

Stari / Staross antique

Lore de la lignée

Habitat :

Les Staris antiques (et leurs évolutions) ne se trouvent qu'à proximité de Sailadh, sur la côte occidentale de Néréide. Il s'agit donc d'une espèce endémique et rare à Keltios.

Leur lieu de naissance est la Grotte de l'Embrun gelé située à proximité de la plus haute montagne de l'Ibéria, le pic d'Ilcaër et source du Dubre. Alors que la Châtellerie de Néréide est baignée d'un climat océanique doux à tendance tropicale, les berges du Dubre bénéficient d'un microclimat propice aux Pokémon Glace et autres créatures maritimes qui vivent en eaux froides. C'est ce qui a permis à plusieurs Pokémon aimant les mers froides de trouver refuge dans ces eaux, dont cette forme régionale de Stari.

Les Sailadhois pensent que ce phénomène est dû à Kyogre qui hibernerait quelque part dans les profondeurs de cette grotte maritime. Son énergie abaisse les températures et permet à une toute nouvelle faune de s'y installer. Quoi qu'il en soit, sa présence est vécue comme une bénédiction, car ça leur permet de conserver des aliments (notamment le fruit de la pêche) et d'apporter un peu de fraîcheur s'ils venaient à voyager au cœur du continent (le sud-ouest de Néréide tend vers un biome tropical et le désert d'Ibéria n'est pas très loin).

Cet îlot climatique explique aussi pourquoi on ne trouve pas de Stari antique loin des berges du Dubre. S'ils restent dans les mers chaudes trop longtemps, leur glace finit par fondre définitivement. Cela confirme que leur type Glace est une adaptation à leur environnement.

Au niveau de la chaîne alimentaire, cette lignée se situe vers le centre. Beaucoup de créatures marines cherchent à les manger, notamment ceux de type Ténèbres ou Spectre qu'on peut croiser dès qu'on s'aventure en eaux chaudes. Or, ce Pokémon ressent un besoin instinctif de retourner à la mer à intervalles réguliers du fait de ses origines marines et doit donc régulièrement s'exposer. Heureusement, ce Pokémon a d'impressionnantes capacités de régénération et de résilience. On dit d'ailleurs que c'est en s'exposant aux eaux salées de l'Océan Sérénade que la glace d'un Staross devient dure comme la pierre.

Inspiration :

Cette forme régionale est inspirée du flocon de neige, mais en conservant une teinte maritime. Le shiny est un peu plus blanchâtre.

L'étymologie de Stari vient de « Star » et « i ».

L'étymologie de Staross vient de « Star » et « Boss ».

Type :

La lignée troque le type Eau par le type Glace. Dans les jeux officiels, il s'agit du pire double-type, mais le rééquilibrage de Sacred Phoenix permet d'améliorer en faveur de ce Pokémon 5 des 20 affinités existantes (incluant 2 immunités).

On reste mine de rien avec 6 faiblesses simples contre 5 résistances + 2 immunités. Le Pokémon a donc pas mal de vulnérabilités, même s'il n'a pas de double-faiblesse.

Stats :

Comparé à la forme aquatique, ce Stari de type Glace est un peu plus fragile sur le plan physique, ce qui aboutit à un bulk très faible (30 / 45 / 55 respectivement sur les stats défensives), mais compense par des capacités offensives supérieures. Sa constitution faite de cristaux de glace le rend un peu moins rapide, mais sa vitesse reste honorable pour la Little Cup. Il faudra donc faire attention à ne pas se faire surprendre : un combat contre un Stari de glace sera souvent rapide et très court.

L'évolution en Staross octroie une augmentation linéaire de stats (+30 partout) comme pour le Pokémon original, ce qui lisse les écarts de stats. Le bulk passe donc à 60 / 75 / 85 (ce qui reste assez faible). Mais c'est surtout en Vitesse et en Attaque Spéciale que le Pokémon révélera tout son potentiel. Grâce à un speed tier tout juste au-dessus des 100, il pourra outspeed la majorité du méta-game. Quant à son attaque Spéciale de 114, elle lui permettra de menacer bon nombre d'adversaires, surtout s'il a réussi à placer une Lumi-Queue.

