

Charpentí / Ouvrifier / Bétochef antique

Lore de la lignée

Inspiration :

D'après le lore, Bétochef a enseigné la fabrication du béton il y a 2 000 ans. Pokémon Sacred Phoenix se déroule 2500 ans auparavant, époque où il n'y avait ni béton, ni poutre d'acier en « H ». Il fallait donc trouver une alternative en répondant à la question : à quoi pouvait ressembler ces Pokémon dans le passé lointain ?

La réponse fut trouvée en prenant inspiration dans le folklore des créatures légendaires, plus précisément sur les trolls des bois.

Étymologie :

L'étymologie de Charpentí vient de charpente et apprenti.

L'étymologie d'Ouvrifier vient d'ouvrier et de fier.

L'étymologie de Bétochef vient de béton et de chef (même s'il n'y a pas de béton, le nom reste).

Habitat :

Créatures typiquement sylvestres, ces Pokémon ont établi leur habitat dans les Forêts de Bréliande, d'Alda et d'Hel. Ceux de la Forêt de Bréliande sont les plus paisibles (avec des Charpentis assez communs), tandis que ceux qui habitent en contrebas du Massif Distorsion sont les plus agressifs avec un fort taux de Bétochefs.

Dotés d'une force considérable malgré leur maigre intelligence, ils arrachent des branches voire des troncs entiers pour s'en servir comme gourdins et asséner des coups dévastateurs. Ils sont aussi très résistants physiquement et certains d'entre eux ont le pouvoir de régénérer leurs blessures. Néanmoins, ils ont de nombreux points faibles comme leur lenteur d'esprit et une vulnérabilité bien connue au feu et aux attaques aériennes.

Type :

La lignée se voit attribuer le double type Combat/Plante. C'est l'une des combinaisons les plus hétéroclites avec 7 faiblesses (dont 1 critique) et 8 résistances simples. Ces nombreux points faibles sont compensés par un bulk honorable.

Il faudra faire particulièrement attention aux types Vol et Feu qui sont ses némésis. Une attaque de coverage de type Roche lui permettra de s'en défendre.

Stats :

Très bulky grâce à une grande quantité de PV, il se révélera être extrêmement coriace face aux attaques physiques et d'une résistance honorable face aux attaques spéciales.

Comme tout colosse qui se respecte, son attaque est très élevée et lui permettra d'asséner de trop forts coups. Couplé à Cran ou Agitation (+ un éventuel Orbe Vie ou un Bandeau Choix),

sa force physique dépassera celle de nombreux Légendaires et feront de lui un des Wallbreakers les plus ravageurs.

Il peut être aussi joué en Stall avec un investissement maximisé en Défense Spéciale et son Talent Sang de Troll.

En contrepartie, sa vitesse reste bien faible, ce qui le rend vulnérable aux Revenge Killers qui pourront aisément trouver une ouverture du fait de ses nombreux points faibles, notamment les attaques Vol et Feu qu'il craint particulièrement. Enfin, son attaque spéciale est inexploitable, ce qui ne lui laisse le choix que de taper en physique.

Movepool :

Close Combat, Surpuissance et Martobois constitueront ses principales attaques pour décimer les rangs adverses. Il peut compléter son coverage avec Éboulement, Lame de Roc ou Séisme ; des attaques qu'il peut utiliser sans malus grâce à son affinité secondaire avec la Roche et le Sol.

Sabotage constitue une très bonne alternative : le type Ténèbres est aussi l'un de ses types secondaires et ça lui permet de toucher des types Psy qui peuvent le menacer.

S'il a Cran, il peut être joué avec Façade pour maximiser les dégâts.

Agitation est un pari plus risqué que Cran : aucune affection de statut n'est nécessaire pour avoir le bonus activé, mais au détriment de la précision.

Joué défensivement avec Sang de Troll, Vampipoing (à apprendre par PT) lui permet de régénérer ses PV efficacement grâce à son attaque très élevée tandis qu'il peut faire durer le combat avec le combo Clonage/Abri ou Repos/Blabla Dodo (qui peuvent être appris par beaucoup de Pokémon). Il peut aussi renforcer son Staying Power physique avec Gonflette.

