que la Baie n’est pas utilisable en combat via le sac. Idem pour les baies anti-EV.
- Toutes les baies qui ont un effet d’activation manuelle peut être utilisées via le sac en plein combat à condition que :
 - le Pokémon n’ait pas le ventre plein (Satiété < 100), ni ne soit bloqué par Embargo ou Tension.
 - et que le Pokémon soit apte au soin si la Baie soigne quelque chose. (Le mode « friandise » n’existe pas en combat.) Exception : une baie mangée de force par Dégommage, Picore ou Piqûre mais qui n’offre aucun effet activera le mode friandise en combat.
- Pour les baies de type « Attaque + », « Défense + », etc... le gain de stats est identique à s’il y avait eu une activation automatique.
- La stat aléatoire augmentée de 2 niveaux par la Baie Frista est l’une des 5 principales. (J’exclus Précision et Esquive parce que no Evasion clause.)
- Concernant les baies anti-dégâts, contrairement aux jeux officiels, je fais sauter le critère de l’attaque « Super efficace » sur le modèle de la baie Zalis. (Le type Normal n’est super efficace sur rien, d’où cela.)
- La base de données **\$game_data_item[item_id].misc_data.berry** étant inaccessible sur PSDK 24, les changements d’effets en combat (nombre de PV soignés, EV retirés) doivent être codés en dur en court-circuitant le Ruby Host.

Temps de pousse et rendement de la récolte															
N°	Nom de la Baie	Image de la plante	Climat	Printemps			Été			Automne			Hiver		
				Fleurs	Mûrs	Très mûrs	Fleurs	Mûrs	Très mûrs	Fleurs	Mûrs	Très mûrs	Fleurs	Mûrs	Très mûrs
36	Baie Chocco		Tempéré - <i>Peu commun</i>	2 jours	3 j - 1 baie	5 j - 2 baies	2 jours	3 j - 2 baies	5 j - 4 baies	1 jour	2 j - 1 baie	5 j - 3 baies	Néant (hivers trop rudes à Keltios)		
37	Baie Pocpoc														
38	Baie Yapap														
39	Baie Kébia														
40	Baie Zalis														
41	Baie Pomroz		Sélénique - <i>Peu commun</i>	2 jours	3 j - 1 baie	5 j - 2 baies	2 jours	3 j - 2 baies	5 j - 4 baies	1 jour	2 j - 1 baie	5 j - 3 baies	Néant (hivers trop rudes à Keltios)		
42	Baie Nanone														
43	Baie Sédra														
44	Baie Ratam														
45	Baie Parma														
46	Baie Fraigo		Désertique - <i>Peu commun</i>	1 jour	2 j - 1 baie	5 j - 3 baies	Néant (étés trop rudes dans les déserts de Keltios)			2 jours	3 j - 1 baie	5 j - 2 baies	2 jours	3 j - 2 baies	5 j - 4 baies
47	Baie Cobaba														
48	Baie Lampou														
49	Baie Panga														
50	Baie Jouca														
51	<i>Baie Feren</i>		Hautes Montagnes, Nordique - <i>Peu commun</i>	2 jours	3 j - 1 baie	5 j - 2 baies	2 jours	3 j - 2 baies	5 j - 4 baies	1 jour	2 j - 1 baie	5 j - 3 baies	Néant (hivers trop rudes à Keltios)		
52	Baie Selro														
53	<i>Baie Dira</i>														
54	Baie Babiri														
55	Baie Charti														
56	Baie Lichii		Hellénique, Désertique, Sélénique (rare) - <i>Rare</i>	3 jours	5 j - 1 baie	7 j - 2 baies	Néant (étés trop rudes dans les déserts de Keltios)			3 jours	5 j - 2 baies	7 j - 3 baies	2 jours	4 j - 2 baies	6 j - 4 baies
57	Baie Lingan														
58	Baie Sailak														
59	Baie Pitaye														
60	Baie Abriko														
61	Baie Lansat		Nordique, Hellénique - <i>Légendaire</i>	3 jours	5 j - 2 baies	8 j - 3 baies	2 jours	4 j - 2 baies	7 j - 4 baies	3 jours	5 j - 1 baie	8 j - 2 baies	Néant (hivers trop rudes à Keltios)		
62	Baie Frista														
63	Baie Éka														
64	Baie Micle														
65	Baie Rangma														
66	Baie Enigma		Hautes montagnes - <i>Légendaire</i>	3 jours	5 j - 2 baies	8 j - 3 baies	2 jours	4 j - 2 baies	7 j - 4 baies	3 jours	5 j - 1 baie	8 j - 2 baies	Néant (hivers trop rudes à Keltios)		
67	<i>Baie Manae</i>														
68	Baie Chérим														
69	Baie Pommo														
70	Baie Jaboca														

Remarque : les rendements de récolte pourraient différer dans l’Archipel Sélestia à cause du climat tropical, mais c’est prévu très loin dans le développement du fan-game.