L'Attaque reste exploitable, mais l'écart avec son potentiel spécial n'encourage pas à le jouer physique ou mixed.

Son rôle le plus approprié sera donc celui de Wallbreaker ou de Revenge killer spécial et se rapprochera de Manaphy sur certains points. S'il est joué avec des Lunettes Choix, Staross pourra frapper plus fort dès le premier tour mais devra faire le sacrifice sur des attaques augmentant ses stats.

Conservez à l'esprit que son bulk assez faible et ses faiblesses assez nombreuses lui laisse un beau talon d'Achille : son staying power. Sa vitesse n'est pas non plus faramineuse et le mettra à portée de revenge kill de la part d'un adversaire équipé d'un Mouchoir Choix.

On notera qu'il a l'option d'être joué défensivement en cumulant divers screens ainsi que Soin, mais ça reste limité, surtout qu'il n'a plus accès Force Cosmique (c'est le prix à payer pour Lumi-Queue).

Movepool :

Stari commence avec un movepool assez basique : Charge et Armure, suivi de Tour Rapide qui lui octroie une possibilité de spinner.

Dans son movepool naturel, ses attaques de type Eau sont remplacées par celles de type Glace. Il peut néanmoins en retrouver la plupart si on les lui enseigne, car ça reste une créature marine. Concernant ses attaques de type Psy, il y a très peu de changements. Il apprend assez vite Choc Mental, puis Soin, Rafale Psy, Mur Lumière et enfin Psyko.

À mi-niveau, Rayon Gemme constituera son coverage principal et se couplera très bien avec son attaque Spéciale. Il obtiendra aussi Lilliput pour une stratégie bien salée basée sur le Stall. Enfin, à haut niveau, Lumi-Queue remplace Force Cosmique et lui permettra de libérer tout son potentiel offensif. Voile Aurore complètera ses atouts défensifs, mais demandera d'être combiné avec un temps ou un terrain gelé pour pouvoir être utilisé.

Au niveau des attaques apprises par parchemin (autre que celles de type Eau), Luminocanon lui octroie un coverage sur le type Acier, tandis que Rayon Gemme sera son coverage sur le type Roche. Il y a aussi Éclat Magique, mais ce n'est pas une affinité secondaire, ce qui fera que cette attaque souffrira d'une pénalité de puissance.

Comme c'est un Pokémon de glace, Ebullition ne fera pas partie du movepool autorisé mais le choix des capacités de type Eau restera vaste (Surf, Cascade, Siphon...)
À noter que la forme régionale perd l'accès à son movepool Électrik ainsi qu'à Onde Folie et Camouflage, mais son coverage reste honorable.

L'attaque Lumi-Queue, connue par très peu de créatures, constitue son arme principale (même si ça lui coûtera beaucoup de mana du fait que le type de cette attaque n'est pas l'une de ses affinités secondaires). Une fois placé, très peu de Pokémon pourront survivre à ses assauts spéciaux qui pourront être du type Eau, Glace, Psy, Roche ou Acier. Seul Pingoléo résiste à ces cinq types.

