

6.2 – Statuts et coups critiques plus logiques

MàJ 09-06-2021

1) Tweaks et ajustements mineurs sur les affectations de statut

Les changements instaurés sur les affectations majeurs de statut (+ la confusion) visent à rendre le hasard un peu moins frustrant, mais aussi à les rééquilibrer un peu.

À noter que le Talent “Synchro” sera en mesure de transférer les cinq statuts majeurs, pas seulement la brûlure, la paralysie ou le poison.

1) La Paralysie – Idéal devenu réalité !

Dans Sacred Phoenix, la paralysie aura quelques tweaks :

- La vitesse sera divisée par 3, à mi-chemin entre la 6G ($\times 0,25$) et le nerf de la 7G ($\times 0,5$).
- La probabilité d’être bloqué par la paralysie ne sera pas toujours égale à 25 %, mais dépendra de la catégorie d’attaque que le Pokémon paralysé tentera d’utiliser.
- Éventuellement : un mécanisme simplifié de lisseur de haxx sera instauré pour limiter les chaînes de chances ou de malchance. Il ne se basera que sur la réussite ou l’échec du précédent check de paralysie.

	Probabilité initiale	Si lisseur de haxx instauré	
		Paralysé au dernier tour	A pu jouer au dernier tour
Attaque de dégâts avec contact	50 %	25 %	75 %
Attaque de dégâts à distance	15 %	4 %	17 %
Attaque de Statut – buff ou terrain	20 %	8 %	23 %
Attaque de Statut - débuff	30 %	16 %	36 %

La probabilité initiale sera celle appelée si :

- Il n’y a pas eu de check de paralysie au tour précédent pour ce Pokémon (soit parce qu’il vient juste d’être paralysé, soit parce qu’il vient juste d’être (r)envoyé au combat).
- Toujours si le mécanisme simplifié de lisseur de haxx n’a pas été instauré.

Quant à la logique de varier la probabilité de blocage par paralysie, elle tient du fait d’apporter plus de réalisme ainsi qu’une touche de stratégie. Difficile de charger quelqu’un de tout son poids en étant paraplégique ! Par contre, balancer une attaque à distance est bien plus facile, puisqu’il suffit juste de réussir à se tourner et viser.

Vulnérabilité, résistance et immunité à la Paralysie due au terrain et à la météo :



Pas encore implémenté

Terrains :

La probabilité de paralyser est multipliée par 0,5 si le terrain est une grotte ou un désert et si l’attaque est Électrik.

La probabilité de paralyser est multipliée par 1,3 si le terrain est magnétique.

Météo :

La Brume et le Brouillard immunisent à la Paralysie.

La probabilité de paralyser est multipliée par 1,5 s’il y a un orage, une pluie ou une pluie diluvienne et si l’attaque est Électrik.

La probabilité de paralyser est multipliée par 2 s’il y a une pluie orageuse et si l’attaque est Électrik.

Effets additionnels prévus :

• Les bonus d'esquive dus aux talents, à un objet tenu ou à une augmentation de stats seront divisés par 2 (un $\times 2,33$ deviendra un $\times 1,67$ par exemple). Seul l'esquive par amitié conservera pleinement son bonus.

2) La Folie (aka la confusion) – Idéal devenu réalité !

Là aussi, il y aura quelques tweaks :

- La folie durera de 2 à 5 tours. Elle disparaît en cas de switch.
- La durée maximale de la Folie diminue avec le niveau de Souffle du Pokémon (déterminé au moment où le statut est infligé) : toujours 2 tours si \leq à 25%, 3 tours maximum si \leq 50%, 4 tours maximum si \leq 75% et 5 tours maximum si $>$ 75 %.
- Sauf si c'est le premier tour de folie, l'appeler (stratégie "Appel") pourra le calmer avec une probabilité (en %) égale à : $0,2 \times (\text{Bonheur} - 400)$. (Le bonheur monte à 1023 pour rappel). À partir de 900 de bonheur, le Pokémon retrouvera à coup sûr ses esprits !
- Jouer le Réveil de l'esprit grâce la Flûte du Temps (nécessite d'accéder au sac en combat) guérira à coup sûr la Folie, l'Amour et le Sommeil de tous les Pokémon en combat (alliés et ennemis).
- La probabilité de se frapper sera de base à 50 % comme cela était le cas jusqu'à la 6G. L'instauration d'un lisseur de Haxx simplifié et les possibilités de guérison susmentionnées rendent inutile le nerf instauré en 7G.