Tableau des Noigrumiers

Noigrumiers					Temps de pousse et rendement de la récolte								
N°	Nom de la plante	Image du fruit	Prix d’achat	Climat	Printemps et Automne			Été			Hiver		
					Fleurs	Mûrs	Très mûrs	Fleurs	Mûrs	Très mûrs	Fleurs	Mûrs	Très mûrs
1	Noigrume noir		300 kels	Un peu partout (sauf climats extrêmes)	1 jour	2 jours - 1 Noigrume	4 jours - 2 Noigrumes	1 jour	2 jours - 2 Noigrumes	4 jours - 4 Noigrumes	Néant (hivers trop rudes à Keltios)		
2	Noigrume bleu		300 kels										
3	Noigrume vert		300 kels										
4	Noigrume rose		300 kels										
5	Noigrume rouge		300 kels										
6	Noigrume blanc		300 kels										
7	Noigrume jaune		300 kels										

- Les Noigrumes sont trop coriaces et ne peuvent donc pas être consommés. Ils servent exclusivement de matière première au forgeage.

Tableau des autres plantes récoltables

Autres plantes					Temps de repousse et rendement de la récolte							
Type	Nom de la plante	Image du fruit	Prix d’achat	Climat	Printemps		Été		Automne		Hiver	
					Temps	Récolte	Temps	Récolte	Temps	Récolte	Temps	Récolte
Herbe médicinale	Feuilénergie		100 kels	Commun	1-2- 3 jours	2 unités	1-2 jours	3 unités	1-2- 3 jours	2 unités	2-4- 5 jours	1 unité
Herbe médicinale	Racinénergie		1000 kels	Zones secs	2-4- 5 jours	1 unité	4-8- 10 jours	1 unité	2-4- 5 jours	1 unité	1-2-3 jours	1 unité
Herbe médicinale	Herbe Rappel		2800 kels	Climats extrêmes	5-9- 12 jours	1 unité	5-9- 12 jours	1 unité	5-9- 12 jours	1 unité	5-9- 12 jours	1 unité
Champignon	Petit Champi		200 kels	Forêts tempérés et montagnes	2-3 jours	2 unités	2-3 jours	2 unités	1 jour	3 unités	3-5 jours	1 unité
Champignon	Gros Champi		600 kels		3-5 jours	1 unité	3-5 jours	1 unité	1-2 jours	2 unités	6-10 jours	1 unité
Champignon	Champi Suave		2000 kels		4-7 jours	1 unité	4-7 jours	1 unité	2-3 jours	1 unité	9-15 jours	1 unité
Feuille médicinale	Herbe Blanche		400 kels	Un peu partout (+ rare)	1-2 jours	1 unité	1-2 jours	1 unité	2-3- 4 jours	1 unité	5-9- 12 jours	1 unité
Feuille médicinale	Herbe Mental		100 kels	Un peu partout	1-2 jours	1 unité	1 jour	1 unité	1-2 jours	1 unité	3-6- 8 jours	1 unité
Feuille médicinale	Herbe Pouvoir		100 kels	Un peu partout	1-2 jours	1 unité	1 jour	1 unité	1-2 jours	1 unité	3-6- 8 jours	1 unité
Fruit des ruches	Miel		300 kels	Prairies, forêts	1 jour	1 unité	1 jour	3 unités	1 jour	1 unité	Néant	Néant

- Fond vert = meilleure saison de récolte. Fond rouge = mauvaise saison. Fond blanc = moyenne saison.
- Les chiffres de temps précédant celui en **gras** (plante mûre) correspond aux étapes intermédiaires de pousse à afficher sur la sprite de la plante. Les herbes et feuilles ont jusqu’à 4 stades, les champions 3 stades.
- Si la récolte peut se faire tous les jours, la plante passe au stade 3 sur 4 après la cueillette (ou 2 sur 3 pour un champi). Si la récolte se fait tous les 2 jours, la plante passe au stade 2 sur 4.
- La ruche est affichée en foncée lorsqu’elle hiberne. Lorsqu’elle est productive (printemps à automne), elle n’a donc que 2 stades d’affichage : récolte de miel possible ou pas.
- Les Champignons vont servir d’ingrédient pour potions (d’où le nerf des prix), de même que les trois feuilles.
- La Poudrénergie et la Poudre Soins ne se trouvent pas dans la nature : ce sont des recettes d’Alchimie qui utilisent des champignons, des baies Oran / Prine et la Feuilénergie.