Caractéristiques de la lignée :

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

Groupe de reproduction : Mollusque

Sexe-ratio : 100% hermaphrodite

Douleur de l'évolution : moyenne (assez douloureuse)

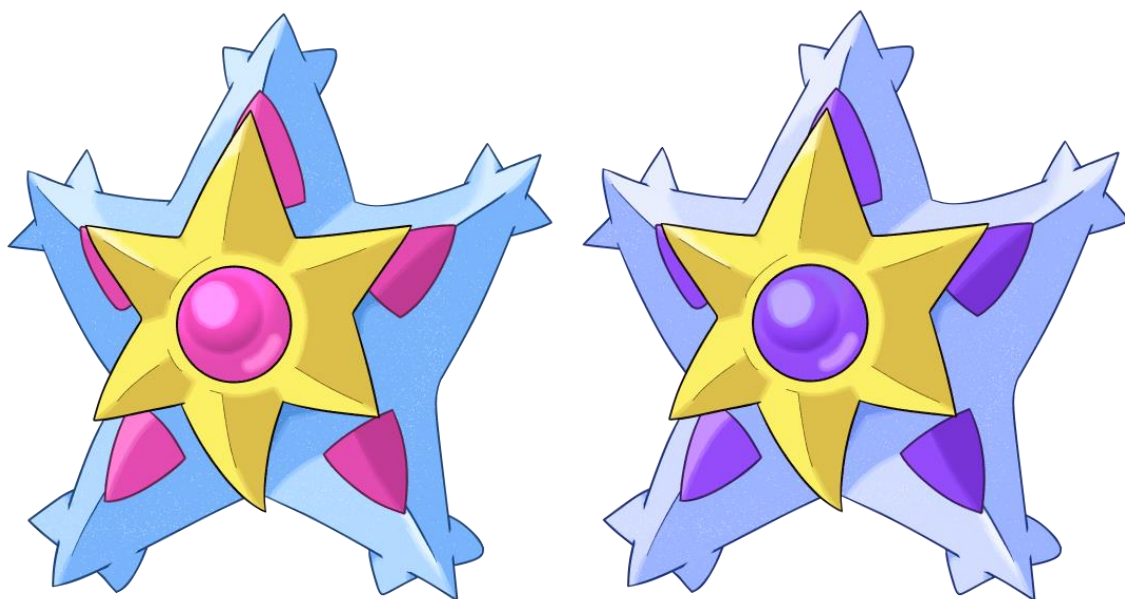
Fertilité de l'espèce : Dès le niveau 15

Temps d'éclosion : Rapide (2 560 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.

Stari antique



Stats et capacités :

Nom : Stari antique

Espèce : Pokémon Étoile de Glace

Évolue en **Staross antique** à partir du **niveau 15** au contact d'une **Pierre Glace**.

Description Pokédex : Les sources froides alimentant les rivières de la Néréide ont transformé ces étoiles de mer en cristaux de glace. Cela amplifie le pouvoir de leur joyau central.

Taille : 0,8 m (2'07")

Masse : 34,5 kg (76,1 lbs)

Sex-ratio : 100 % hermaphrodite

Taux de capture : 150

Expérience de base : 98

Rareté : Rare

Tier : Poorly Used – LC

Type : Glace / Psy

Types secondaires : Normal, Eau, Roche, Acier

Immunités : Glace, Fée

Résiste : Eau, Plante, Poison, Psy, Lumière

Craint : Feu, Roche, Spectre, Ténèbres, Acier, Obscur

Bases stats :

PV : 30

Attaque : 55 (+10)

Défense : 45 (-10)

Attaque Spéciale : 84 (+14)

Défense Spéciale : 55

Vitesse : **71** (-14)