	Probabilité initiale	Si lisseur de haxx instauré	
		S'est frappé au dernier tour	A pu jouer au dernier tour
Risque de se frapper dans sa folie	50 %	25 %	75 %

La formule de dégâts en cas d'automutilation est l'équivalent d'une attaque physique de type normale de 50 de puissance infligée à soi-même, sans STAB et sans possibilité de coup critique.

Par rapport aux jeux officiels, cela a deux incidences :

- Un Pokémon Spectre ne peut pas s'automutiler du fait de son immunité au type normal. (Mais il sautera quand même son tour s'il a cherché à se frapper lui-même !)
- Un Pokémon Roche ou Acier s'infligera deux fois moins de dégâts. 4 fois moins s'il a le double-type Roche/Acier. (Mais là aussi, même si ses dégâts d'automutilation sont réduits, il sautera quand même son tour s'il a raté son test de folie !)

Rater son test de folie fera perdre aussi 5 points de Souffle. (C'est en quelque sorte une attaque Lutte auto-infligée.)

Vulnérabilité, résistance et immunité à la Folie due au terrain et à la météo :



Pas encore implémenté

Terrains :

La probabilité de rendre fou est multipliée par 0,75 sur un lieu saint

La probabilité de rendre fou est multipliée par 1,25 sur un lieu maudit

La probabilité de rendre fou est multipliée par 1,5 sur un lieu extrêmement maudit (Monde Distorsion)

Météo :

La Brume et le Brouillard immunisent à la Folie

La probabilité de rendre fou est multipliée par 1,2 s'il y a de forts vents, un orage ou une pluie

orageuse.

Auras :

La probabilité de rendre fou est multipliée par 1,3 dans un Champ Psychique

3) *Le Sommeil*

Les tweaks seront un peu plus significatifs pour être réalistes et éviter qu'un Pokémon se fasse endormir indéfiniment en combat de dresseur :

- Le Sommeil durera de 2 à 6 tours (toujours 2 tours si Repos) (sauf si une Baie Prine ou Maron est tenue, si Brouhaha est lancé ou si la Flûte du Temps est jouée : ça réveille tout de suite).
- Le compteur de sommeil n'est pas réinitialisé en cas de switch. (C'était le cas dans les jeux officiels jusqu'à la 4G.) Un Pokémon qui a déjà dormi 1 tour et qui est renvoyé au combat n'aura donc que de 1 à 5 tours de sommeil à faire.
- Sauf si c'est le premier tour de sommeil, l'appeler (stratégie "Appel") pourra le réveiller avec une probabilité (en %) égale à : $0,2 \times (\text{Bonheur} - 400)$. (Le bonheur monte à 1023 pour rappel). À partir de 900 de bonheur, le réveil est donc garanti.
- Sauf si c'est le premier tour de sommeil, l'attaquer avec une capacité de dégâts le réveillera à coup sûr !
- Un Pokémon endormi devient immunisé à toutes les attaques "visuelles" (Groz'Yeux, Mimi-Queue...) ainsi qu'aux attaques sonores (Rugissement, Sonicboom...)
- En plus de l'immunité, les attaques sonores réveilleront à coup sûr si au moins un tour de sommeil a été effectif. Exception : Brouhaha réveille immédiatement tout le monde.
- Jouer le Réveil de l'esprit grâce la Flûte du Temps (nécessite d'accéder au sac en combat) guérira à coup sûr la Folie, l'Amour et le Sommeil de tous les Pokémon en combat (alliés et ennemis).
- Si un Pokémon dressé (cela ne s'applique pas aux Pokémon sauvages) a déjà été endormi durant un même combat sous la contrainte de l'ennemi (cette nuance est importante – il ne faut pas saborder Repos ou une sieste d'un Pokémon désobéissant) :
 - Sa seconde sieste ne durera qu'entre 1 et 3 tours (soit 2 fois moins longtemps).
 - S'il a déjà dormi 2 fois à cause d'une attaque ennemie, il sera immunisé à tout effet ennemi provoquant le sommeil (Bâillement inclus) jusqu'à la fin du combat.
- Les talents "Matinal" et "Esprit Vital" garantiront toujours qu'un tour de sommeil (aucun haxx).
- Bâillement ne sera plus à précision infinie, mais à 120 % de précision. (Ça peut donc rater si l'adversaire a monté son esquive.)
- Trou Noir de Darkrai revient à 80 % de Précision, et son Talent Mauvais Rêve fera perdre $1/6^{\text{ème}}$ des PV par tour au lieu de $1/8^{\text{ème}}$.