Tableau de gain d’amitié et satiété des herbes et champignons

Plante	Effet en combat (Consommé après activation)	Utilisable en combat manuellement ?	Effet sur l’amitié (hors-combat)	Gain de Satiété
Herbe Mental	Annule attraction	Oui (si amoureux)	+1	+6
Herbe Blanche	Annule baisses de stats	Oui (si stats baissées)		
Herbe Pouvoir	Annule tour de chargement	Non		
Petit Champi	Néant	Non	+2	+10

Gros Champi	Néant	Non	+5	+24
Champi Suave	Néant	Non	+12	+50
Miel	Néant	Non	+3	+15

- À l’instar des baies, si c’est utilisé en combat : pas de gain d’amitié et l’éligibilité au soin est testée au préalable. Bien entendu, le Pokémon ne doit pas avoir le ventre plein (Satiété < 100) pour pouvoir manger la feuille.
- Les Champignons deviennent des friandises pour Pokémon dans Sacred Phoenix (en plus d’être des ingrédients alchimiques). Idem pour le miel (à voir si ça ne rentre pas en conflit avec l’enclenchement d’un combat).

Tableau des filons

- Miner un filon coûte 1 point de magie pour le héros.
- À la différence de la végétation, leur rendement n’est pas dépendant de la saison. La productivité d’un filon est fixe.
- Cependant, le temps de respawn est pondéré d’un facteur aléatoire variant en général d’un facteur 1 à 10. Le nombre aléatoire avant prochaine récolte est généré au moment de la récolte et n’est pas connu du joueur.
- Un mini-jeu de minage qui permet de varier la récolte pour les filons et influe sur le temps de respawn. (Un minage raté fait respawn plus vite.)

Spots de minage				Temps de respawn mini - maxi	Rendement mini - max			Loot bonus	Loot bonus 2
Catégorie	Type				0 < Coups < 14	15 < Coups < 24	Coups > 24		
Minerais	Normal	Pépite de cuivre		1 – 4 / 7 / 10 jours	2-3 unités	3-5 unités	5-8 unités	Poussière Étoile (0/50/100)	
	Grand			2 – 9 / 12 / 15 jours	3-5 unités	4-7 unités	7-10 unités	Poussière Étoile (50/100/200)	Maxi pépite de cuivre (100)
	Normal	Pépite d’argent		1 – 4 / 7 / 10 jours	2-3 unités	3-5 unités	5-8 unités	Poussière Étoile (50/100/200)	
	Grand			2 – 9 / 12 / 15 jours	3-5 unités	4-7 unités	7-10 unités	Poussière Étoile (100/150/250)	Maxi pépite d’argent (100)
	Normal	Pépite d’or		1 – 4 / 7 / 10 jours	2-3 unités	3-5 unités	5-8 unités	Poussière Étoile (100/150/250)	
	Grand			2 – 9 / 12 / 15 jours	3-5 unités	4-7 unités	7-10 unités	Poussière Étoile (150/200/300)	Maxi pépite d’or (100)
Gemmes	Petit	Poussière Étoile		1 – 4 / 7 / 10 jours	2-3 unités	3-5 unités	5-8 unités	Perle (50/75/100)	
	Moyen	Poussière Étoile		2 – 9 / 12 / 15 jours	3-4 unités	4-7 unités	7-10 unités	Grande Perle (0/20/40)	Morceau Étoile (50/100/150)
	Grand	Morceau Étoile		3 – 12 / 18 / 24 jours	1 unité	2 unités	3 unités	Grande Perle (25/50/100)	Morceau Comète (25/50/100)
Coquillages	Petit	Sel et Coquille Tréfonds		1 – 4 / 7 / 10 jours	1-2 unité (1 des 2)	2-3 unités (1 des 2)	3-4 unités (1 des 2)	Écaille Cœur (20/40/80)	Perle (0/50/100)
	Moyen	Sel et Coquille Tréfonds		2 – 9 / 12 / 15 jours	1-2 unité des 2	2-3 unités des 2	3-4 unités des 2	Écaille Cœur (40/80/120)	Grande Perle (0/40/80)
	Grand	Sel et Coquille Tréfonds		3 – 12 / 18 / 24 jours	2-3 unités des 2	3-5 unités des 2	4-7 unités des 2	Écaille Cœur (70/160/240)	Perle Triple (0/30/60)

