

Le monde des Pokémon

Comment fonctionnent les types dans Pokémon ?

Les Pokémon possèdent des types. Les types sont utilisés dans l'impitoyable monde des combats de Pokémon.

Exemple : les attaques de type eau sont fortes contre les Pokémon de type feu. Ça tombe sous le sens, après tout ! L'eau éteint le feu !

Quels sont les types ?

Il y a **18 types** en tout : **acier**, **combat**, **dragon**, **eau**, **électrik** (nomenclature qui n'a pas changé depuis le temps où la place manquait sur le petit écran de la GameBoy), **feu**, **fée**, **glace**, **insecte**, **normal**, **plante**, **poison**, **psy**, **roche**, **sol**, **spectre**, **ténèbres** et **vol**.

Les **Pokémon** possèdent tous un type, comme Salamèche qui est de type feu, ou un double type, comme Bulbizarre qui est de type plante et poison.

Les **attaques** possèdent également un type, Hydrocanon est par exemple de type eau et Fatale Foudre de type électrik. À une exception près (Flying Press, à la fois de type combat et vol, mais on ne va pas rentrer dans ce genre de cas particuliers), il n'existe pas d'attaque possédant un double type.

Comment interagissent les types entre eux ?

Pour savoir si une technique va être efficace ou non, il faut regarder son type et celui du Pokémon défenseur.

En fonction des affinités, une attaque peut se révéler :

- **efficace** (x 1),
- **peu efficace** (x 0,5),
- **très efficace** (x 2)
- **inefficace** (x 0).

Et pour savoir ce qui est efficace contre qui, il suffit de se référer au tableau des affinités :

		DÉFENSE																	
	Acier	Combat	Dragon	Eau	Feu	Électik	Fée	Glace	Insecte	Normal	Plante	Poison	Psy	Roche	Sol	Spectre	Ténébres	Vol	
Acier	0,5	1	1	0,5	0,5	0,5	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	
Combat	2	1	1	1	1	1	0,5	2	0,5	2	1	0,5	0,5	2	1	0	2	0,5	
Dragon	0,5	1	2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Eau	1	1	0,5	0,5	2	1	1	1	1	1	0,5	1	1	2	2	1	1	1	
Électrik	1	1	0,5	2	1	0,5	1	1	1	1	0,5	1	1	1	0	1	1	2	
Feu	2	1	0,5	0,5	0,5	1	1	2	2	1	2	1	1	0,5	1	1	1	1	
Fée	0,5	2	2	1	0,5	1	1	1	1	1	1	0,5	1	1	1	1	2	1	
Glace	0,5	1	2	0,5	0,5	1	1	0,5	1	1	2	1	1	1	2	1	1	2	
Insecte	0,5	0,5	1	1	0,5	1	0,5	1	1	1	2	0,5	2	1	1	0,5	2	0,5	
Normal	0,5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0,5	1	0	1	1	
Plante	0,5	1	0,5	2	0,5	1	1	1	0,5	1	0,5	0,5	1	2	2	1	1	0,5	
Poison	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	0,5	1	0,5	0,5	0,5	1	1	
Psy	0,5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0,5	1	1	1	0	1	
Roche	0,5	0,5	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	0,5	1	1	2	
Sol	2	1	1	1	2	2	1	1	0,5	1	0,5	2	1	2	1	1	1	0	
Spectre	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	2	1	1	2	0,5	1	
Ténébres	1	0,5	1	1	1	1	0,5	1	1	1	1	1	2	1	1	2	0,5	1	
Vol	0,5	2	1	1	1	0,5	1	1	2	1	2	1	1	0,5	1	1	1	1	

Le tableau des affinités de types est un outil essentiel dans Pokémon !

Notez que ces coefficients d'efficacité s'appliquent à tous les types d'un Pokémon. Ainsi, une attaque très efficace sur les deux types d'un défenseur verra sa puissance multipliée par 4. À l'inverse, une attaque peu efficace sur chacun des deux types verra sa puissance multipliée par 0,25.

Affinités : quelques cas pratiques

Galeking (acier et roche) reçoit une attaque Dynamo-poing (combat) : les dégâts seront multipliés par 4 à cause d'une double faiblesse.

Dracaufeu (feu et vol) reçoit une attaque Dard-Nuée (insecte), il ne recevra qu'un quart des dégâts grâce à sa double résistance.

Nénupiot (plante et eau) reçoit une attaque Lance-Flammes (feu), il subira les dégâts normaux de l'attaque (x 2 à cause du type plante, mais x 0,5 grâce au type eau)

Laggron (eau et sol) encaisse une attaque Fatal-Foudre (électrik), il ne recevra aucun dégât (x 2 à cause du type eau, mais x 0 grâce au type sol).

Dernière subtilité : le « STAB »

Le type du Pokémon attaquant peut en réalité avoir un impact sur les dégâts infligés. En effet, si un Pokémon est du même type que l'attaque qu'il utilise, alors on applique un coefficient de 1,5. Il s'agit du STAB, pour « *Same Type Attack Bonus* » ou « Bonus d'Attaque de Même Type ».

Par exemple, prenons un Dracaufeu (type feu et vol) qui utilise l'attaque Lance-Soleil (de type plante) sur un Tortank (de type eau). Alors, en vertu du système d'affinités (la plante est efficace sur l'eau), les dégâts seront multipliés par deux.

Cependant, si c'est un Florizarre (type plante et poison) qui utilise la technique Lance-Soleil sur un Tortank, alors l'attaque bénéficie du système d'affinités, mais également du STAB ! Les dégâts seront donc multipliés par 3 (2 x 1,5).

« STAB » : quelques cas pratiques

Un Braségali (feu et combat) lance une attaque Pied Brûleur (feu) sur un Blizzaroi (plante et glace) : c'est la punition maximale pour le Pokémon défenseur. Avec une double faiblesse (x 4) et un STAB (x 1,5), les dégâts sont multipliés par 6 !

Un Amphinobi (eau et ténèbres) lance une attaque Vibraqua (eau) sur un Joliflor (plante). Ce n'est pas très efficace (x 0,5), mais l'attaque bénéficie du STAB (x 1,5). L'attaque est donc délivrée aux trois quarts de sa puissance normale.

Un Ronflex (normal) lance un Plaquage (normal) sur un autre Ronflex. D'après le tableau des affinités, l'attaque ne bénéficie d'aucun coefficient particulier. Cependant, elle bénéficie du STAB (x 1,5), et inflige une fois et demie les dégâts normaux.