Vulnérabilité, résistance et immunité au Sommeil due au terrain et à la météo :



Pas encore implémenté

Terrains :

La probabilité d'endormir est multipliée par 0,7 sur un terrain magnétique.

La probabilité d'endormir est multipliée par 1,15 dans les endroits sombres (grotte ou nuit en extérieur, mêmes conditions que la Sombre Ball)

Météo :

L'orage et la pluie orageuse immunisent au Sommeil (y compris via Repos)

La probabilité d'endormir est multipliée par 0,8 s'il a une pluie diluvienne, un soleil caniculaire ou un blizzard.

La probabilité d'endormir est multipliée par 0,9 s'il pleut, fait soleil, grêle ou fait une tempête de sable.

La Brume et le Brouillard n'immuniseront plus au Sommeil (uniquement folie, paralysie, brûlure

et poison).

Auras :

Endormir est impossible s'il y a un Brouhaha.

La probabilité d'endormir est multipliée par 1,3 dans un Champ Psychique

Effets additionnels prévus :

- Les bonus d'esquive sont totalement annulés, y compris celui engendré par l'amitié.

4) *Le Poison (et l'Intoxication) – Idéal devenu réalité !*

Le poison a deux stades de gravité :

- Le Poison simple (PSN)
- Le Poison grave (TOX)

Dans *Sacred Phoenix*, il sera possible de transformer un empoisonnement simple en empoisonnement grave par cumul des toxines (mod Stacking Poison).

=> Réempoisonner un Pokémon ayant le poison simple (PSN) le passera au stade TOX.

=> Il sera possible de lancer Toxik (ou Crochet Venin) sur un Pokémon ayant déjà le statut Poison simple pour le passer en poison grave.

Pour éviter un effet de baisse de dégâts du poison (et nerfer un peu le poison qui fait bien mal – étant le statut le plus recherché en stratégie), le calcul des dégâts sera légèrement modifié :

• **8,333 % des PV** (1/12^{ème}) (calculé par troncature avec un minimum de 1) perdus par tour en cas de poison normal. (Au lieu de 12,5 %)

• **5 % des PV + 5 % de PV par tour de présence** (calculé par troncature) perdus par tour en cas de poison grave. (Donc -10 % au tour 1, -15 % au tour 2, -20 % au tour 3...) Cela permet au Poison grave d'infliger dès le début plus de dégâts que le poison simple. (C'est plus logique.)

En cas de passage du poison simple au poison grave, le tour 1 compte comme celui où le poison grave a été infligé.

Bien entendu, en cas de switch puis de renvoi au combat, le compteur de tour de présence revient à 1.

Vulnérabilité, résistance et immunité au Poison due au terrain et à la météo :



Partiellement réalisé

Terrains :

La probabilité d'empoisonner est multipliée par 0,75 dans un lieu saint.

La probabilité d'empoisonner est multipliée par 1,25 si le lieu est maudit

La probabilité d'empoisonner est multipliée par 1,25 dans un marais.

La probabilité d'empoisonner est multipliée par 1,5 si le lieu est extrêmement maudit (Monde Distorsion)

Météo :

La Brume et le Brouillard immunisent au poison.

Auras :

Les talents Vent du Nord et Voile Pastel immunisent son détenteur et ses alliés contre le poison.

5) *La Brûlure – Idéal devenu réalité !*

À mi-chemin entre le nerf de la 7G et la pénalité de la 6G, la Brûlure infligera **8,333 % de dégâts par tour** (contre 6,25 % en 7G et 12,5 % en 6G.), comme pour le Poison simple de Sacred Phoenix. L'attaque reste divisée par 2. (Sauf si Cran ou Façade où là, le malus d'attaque devient respectivement un bonus de $\times 1,5$ et de $\times 2$, cumulables.)

Bref, très peu de changements par rapport aux jeux officiels.

Vulnérabilité, résistance et immunité à la Brûlure due au terrain et à la météo :



Partiellement réalisé

Combos :

S'il y a combinaison d'un terrain aquatique et de la pluie, brûler un Pokémon est impossible.

Terrains :

Il est impossible de brûler dans un terrain sous-marin ou sous une pluie diluvienne.