- La Maxi Pépite des jeux officiels pourra se convertir en 2 lingots. 4 Pépites simples sont nécessaires pour 1 lingot qui permet de fabriquer une ball.
- Lorsqu’une ball est brisée (et si le combat ne se termine pas par une fuite ou une défaite), le joueur pourra automatiquement récupérer sous forme de pépite 75 % du métal de la ball brisé, permettant ainsi un recyclage.

Catégorie	Objet	Image	Prix d’achat	Description
Minerais	Pépite de cuivre		40 kels	Du minerai de cuivre. Peut-être fondu à la forge pour en faire un lingot.
	Pépite d’argent		300 kels	Du minerai d’argent. Peut-être fondu à la forge pour en faire un lingot.
	Pépite d’or		1250 kels	Du minerai d’or. Peut-être fondu à la forge pour en faire un lingot.
	Maxi pépite de cuivre		320 kels	Une grande pépite de cuivre. Il y a assez de métal pour en faire deux lingots.
	Maxi pépite d’argent		2400 kels	Une grande pépite d’argent. Il y a assez de métal pour en faire deux lingots.
	Maxi pépite d’or		10000 kels	Une grande pépite d’or. Il y a assez de métal pour en faire deux lingots.
	Lingot de cuivre		160 kels	Un lingot de cuivre utilisé pour forger des objets comme des Pokéballs.
	Lingot d’argent		1200 kels	Un lingot d’argent utilisé pour forger de beaux objets comme des Pokéballs de qualité supérieure.
	Lingot d’or		5000 kels	Un lingot d’or utilisé pour forger les plus beaux objets comme les plus puissantes Pokéballs.
Gemmes	Poussière Étoile		350 kels	Du sable imprégné d’une énergie stellaire. Elle peut être forgée en cristal ou servir d’ingrédient.
	Morceau d’Étoile		2000 kels	Un joyau d’origine stellaire. Il peut être enchanté
	Morceau Comète		15000 kels	Une gemme stellaire d’une grande pureté. Une fois enchantée, elle pourra canaliser les pouvoirs de la Méga-Évolution.
	Cristal de stase		500 kels	Ingrédient central des Pokéballs de Keltios, ce cristal enchanté permet de condenser l’énergie d’un Pokémon.
Perles	Perle		700 kels	Une belle perle. Elle peut être forgée en cristal ou servir d’ingrédient.

	Grande Perle		3500 kels	
	Perle Triple		10500 kels	
Trésors de la mer	Sel Tréfonds		100 kels	
	Coquille Tréfonds		100 kels	
	Écaille Cœur		250 kels	
Divers	Lait Meumeu		1000 kels	
	Poudre champignon		210 kels	Poudre à base de champignon. Ingrédient de base pour diverses potions.

(Augmenter à 35 la satiété du Lait Meumeu)

- Proportionnellement à leur bénéfice, les potions consomment moins de satiété que leur ingrédients « bruts » et sont bien entendu plus puissantes, mais elles ne sont pas utilisables en combat.
- Les objets redondants par rapport à la baie et qui n’apportent rien de plus (ex : Total Soin VS Baie Prine) sont supprimés ou renforcés.