Si on lui enseigne via un Donneur de Capacités, Mach Punch lui assure une priorité très utile du fait de sa faible vitesse. Il peut aussi apprendre Gliss'Herbe et Terrain Herbu et ainsi obtenir une seconde priorité.

Du côté des capacités de statut apprises naturellement, son arsenal est limité à Groz'Yeux, Grimace, Puissance et Gonflette, ce qui conforte l'aspect bourrin de ce Pokémon. Et contrairement à Chapignon, il n'a pas accès à Vampigraine ou Spore.

Caractéristiques de la lignée :

Courbe d'expérience : Assez lente (1 100 000 XP au niveau 100)

Groupe de reproduction : Primate (Juvénile pour Charpentier)

Sexe-ratio : 50% mâle, 50% femelle

Douleur de l'évolution : Élevée (douloureuse)

Fertilité de l'espèce : Dès l'évolution en Ouvrier

Temps d'éclosion : Moyen (5 120 pas)

Rappel sur le Gameplay de Sacred Phoenix :

- La table des types est rééquilibrée, ce qui engendrera quelques différences par rapport aux vulnérabilités officielles.

- Les groupes d'œuf seront révisés pour se rapprocher d'une classification phylogénétique plus réaliste des Pokémon.

Charpenti antique



Stats et capacités :

Nom : Charpenti antique

Espèce : Pokémon Troll des bois

Évolue en **Ouvrier antique** à partir du **niveau 22**.

Description : Les Charpentis entretiennent leur musculature en maniant des branches de plus en plus lourdes et épaisses. Ils s'en servent comme arme.

Taille : 0,6 m (2'00")

Masse : 12,5 kg (27,6 lbs)

Taux de capture : 160

Expérience de base : 61

Rareté : Commun

Tier : Poorly Used – LC

Type : Combat / Plante

Types secondaires : Normal, Sol, Roche, Ténèbres

Résiste : Eau, Électrik, Plante, Sol, Roche, Ténèbres, Obscur, Lumière

Craint : Feu (vulnérabilité critique si Sang de Troll), Glace, Poison, Psy, Insecte, Fée

Vulnérabilité critique : Vol

Bases stats :

PV : 78

Attaque : 75

Défense : 51

Attaque Spéciale : 25

Défense Spéciale : 36

Vitesse : 41

Total : **306**

EV : +1 PV

Talents :

- **Cran** : Augmente l'Attaque du Pokémon s'il est affecté par une altération de statut.
- **Sang de Troll** : Régénère les PV à chaque tour, mais rend vulnérable au feu.
- **Agitation (caché)** : Améliore l'Attaque du Pokémon, mais diminue la Précision des capacités qui en profitent.

Dimorphisme sexuel :

Aucun.

Ouvrifier antique



Stats et capacités :

Nom : Ouvrifier antique

Espèce : Pokémon Troll des Bois

Évolution de **Charpentier antique** à partir du **niveau 22**.

Évolue en **Bétochef antique** à partir du **niveau 38**.

Description Pokédex : Ces créatures sylvestres aiment cogner sur tout ce qui bouge. Ils sont très appréciés des bûcherons pour leur capacité à couper le bois.

Taille : 1,4 m (4'07")

Masse : 65,5 kg (144.1 lbs)

Taux de capture : 80

Expérience de base : 141

Rareté : Peu commun

Tier : Never Used - NFE

Type : Combat / Plante

Types secondaires : Normal, Sol, Roche, Ténèbres

Résiste : Eau, Électrik, Plante, Sol, Roche, Ténèbres, Obscur, Lumière

Craint : Feu (vulnérabilité critique si Sang de Troll), Glace, Poison, Psy, Insecte, Fée

Vulnérabilité critique : Vol

Bases stats :

PV : **98** (+20)

Attaque : **105** (+30)

Défense : **80** (+29)

Attaque Spéciale : **38** (+13)

Défense Spéciale : **49** (+13)

Vitesse : **46** (+5)

Total : **416** (+110)

EV : +1 PV, +1 Att

Talents :

- **Cran** : Augmente l'Attaque du Pokémon s'il est affecté par une altération de statut.
- **Sang de Troll** : Régénère les PV à chaque tour, mais rend vulnérable au feu.
- **Agitation (caché)** : Améliore l'Attaque du Pokémon, mais diminue la Précision.