La probabilité de brûler est multipliée par 0,5 sur un terrain aquatique

La probabilité de brûler est multipliée par 0,7 dans un marais

La probabilité de brûler est multipliée par 0,8 sur un terrain gelé ou enneigé

La probabilité de brûler est multipliée par 1,3 si le terrain est ardent.

Météo :

La Brume et le Brouillard immunisent à la brûlure.

La probabilité de brûler est multipliée par 0,5 sous la pluie.

La probabilité de brûler est multipliée par 0,65 sous un blizzard

La probabilité de brûler est multipliée par 0,8 s'il neige ou grêle

La probabilité de brûler est multipliée par 1,3 s'il fait soleil.

La probabilité de brûler est multipliée par 1,5 en cas de soleil caniculaire.

6) Le Gel – Idéal devenu réalité !

C'est à juste titre le statut le plus craint car :

- Il est synonyme de défaite immédiate dans le dessin animé. Le Pokémon gelé est même en danger de mort ! (Coucou le Dracaufeu de Sacha !)
- Aucune attaque ne peut l'infliger directement
- Avec du bon Haxx, il peut durer éternellement. (Pas de limite maximum de durée.)
- Un bug en 3G faisait que le Gel avait 50 % de chance de disparaître immédiatement dès le tour 0 ! C'est donc comme si le Pokémon n'a jamais été gelé !

Dans Sacred Phoenix...

• Sauf exceptions, le Gel durera minimum 1 tour : le Pokémon gelé doit obligatoirement passer au moins 1 tour. (Histoire d'éviter la frustration de la 3G.)

• À partir du moment où le Pokémon a été bloqué une fois par le gel (cette condition est obligatoire), chaque fois qu'il tentera d'attaquer ou qu'il subira des dégâts directs d'un autre Pokémon, il aura 12,5 % de chances de dégel. (S'il subit des dégâts directs ET qu'il tente une action sur le même tour, ce tirage aura donc lieu deux fois.)

Cette probabilité est multipliée par 0,5 s'il neige ou grêle.

Cette probabilité est multipliée par 0,5 si le terrain est neigeux, gelé ou grotte glacée.

Cette probabilité est multipliée par 2 s'il fait soleil.

Cette probabilité est multipliée par 2 si le terrain est ardent (désert, volcan ou repaire de dragon).

Exceptions permettant un dégel dès le tour 1 :

– Le dégel est garanti s'il fait un soleil caniculaire (Primo-Groudon ou combat dans un désert lors du zénith) ou s'il y a la combinaison d'un temps ensoleillé et d'un terrain ardent. Pour faire simple, ceux déjà gelés en seront guéris immédiatement dès qu'ils tenteront d'attaquer.

– Les attaques offensives de type Feu ainsi que celles basées sur la vapeur auront 100 % de chance de dégeler leur lanceur. Néanmoins, la moitié de l'énergie de l'attaque aura servi à briser le bloc de glace, ce qui se traduira par une perte de puissance égale à la moitié de l'affinité. (Concrètement, le test des 12,5 % est d'abord fait. S'il est réussi, ça veut dire que le Pokémon a réussi à se libérer du bloc de glace et pourra attaquer à pleine puissance. Sinon, la moitié de l'énergie de l'attaque sera sacrifiée pour garantir le dégel.)

– Ces mêmes attaques dégelèrent aussi leur cible. Aucune pénalité de puissance n'est appliquée dans ce cas.

– Bien entendu, l'Attaque Repos écrasera toujours le Gel par le statut Sommeil. (L'action du tour correspond à l'exécution de Repos.)

– L'usage d'une Baie Willia ou d'une Baie Prine guéri le gel immédiatement. (L'action du tour correspond à la consommation de l'objet de soin si l'objet a été donné manuellement, sinon l'effet est immédiat et ne fait perdre aucun tour si la baie était déjà tenue.)

À noter que si le Pokémon n'a pas encore agi au moment où l'ennemi le dégèle (dégâts de feu ou dégâts directs), il pourra attaquer. Sinon, son tour reste sauté.

Vulnérabilité, résistance et immunité au Gel due au terrain et à la météo :



Partiellement réalisé

Combos :

S'il y a combinaison d'un terrain ardent et du soleil, geler un Pokémon est impossible.

Terrains :

La probabilité de geler est divisée par 2 si le terrain est ardent (désert, volcan ou repaire de dragon).

La probabilité de geler est multipliée par 1,3 si le terrain est gelé ou neigeux.

Météo :

Il est impossible de geler sous un soleil caniculaire.