Forgeage

Catégorie	Objet	Image	Coût mat. premières	Prix d’achat	Effet	Satiété	Ingrédients
Conversion	Lingot de cuivre		160 kels	160 kels			4 Pépites de cuivre
	Lingot de cuivre		320 kels	160 kels			Maxi pépite de cuivre (par lot de 2)
	Lingot d’argent		1200 kels	1200 kels			4 Pépites d’argent
	Lingot d’argent		2400 kels	1200 kels			Maxi pépite d’argent (par lot de 2)
	Lingot d’or		5000 kels	5000 kels			4 Pépites d’or
	Lingot d’or		10000 kels	5000 kels			Maxi pépite d’or (par lot de 2)
Balls	Speed Ball cuivrée		960 kels	1000 kels			Noigrume blanc + Cristal de stase + Lingot de cuivre
	Speed Ball argentée		2000 kels	2200 kels			Noigrume blanc + Cristal de stase + Lingot d’argent
	Speed Ball dorée		5800 kels	6000 kels			Noigrume blanc + Cristal de stase + Lingot d’or
	Appât Ball cuivrée		960 kels	1000 kels			Noigrume bleu + Cristal de stase + Lingot de cuivre
	Appât Ball argentée		2000 kels	2200 kels			Noigrume bleu + Cristal de stase + Lingot d’argent
	Appât Ball dorée		5800 kels	6000 kels			Noigrume bleu + Cristal de stase + Lingot d’or
	Lune Ball cuivrée		960 kels	1000 kels			Noigrume jaune + Cristal de stase + Lingot de cuivre
	Lune Ball argentée		2000 kels	2200 kels			Noigrume jaune + Cristal de stase + Lingot d’argent
	Lune Ball dorée		5800 kels	6000 kels			Noigrume jaune + Cristal de stase + Lingot d’or
	Masse Ball cuivrée		960 kels	1000 kels			Noigrume noir + Cristal de stase + Lingot de cuivre
	Masse Ball argentée		2000 kels	2200 kels			Noigrume noir + Cristal de stase + Lingot d’argent
	Masse Ball dorée		5800 kels	6000 kels			Noigrume noir + Cristal de stase + Lingot d’or
	Niveau Ball cuivrée		960 kels	1000 kels			Noigrume rouge + Cristal de stase + Lingot de cuivre
	Niveau Ball argentée		2000 kels	2200 kels			Noigrume rouge + Cristal de stase + Lingot d’argent
	Niveau Ball dorée		5800 kels	6000 kels			Noigrume rouge + Cristal de stase + Lingot d’or
	Copain Ball cuivrée		960 kels	1000 kels			Noigrume vert + Cristal de stase + Lingot de cuivre
	Copain Ball argentée		2000 kels	2200 kels			Noigrume vert + Cristal de stase + Lingot d’argent

	Copain Ball dorée		5800 kels	6000 kels			Noigrume vert + Cristal de stase + Lingot d’or
	Love Ball cuivrée		960 kels	1000 kels			Noigrume rose + Cristal de stase + Lingot de cuivre
	Love Ball argentée		2000 kels	2200 kels			Noigrume rose + Cristal de stase + Lingot d’argent
	Love Ball dorée		5800 kels	6000 kels			Noigrume rose + Cristal de stase + Lingot d’or
	Lunettes Filtre		4850 kels	5500 kels	Immunité poudre et météo	Néant	Grande Perle + Lingot d’argent + Poussière Étoile

Alchimie

Vous avez obtenu : \C[1]\V[30] [LootedItem]\C[0] ![WAIT 20]

