Tableau des caractéristiques type

| Nom | Type | LVL | PV | PA | DEF (1-20) | Initiative  (2-10) |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Eau | 1 |  |  |  |  |
|  | Feu | 1 |  |  |  |  |
| Bulbizarre | Terre | 1 | 45 | 20 | 5 | 4 |
|  | Neutre | 1 |  |  |  |  |

Tableau des modificateurs de dégâts

| Type attaquant | Défenseur Eau | Défenseur Feu | Défenseur Terre | Défenseur Normal |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Eau | \* 1 | \* 2 | \* 0.5 | \* 1 |
| Feu | \* 0.5 | \* 1 | \* 2 | \* 1 |
| Terre | \* 2 | \* 0.5 | \* 1 | \* 1 |
| Neutre | \* 0.75 | \* 0.75 | \* 0.75 | \* 1 |

Système de base des montées de niveaux

| Niveau | Conditions d’attribution | Modificateur PV et PA |
| --- | --- | --- |
| 1 | base | + random 1 à 4 |
| 2 | 1 victoires | + random 1 à 4 |
| 3 | 1 victoires | + random 1 à 4 |
| 4 | 1 victoires | + random 1 à 4 |
| 5 | 1 victoires | + random 1 à 4 |
| 6 | 1 victoire | + random 1 à 4 |
| 7 | 1 victoire | + random 1 à 4 |
| 8 | 1 victoire | + random 1 à 4 |
| 9 | 1 victoire | + random 1 à 4 |
| 10 | 1 victoire | + random 1 à 4 |
| … | … | … |

Système d’évolution

*Lorsqu’un pokémon atteint un niveau déclenchant son évolution, ses caractéristiques changent et prennent celle de base du pokémon évolué, ensuite, pour chaque nouveaux niveaux acquis est appliqué le modificateur habituel des PV et PA (+ random 1 à 4) jusqu'à sa nouvelle évolution.*

*ex :*

| Pokémon | LVL | Conditions d’attribution | Modificateur PV et PA | Evolution |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Pokémon 1 | 1 | base | + random 1 à 4 | xxxxxxxxxxxxxx |
| Pokémon 1 | 2 | 1 victoires | + random 1 à 4 | xxxxxxxxxxxxxx |
| Pokémon 1 | 3 | 1 victoires | + random 1 à 4 | xxxxxxxxxxxxxx |
| Pokémon 1 évolué au stade 1 | 4 | 1 victoires | Remplacement de toutes les carac (PV, PA, Def, initiative) par celles de l’évolution | Evolution 1 au lvl 4 |
| Pokémon 1 évolué au stade 1 | 5 | 1 victoires | + random 1 à 4 | xxxxxxxxxxxxxx |
| Pokémon 1 évolué au stade 1 | 6 | 1 victoire | + random 1 à 4 | xxxxxxxxxxxxxx |
| Pokémon 1 évolué au stade 1 | 7 | 1 victoire | + random 1 à 4 | xxxxxxxxxxxxxx |
| Pokémon 1 évolué au stade 1 | 8 | 1 victoire | + random 1 à 4 | xxxxxxxxxxxxxx |
| Pokémon 1 évolué au stade 1 | 9 | 1 victoire | + random 1 à 4 | xxxxxxxxxxxxxx |
| Pokémon 1 évolué au stade 2 | 10 | 1 victoire | Remplacement de toutes les carac (PV, PA, Def, nitiative) par celles de l’évolution | Evolution 2 au lvl 10 |
| … | … | … | … | … |

Système d’attribution du niveau de l’adversaire

| Niveau joueur | Attribution du niveau de l’adversaire (x) | Niveau de l’adversaire |
| --- | --- | --- |
| 1 | 1 ≤ x ≤ 3 | random (1, 3) |
| 2 | 1 ≤ x ≤ 4 | random (1, 4) |
| 3 | 1 ≤ x ≤ 5 | random (1, 5) |
| 4 | 2 ≤ x ≤ 6 | random (2, 6) |
| 5 | 3 ≤ x ≤ 7 | random (3, 7) |
| … | … | … |

| lvl adv random compris entre lvl joueur et lvl joueur + 2 |
| --- |
| lvl adv random compris entre lvl joueur -2 et lvl joueur + 2 |

Système de réussite ou d’échec d’une attaque (base de 80% de chance de réussite)

| PA  attaquant | Def  défenseur | **Taux de réussite de base**  **“TR”** | Taux de réussite modifié (TR - DEF) | Test de réussite | Si test de réussite validé, assignation des dégâts, sinon passage au tour adverse |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 20 | 5 | **80/100** | (**80/100**)-(5/100)  = 75/100 | random sur un taux de 75% de  chance de  réussite | | PA  attaquant | PV défenseur | Modificateur de dégâts en fonction du type de l’attaquant et du défenseur  *cf tableau des modificateurs de dégâts.* | Dégâts appliqués aux PV du défenseur | | --- | --- | --- | --- | | 20 | 45 | attaquant : terre  défenseur : feu  \*0.5 | 45 - (20\*0.5)  = 35 | |

Système d’initiative

| Initiative Joueur | Jet initiative joueur (1 - 20) | Initiative adv | Jet initiative adv  (1 - 20) | Comparaison et résultat |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 4 + | 12 | 5 + | 4 | 4+12=16 > 5+4= 9 donc Joueur joue en premier |

Concrètement :

Init joueur + jet Init joueur = A

Init adv + jet Init adv = B

=> Si A > B, joueur joue en premier

=> Sinon, adv joue en premier