La probabilité de geler est divisée par 2 s'il fait soleil

La probabilité de geler est multipliée par 1,1 en cas de pluie ou de pluie diluvienne.

La probabilité de geler est multipliée par 1,3 s'il neige ou grêle.

La probabilité de geler est multipliée par 1,5 en cas de blizzard.

La Brume et le Brouillard n'immuniseront plus au Gel (uniquement folie, paralysie, brûlure et poison).

Effets additionnels prévus :

- Les bonus d'esquive sont totalement annulés, y compris celui engendré par l'amitié.

Nouvelle échelle de Coup Critiques – Idéal devenu réalité !



Pour *Sacred Phoenix*, j'ai décidé de dépoussiérer les mécanismes des Coups Critiques. La probabilité sera globalement un peu plus élevée que dans les jeux officiels (avec un petit hommage à la 1G), mais le bonus de dégâts restera à $\times 1,5$. (Avec le recul, ce rééquilibrage de la 6G est 100 % approuvé par moi : un $\times 2$ était trop.)

Plus que le bonus de dégâts, l'intérêt stratégique du Coup Critique est qu'il peut permettre de wallbreaker un Pokémon qui s'est buffé à fond en défense (ou qui a débuffé à fond notre attaque). Fildrong s'en souvient avec beaucoup de sel lorsqu'il a perdu son Nuzlocke face à l'Arène de type Insecte de Blaze Black 2. (Galifeu full Gonflette => One Shot par Aéropique de Manternel Orbe Vie qui avait Crit ! Rappelons qu'en 5G, un Crit, c'est $\times 2$ en dégâts.)

Notions de base sur les Coups Critiques pour Keltios :

- Un Coup Critique ignore momentanément la plupart des buffs/débuffs qui sont aux détriments des

dégâts infligés. Dans le détail :

✓ Les changements de stats par paliers allant de -6 à +6 et ayant un effet négatif sur le total des dégâts infligés sont ignorés. Les changements qui sont favorables au potentiel offensif du lanceur (aka ses augmentations d'attaque ainsi que les diminutions de défense de la cible) restent donc actifs.

✓ Les bonus défensifs de type Protection / Mur Lumière et Voile Aurore sont **partiellement** ignorés. (Dégâts divisés par 1,4 au lieu de 2 en cas de critique.)

✗ Par contre, les malus de Souffle / Mana, le malus de Brûlure et les effets de terrain / météo restent actifs. Idem pour les objets tenus quel que soit leur influence. (Une Veste de Combat octroie toujours un $\times 1,5$ en défense spéciale, même en cas de critique.)

- Le taux de critique de base sera de **2,5 %** (contre 6,25 % en 2G-6G et 4,16 % depuis la 7G.), mais il faut noter que ça monte à **7,5 %** en cas d'initiative. (Cf **Postures et initiative** plus loin.)

- Les modificateurs de critique fonctionneront par addition de probabilité et non par multiplication, **par paliers de 5 %** (au lieu de 6,25 % dans les jeux officiels).

=> Exception si un $\times 0$ est appliqué : 0 % de chances de critique, c'est explicite, c'est zéro.

De ce fait, tous les modificateurs peuvent s'additionner sans problème. Une probabilité égale ou inférieure à 0 vaut 0, et une probabilité égale ou supérieure à 100 vaut 100.

Liste des modificateurs de Critiques :

Influence de l'amitié

- Un Pokémon a plus de 1000 d'amitié gagne **+10 % de chance de critique**. Si le tirage de critique trouve un résultat inférieur à 10 % (inférieur à 0,1 pour un "rand()"), la phrase spécifique de critique par amitié s'affichera à la place du classique "*Coup Critique !*" pour bien marquer que c'est dû à l'amitié.

- Un Pokémon avec une amitié faible gagne lui aussi un bonus de critique. Allant de **5 % jusqu'à 30 %**, ça peut grimper à **+50 % pour un Pokémon Obscur** ! Autant dire que ce sont réellement des machines de guerre ! Là aussi, si ça critique, on vérifie quel était la valeur du tirage du "rand()". Si c'est inférieur à la probabilité du bonus de critique, le message de critique grâce à la haine sera affiché à la place du classique "*Coup Critique !*" pour bien marquer que c'est dû à la colère.

Postures et initiative

- Un Pokémon qui **attaque avant sa cible**, gagne un petit bonus de **+5% en critique**. C'est un héritage de la première génération où le Pokémon le plus rapide infligeait plus aisément des critiques.