Catégorie	Objet	Image	Coût mat. premières	Prix d’achat	Effet	Satiété	Ingrédients
Conversion	Poudre champignon		200 kels	210 kels	Ingrédient alchimique	Néant	Petit Champi
	Poudre champignon		600 kels	210 kels	Ingrédient alchimique	Néant	Gros Champi (par lot de 3)
	Poudre champignon		2000 kels	210 kels	Ingrédient alchimique	Néant	Champi Suave (par lot de 10)
Poudres médicinales	Poudrénergie		410 kels	500 kels	+ 50 PV	Néant	Feuilénergie + Baie Oran + Poudre champignon
	Poudre Soin		750 kels	450 kels	Total Soin	Néant	2 Feuilénergies + Baie Prine (par lot de 2)
Potions	Jus de Baie		400 kels	250 kels	+20 PV	+12	Baie Ceriz + Baie Oran + Baie Pêcha (par lot de 2)
	Potion de soin		610 kels	700 kels	+60 PV	+6	Feuilénergie + Miel + Poudre champignon
	Potion profuse		1110 kels	1250 kels	+120 PV	+8	Poudrénergie + Baie Citrus + Poudre champignon
	Potion concentrée		1610 kels	1750 kels	+180 PV	+10	Racinénergie + Baie Citrus + Poudre champignon
	Potion magistrale		2210 kels	2500 kels	+100% PV	+12	Racinénergie + Baie Enigma + Poudre champignon
	Potion suprême		2760 kels	3000 kels	+100% PV + Total Soin	+15	Racinénergie + Baie Enigma + Baie Prine + Poudre champignon
	Distillat de baies		950 kels	1000 kels	+50 PV + Total Soin	+12	Baie Prine + Baie Citrus
Rappels (inchangé)	Rappel		3450 kels	3600 kels	Soigne KO + 50% PV	Néant	Herbe Rappel + Miel + Poussière Étoile
	Rappel Max		5200 kels	5500 kels	Soigne KO + 100% PV	Néant	Herbe Rappel + Miel + Morceau d’Étoile + Sel Tréfonds
Régen PP	Éther de Souffle		500 kels	300 kels	+10 PP / +40 % Souffle	+10	Baie Mepo + Herbe Mental + Herbe Pouvoir. Par lot de 2 tant qu’il y aura les PP
	Éther de Mana		900 kels	600 kels	Max PP / +40 % Mana	+10	2 Baies Mepo + Herbe Mental + Herbe Pouvoir + Herbe Blanche. Par lot de 2 tant qu’il y aura les PP.
	Éther concentré		1800 kels	2000 kels	+10 PP tout / +40% S et M	+15	Baie Manae + 2 Miel + Herbe Mental + Herbe Pouvoir
	Éther suprême		3600 kels	4000 kels	Max PP sur tout	+15	2 Baies Manae + 3 Miel + Herbe Mental + Herbe Pouvoir + Herbe Blanche
Accélérateurs	Extrait de Santé		3140 kels	3600 kels	+16 EV en PV	+8	Baie Frista + Herbe Blanche + Sels Tréfonds + 1 Lait Meumeu + 3 Poudres champignon
	Extrait de Protéine		3050 kels	3600 kels	+16 EV en Attaque	+8	Baie Lichii + 3 Herbe Pouvoir + Coquille Tréfonds + 1 Lait Meumeu + 4 Poudres champignon
	Extrait de Fer		3050 kels	3600 kels	+16 EV en Défense	+8	Baie Lingan + 3 Herbe Pouvoir + Sels Tréfonds + 1 Lait Meumeu + 4 Poudres champignon
	Extrait de Calcium		3050 kels	3600 kels	+16 EV en Attaque Spé	+8	Baie Pitaye + 3 Herbe Mental + Coquille Tréfonds + 1 Lait Meumeu + 4 Poudres champignon
	Extrait de Zinc		3050 kels	3600 kels	+16 EV en Défense Spé	+8	Baie Abriko + 3 Herbe Mental + Sels Tréfonds + 1 Lait Meumeu + 4 Poudres champignon
	Extrait de Carbone		3150 kels	3600 kels	+16 EV en Vitesse	+8	Baie Sailak + Herbe Blanche + Coquille Tréfonds + 1 Lait Meumeu + 4 Poudres champignon
Super accélérateurs	Philtre de Santé		19000 kels	24000 kels	+128 EV en PV	+30	4 Baies Frista + Herbe Blanche + Perle Triple + 2 Lait Meumeu + 10 Poudres champignon
	Philtre de Force		18900 kels	24000 kels	+128 EV en Attaque	+30	5 Baies Lichii + 3 Herbe Pouvoir + Perle Triple + 2 Lait Meumeu + 10 Poudres champignon