Dimorphisme sexuel :

Aucun.

Bétochef antique



Stats et capacités :

Nom : Bétochef antique

Espèce : Pokémon Troll des Bois

Évolution **d'Ouvrifier antique** à partir du **niveau 38**

Méga Gemme : (aucune)

Description Pokédex : Leur force colossale leur permet de déraciner des arbres entiers. Ils utilisent leurs troncs comme massue et fracassent leurs adversaires avec.

Taille : 1,8 m (5'11")

Masse : 152,5 kg (341.7 lbs)

Taux de capture : 40

Expérience de base : 227

Rareté : Rare

Tier : Under Used

Type : Combat / Plante

Types secondaires : Normal, Sol, Roche, Ténèbres

Résiste : Eau, Électrik, Plante, Sol, Roche, Ténèbres, Obscur, Lumière

Craint : Feu (vulnérabilité critique si Sang de Troll), Glace, Poison, Psy, Insecte, Fée

Vulnérabilité critique : Vol

Bases stats :

PV : **140** (+42)

Attaque : **120** (+15)

Défense : **100** (+20)

Attaque Spéciale : **50** (+12)

Défense Spéciale : **53** (+4)

Vitesse : **48** (+2)

Total : **511** (+95)

EV : +2 PV, +1 Att

Talents :

- **Cran** : Augmente l'Attaque du Pokémon s'il est affecté par une altération de statut.
- **Sang de Troll** : Régénère les PV à chaque tour, mais rend vulnérable au feu.
- **Agitation (caché)** : Améliore l'Attaque du Pokémon, mais diminue la Précision.

Dimorphisme sexuel :

Aucun.

Évolution finale, pas de Méga-Évolution

Movepool inné (par montée de niveau ou maître des capacités)

Attaque	Type	Cat.	Puis.	Pré.	Type	Type	Niveau		
					Obscr.	Lumi.	Charpentier	Ouvrier	Bétoche
Écras'Face			1	100			1	1	1
Groz'Yeux			-	100			3	3	3
Tapotige			40	100	✗	✗	6	6	6
Assaut Noir			40	100	✓		6	6	6
Assaut Sacré			40	100		✓	6	6	6
Puissance			-	∞			9	9	9
Balayage			20-120	100			12	12	12
Tranch'Herbe			55	95	✗	✗	16	16	16
Charge Noire			55	100	✓		16	16	16
Charge Sacrée			60	100		✓	16	16	16
Gonflette			-	∞			20	20	20
Jet-Pierres			50	90			22	22	22
Grimace			-	100	✗	✗	27	28	28
Souffle Noir			-	100	✓		27	28	28
Bouclier Sacré			-	∞		✓	27	28	28
Dynamo-Poing			120	50	✗		30	32	32
Percée Noire			-	100	✓		30	32	32
Canon Graine			80	100	✗	✗	34	36	36
Bélier Noir			75	100	✓		34	36	36
Brisure Sacrée			80	100		✓	34	36	36
Marto-Poing			100	90			38	38	42
Martobois			120	100	✗	✗	44	46	48
Retour Noir			120	90	✓		44	46	48
Bélier de Lumière			100	95		✓	44	46	48
Lame de Roc			100	80			48	50	53
Surpuissance			120	100			52	55	57
Mitra-Poing			150	100			59	62	64
Close Combat			120	100			62	66	70

✗ = Attaque non apprise si le Pokémon est de type Obscur ou Lumière (selon colonne).

✓ = Attaque apprise seulement si le Pokémon est de type Obscur ou Lumière (selon colonne).

Movepool acquis (CT, donneur des capacités...)

(Niveau d'apprentissage 0 sur la base de données)

Si une CT ou un Donneur de capacité enseignant une attaque est dans cette liste, alors le Pokémon est apte à l'apprendre (excepté pour celles Obscures et Lumière non natives au moins que le Pokémon se soit baigné au moins une fois dans l'Ombre ou la Lumière).