- La **posture agressive** augmente de **5 %** la probabilité d'infliger un Coup Critique, mais aussi d'en subir un !

- À l'opposé, la **posture défensive** diminue de **5 %** la probabilité d'infliger un Coup Critique, mais aussi d'en subir un.

- Un Pokémon en **posture atténuée** voit sa la probabilité d'infliger un Coup Critique tomber à néant, donc **multipliée par 0**.

Capacités

- L'attaque **Puissance** augmentera la probabilité de critique de **40 %**. Les attaques Puissance ne se cumulent pas. Ce bonus restera tant que le Pokémon ne se retire pas du combat. (Un switch fait perdre ce bonus, sauf en cas d'attaque Relais, mais Relais sera banni de mon fan-game comme c'est le cas chez Smogon / Showdown.)

- Toutes les attaques offensives de **type Obscur** ont naturellement un taux de critique **10 % plus élevé** si leur lanceur est de type Obscur. Si le lanceur est en plus **Brusqué** (équivalent du mode Hyper de Pokémon Colosseum), ce bonus monte à **+30 %**.

- Les attaques à haut taux de critique du genre **Tranche, Coup-Croix** ou **Lame-Feuille** ont un taux de critique **20 % plus élevé**. (Le bonus de 6,25 % des jeux officiels est ridicule...)

- Les attaques **Souffle Glacé** et **Yama Arashi** ont un bonus de critique de **+100 %**.
- L'attaque **Affilage** octroie un bonus de critique de **+100 %** pour le tour suivant.
- L'Attaque **Air Veinard** invoque une aura qui **annule** tout risque de subir un Coup Critique pour le lanceur et ses alliés durant 6 tours, sauf si l'attaque est détournée (Saisie, Aura inversée...)

Objets tenus

- **La Baie Lansat** augmente la probabilité de critique de **30 %**, qu'elle soit activée automatiquement en tant qu'objet tenu ou donnée manuellement en combat. Ce buff ne se cumule pas avec lui-même (mais peut se cumuler à l'attaque Puissance) et est volatile (disparaît en cas de switch).
- L'objet **Muscle** + donne exactement le même effet que l'attaque Puissance (soit +40 % de critiques, non cumulable avec cette attaque).
- Les objets **Lentiscopie** et **Griffe Rasoir** augmentent le taux de critique de **10 %** s'ils sont tenus.
- Un **Bâton** tenu par la lignée Carnarticho ou un **Poing Chance** tenu par la lignée Leveinard augmente leur taux de critiques de **45 %**. (Note : seuls Carnarticho de Galar et Palarticho sont prévus dans mon Pokédex régional.)
- Un **Encens Doux** tenu réduit la probabilité de subir un Coup Critique de **12,5 %**. (Au lieu d'augmenter l'esquive de 10 %.)

Talents

- **Armurbaston** et **Coque Armure** réduisent à **0** la probabilité de subir un critique pour son détenteur, sauf si le talent est contourné ou neutralisé. (Brise Moule, Suc Digestif...)
- **Vent du Nord** de Suicune invoque une aura qui **annule** tout risque de subir un Coup Critique (+immunité à l'empoisonnement) pour lui et ses alliés, sauf si le talent est contourné (Brise Moule, Aura inversée...) (Note : comme c'est un Talent légendaire, il sera immunisé à la neutralisation, seul le contournement sera possible.)
- Le Talent "**Chanceux**" augmente la probabilité d'infliger un critique de **10 %** pour son détenteur.
- Le Talent "**Sniper**" multiplie les dégâts de critique par 2 au lieu de 1,5. (Je nerfe un peu, car en laissant à $\times 2,25$; ça rendrait un tel Pokémon cheaté s'il était Obscur.)
- Le Talent "**Cruauté**" de Vorastérie et Prédastérie rajoute **+100 %** de probabilité de critique si la cible est empoisonnée. (Note : Vorastérie et Prédastérie ne sont pas sur mon Pokédex régional, mais il se peut qu'un Fakemon ait ce talent.)

Si avec toutes ces additions, il s'avère que le taux de critique est trop élevé pour Sacred Phoenix (on arrive à 17,5 % de critique pour un Pokémon qui adore son dresseur et attaque en premier), je nerferai un peu les divers bonus (probablement en partant sur des paliers de 4 % au lieu de 5 %.)

Note : Après bêta-test, 2,5% est un très bon équilibre.