	Philtre d’Endurance		18900 kels	24000 kels	+128 EV en Défense	+30	5 Baies Lingan + 3 Herbe Pouvoir + Perle Triple + 2 Lait Meumeu + 10 Poudres champignon
	Philtre d’Esprit		18900 kels	24000 kels	+128 EV en Attaque Spé	+30	5 Baies Pitaye + 3 Herbe Mental + Perle Triple + 2 Lait Meumeu + 10 Poudres champignon
	Philtre de Volonté		18900 kels	24000 kels	+128 EV en Défense Spé	+30	5 Baies Abriko + 3 Herbe Mental + Perle Triple + 2 Lait Meumeu + 10 Poudres champignon
	Philtre d’Agilité		19000 kels	24000 kels	+128 EV en Vitesse	+30	5 Baies Sailak + Herbe Blanche + Perle Triple + 2 Lait Meumeu + 10 Poudres champignon
PP Plus	Essence de Souffle*		4420 kels	5000 kels	+20 % PP sur une attaque	+6	Baie Chérим + Baie Jaboca + Morceau d’Étoile + 2 Poudres champignon
	Essence de Mana*		4420 kels	5000 kels	+20 % PP sur une attaque	+6	Baie Manae + Baie Pommo + Morceau d’Étoile + 2 Poudres champignon
	Essence d’Éther*		10000 kels	12500 kels	+60 % PP sur une attaque	+12	2 Baies Manae + 2 Baies Chérим + 2 Baies Jaboca + 2 Baies Pommo + Morceau d’Étoile
Anti-EV	Brouet Améthyste		770 kels	1000 kels	Reset les EV PV	+40	5 Baies Grena + Feuilénergie + 2 Poudres champignon
	Brouet Rubis		770 kels	1000 kels	Reset les EV Attaque	+40	5 Baies Alga + Feuilénergie + 2 Poudres champignon
	Brouet Citrine		770 kels	1000 kels	Reset les EV Défense	+40	5 Baies Qualot + Feuilénergie + 2 Poudres champignon
	Brouet Saphir		770 kels	1000 kels	Reset les EV Attaque Spé	+40	5 Baies Lonme + Feuilénergie + 2 Poudres champignon
	Brouet Émeraude		770 kels	1000 kels	Reset les EV Défense Spé	+40	5 Baies Résin + Feuilénergie + 2 Poudres champignon
	Brouet Corail		770 kels	1000 kels	Reset les EV Vitesse	+40	5 Baies Tamato + Feuilénergie + 2 Poudres champignon
	Brouet risqué		2000 kels	2500 kels	Reset toutes les EV	+50	Baie Éka + Baie Rangma
Répulsifs	Effluve doux		360 kels	400 kels	Repousse 90 pas	Néant	Baie Kika + Poudre champignon
	Effluve apaisant		670 kels	720 kels	Repousse 180 pas	Néant	Baie Kika + 2 Poudres champignon + Feuilénergie
	Effluve balsamique		1010 kels	1100 kels	Repousse 360 pas	Néant	2 Baies Kika + Poudre champignon + Poudrénergie

* Ces objets seront amenés à disparaître avec l’arrivée du Souffle et du Mana.

Enchantement

Catégorie	Objet	Image	Coût mat. premières	Prix d’achat	Effet	Satiété	Ingrédients
Conversion	Cristal de stase		350 kels	500 kels			Poussière Étoile
	Poussière Étoile		1400 kels	500 kels			Morceau d’Étoile (par lot de 4)
	Morceau d’Étoile		2300 kels	2000 kels			6 Poussière Étoile + Sel Tréfonds + Coquille Tréfonds
	Grande Perle		11500 kels	3500 kels			Perle Triple + 5 Sels Tréfonds + 5 Coquilles Tréfonds (par lot de 3)
	Perle		3700 kels	700 kels			Grande Perle + 2 Sels Tréfonds + 2 Coquilles Tréfonds (par lot de 5)
Joyaux	Joyau Normal		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Normal	Néant	Baie Zalis + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Feu		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Eau	Néant	Baie Chocco + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Eau		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Eau	Néant	Baie Pocpoc + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Électrik		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Électrik	Néant	Baie Parma + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Plante		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Plante	Néant	Baie Ratam + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Glace		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Glace	Néant	Baie Nanone + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Combat		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Combat	Néant	Baie Pomroz + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Poison		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Poison	Néant	Baie Kébia + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Sol		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Sol	Néant	Baie Jouca + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Vol		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Vol	Néant	Baie Cobaba + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Psy		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Psy	Néant	Baie Yapap + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Insecte		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Insecte	Néant	Baie Panga + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Roche		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Roche	Néant	Baie Charti + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Spectre		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Spectre	Néant	Baie Sédra + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Dragon		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Dragon	Néant	Baie Fraigo + Poussière Étoile (par lot de 2)