Note :

- Les trois stades évolutifs ont accès au même movepool. Aucune n'est donc listée en **rouge**, et toutes peuvent être connues dès le premier stade évolutif.
- Les attaques listés ci-dessous sont théoriquement toutes légitimes pour ce Pokémon, sous réserve qu'elles soient apprises naturellement, qu'elles soient enseignées par CT, Maître ou Donneur de Capacités, ou qu'il existe un Pokémon parent capable de les transmettre.
- Les types stabbés sont signalés en bleu. Ceux en gras correspondent aux affinités secondaires.

 Normal	 : Écras'Face, Patience, Attrition, Frustration, Retour, Façade, Giga Impact, Vengeance, Stimulant  : Puissance Cachée, Ronflement  : Puissance, Abri, Clonage, Blabla Dodo  : Groz'Yeux, Grimace
 Feu	
 Eau	
 Électrik	
 Plante	 : Tapotige, Tranch'Herbe, Canon Graine, Balle Graine, Gliss'Herbe, Martobois  : Nœud Herbe, Giga-Sangsue, Aire d'Herbe, Nœud Herbe  : Racines  : Champ Herbu
 Glace	
 Combat	 : Balayage, Réveil Forcé, Surpuissance, Casse-Brique, Balayette, Ultimapoing, Ultimawashi, Dynamopoing, Marto-Poing, Mitra-Poing, Vendetta, Vampi-Poing, Contre, Close Combat, Riposte, Forte-Paume, Mach Punch  : Exploforce  : Gonflette, Ténacité
 Poison	
 Sol	 : Séisme, Piétisol, Tunnel, Trépignement, Cavalerie Lourde
 Vol	
 Psy	 : Repos
 Insecte	
 Roche	 : Éboulement, Lame de Roc, Tomberoché, Boule Roc
 Spectre	

 Dragon	
 Ténèbres	 : Dégommage, Centrifugifle, Représailles, Sabotage  : Provoc, Vantardise
 Acier	
 Fée	
 Obscur	 : Assaut Noir, Charge Noire, Béliet Noir, Retour Noir  : Percée Noire, Souffle Noir
 Lumière	 : Assaut Sacré, Charge Sacrée, Brisure Sacrée, Béliet de Lumière  : Bouclier Sacré

English:

The etymology of “Timbur” comes from *timber* and *burly*.

Stats and abilities:

Name: Ancient Timburr

Classification: Forest Troll Pokémon

Evolves in Gurdurr at **level 22**

Description: Timburrs maintain their muscles by wielding increasingly heavy and thick branches. They use it as a weapon.

Height: 0.6 m (2'00")

Mass: 12.5 kg (27.6 lbs)

Catch rate: 160

Experience yield: 61

Rarity Common

Tier: Poorly Used – LC

Type: Fighting / Grass

Secondary types: Normal, Ground, Rock, Dark

Resistances: Water, Electric, Grass, Ground, Rock, Dark, Shadow, Light

Weaknesses: Fire (critical weakness if Troll's Blood), Ice, Poison, Psychic, Bug, Fairy

Critical weaknesses: Flying

Base stats:

HP: **78**

Atk: **75**

Def: **51**

Sp. Atk: **25**

Sp. Def: **36**

Spd: **41**

BST: **306**

EV: +1 HP

Abilities:

- **Guts:** It's so gutsy that having a status condition boosts the Pokémon's Attack stat.
- **Troll's Blood:** Regenerates HP each turn, but makes it vulnerable to fire.
- **Hustle (hidden):** Boosts the Attack stat, but lowers accuracy of moves that benefit from it.

[Pokeball] Here is an evolutionary line specific to Keltios: the regional variant Timburr, Gurdurr and Conkeldurr. These "delta" Pokémons use natural elements such as leaves, vines and wooden logs. So are they all three Fighting / Grass type, lived in forests and were nicknamed Wood Trolls by the Kelts. Instead of their steel or concrete beams, they struck with tree trunk. And a Wood Hammer from Conkeldurr will be very painful, because it is taking a Troll club in the face! [Bonk]

Fortunately: they fear fire, as folklore wants. [:D (Big Grin)] (And flying attacks even more. [Psychotic])