	Joyau Ténèbres		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Ténèbres	Néant	Baie Lampou + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Acier		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Acier	Néant	Baie Babiri + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Fée		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Fée	Néant	Baie Selro + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Obscur		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Obscur	Néant	Baie Feren + Poussière Étoile (par lot de 2)
	Joyau Lumière		850 kels	500 kels	+30 % sur 1 atk Lumière	Néant	Baie Dira + Poussière Étoile (par lot de 2)
Pierres évolutives	Pierre Feu		2500 kels	3000 kels		Néant	Morceau d’Étoile + Joyau Feu
	Pierre Eau		2500 kels	3000 kels		Néant	Morceau d’Étoile + Joyau Eau
	Pierre Plante		2500 kels	3000 kels		Néant	Morceau d’Étoile + Joyau Plante
	Pierre Foudre		2500 kels	3000 kels		Néant	Morceau d’Étoile + Joyau Électrique
	Pierre Lune		2500 kels	3000 kels		Néant	Morceau d’Étoile + Joyau Fée
	Pierre Soleil		2500 kels	3000 kels		Néant	Morceau d’Étoile + Joyau Psy
	Pierre Aube		2500 kels	3000 kels		Néant	Morceau d’Étoile + Joyau Spectre
	Pierre Nuit		2500 kels	3000 kels		Néant	Morceau d’Étoile + Joyau Ténèbres
	Pierre Éclat		2500 kels	3000 kels		Néant	Morceau d’Étoile + Joyau Dragon
	Pierre Glace		2500 kels	3000 kels		Néant	Morceau d’Étoile + Joyau Glace
	Évoluroc		2500 kels	3000 kels	+50 % défenses si no-évo	Néant	Morceau d’Étoile + Joyau Normal
Ailes	Aile Santé		1350 kels	300 kels	+1 EV PV	+1 gaieté	Baie Frista + Poussière Étoile (par lot de 6)
	Aile Force		1350 kels	300 kels	+1 EV Attaque	+1 gaieté	Baie Lichii + Poussière Étoile (par lot de 6)
	Aile Armure		1350 kels	300 kels	+1 EV Défense	+1 gaieté	Baie Lingan + Poussière Étoile (par lot de 6)
	Aile Esprit		1350 kels	300 kels	+1 EV Attaque spéciale	+1 gaieté	Baie Pitaye + Poussière Étoile (par lot de 6)
	Aile Mental		1350 kels	300 kels	+1 EV Défense spéciale	+1 gaieté	Baie Abriko + Poussière Étoile (par lot de 6)
	Aile Sprint		1350 kels	300 kels	+1 EV Vitesse	+1 gaieté	Baie Sailak + Poussière Étoile (par lot de 6)
Pilule Talent	Cristal Talent		35000 kels	27200 kels	Intervertit talent commun	Néant	Morceau Comète + Perle Triple + Lingot d’argent + Cristal de stase
Patch Talent	Joyau Talent		60000 kels	47000 kels	Intervertit talent caché	Néant	Morceau Comète + 2 Perles Triples + Lingot d’or + Cristal de stase + Rappel Max
Objets strat	Grelot Zen		15800 kels	16000 kels	Gains amitié ×1,5	Néant	Morceau Comète + 4 Sels Tréfonds + 4 Coquille Tréfonds
	Grelot Coque		3800 kels	4000 kels	Régen 1/6 dégâts infligés	Néant	Morceau d’Étoile + Lingot d’argent + 4 Sels Tréfonds + 4 Coquille Tréfonds
	Poudre Claire		4850 kels	5500 kels	-10 % précision ennemi	Néant	Grande Perle + Lingot d’argent + Poussière Étoile
	Vive Griffes		3700 kels	4000 kels	+25 % chance initiative	Néant	Croc Dragon + Morceau d’Étoile + Perle
	Bandeau Choix				+50% attaque, blocage		Herbe Blanche + Morceau d’Étoile
	Lunettes Choix				+50% attaque spé, blocage		Grande Perle + Lunettes Filtre
	Mouchoir Choix				+50% vitesse, blocage		
	Orbe lévitant		7000 kels	8000 kels	= au Ballon, réarmable		Grande Perle + Morceau d’Étoile + Lingot d’argent + Joyau Vol
	Orbe Vie		7000 kels	8000 kels			Grande Perle + Morceau d’Étoile + Lingot d’argent + Joyau Obscur
	Orbe Toxique		7000 kels	8000 kels			Grande Perle + Morceau d’Étoile + Lingot d’argent + Joyau Poison
	Orbe Flamme		7000 kels	8000 kels			Grande Perle + Morceau d’Étoile + Lingot d’argent + Joyau Feu
	Méga-Gemme Sacrée		20000 kels	20000 kels			Morceau Comète + Lingot d’or

Une potion distillée à partir de baies curatives. Soigne 60 PV ainsi que les problèmes de statut.
 Une baie légendaire emplit d’une énergie mystique.

An enchanted orb that allows the Pokémon who is holding it to levitate. The enchantment is broken for the remainder of the fight if the Pokémon undergoes a direct attack.
 Un orbe enchanté qui permet au Pokémon qui le tient de léviter. L’enchantement est rompu pour le reste du combat si le Pokémon subit une attaque directe.
 Un orbe encantado que permite al Pokémon que lo lleva leviten. El encantamiento se rompe por el resto de la pelea si el Pokémon sufre un ataque directo.

Forge :

Alchimie :

Enchantement :