Total : **340**

EV : +1 Att Spé

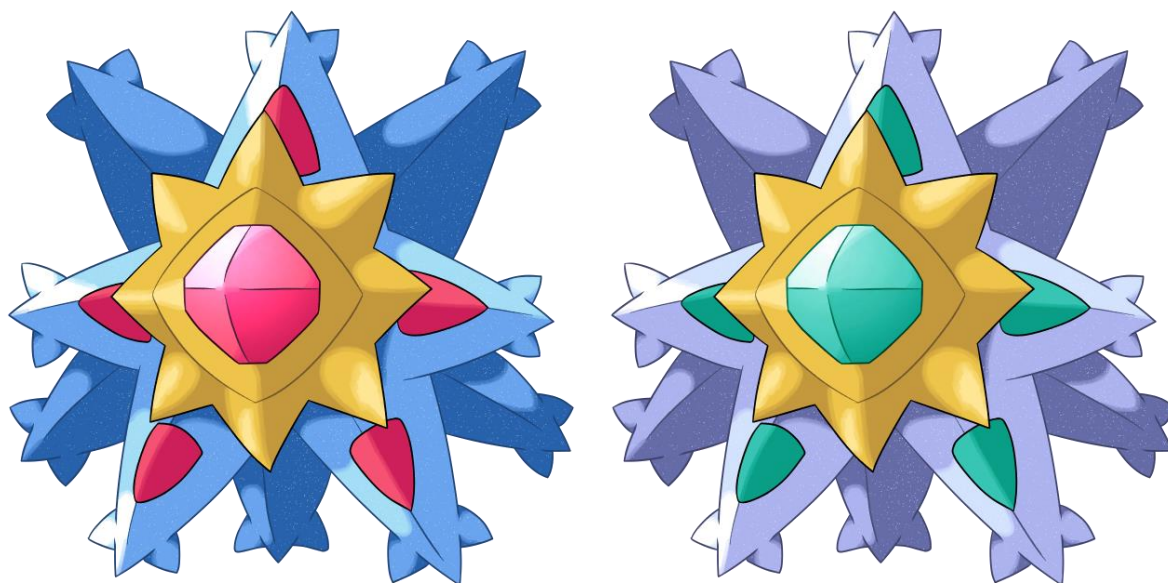
Talents :

- **Médecin Nature** : le Pokémon soigne ses altérations de statut en quittant le combat.
- **Lumiattirance** : Émet une lumière spécifique qui facilite les rencontres avec les Pokémon sauvages
- **Adaptabilité (caché)** : Permet au Pokémon d'infliger plus de dégâts s'il attaque après sa cible.

Dimorphisme sexuel :

Aucun

Staross antique



Stats et capacités :

Nom : Staross antique

Espèce : Pokémon Mystérieux

Évolution de **Stari** à partir du **niveau 15** au contact d'une **Pierre Glace**.

Méga Gemme : (aucune)

Description Pokédex : Lorsqu'il utilise ses pouvoirs psychiques, son joyau central s'illumine et transmet sa lumière aux nombreux cristaux de glace qui l'entourent.

Taille : 1,1 m (3'07")

Masse : 80,0 kg (176.4 lbs)

Sex-ratio : 100 % hermaphrodite

Taux de capture : 60

Expérience de base : 217

Rareté : Très rare

Tier : Under Used

Type : Glace / Psy

Types secondaires : Normal, Eau, Roche, Acier

Immunités : Glace, Fée

Résiste : Eau, Plante, Poison, Psy, Lumière

Craint : Feu, Roche, Spectre, Ténèbres, Acier, Obscur

Bases stats :

PV : **60** (+30)

Attaque : **85** (+30)

Défense : **75** (+30)

Attaque Spéciale : **114** (+30)

Défense Spéciale : **85** (+30)

Vitesse : **101** (+30)

Total : **520** (+180)

EV : +2 Att Spé

Talents :

- **Médecin Nature** : le Pokémon soigne ses altérations de statut en quittant le combat.
- **Lumiattirance** : Émet une lumière spécifique qui facilite les rencontres avec les Pokémon sauvages
- **Adaptabilité (caché)** : Permet au Pokémon d'infliger plus de dégâts s'il attaque après sa cible.

Dimorphisme sexuel :

Aucun

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

[illegible]

✖ = 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 :

- Stari et Staross ont accès au même movepool. Il n'y a donc pas d'attaque en **rouge**.
- Si un parent a une de ces attaques et qu'elle n'est pas en rouge, Barpau peut l'avoir en capacité œuf.
- Les attaques listés ci-dessous sont théoriquement toutes légit 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	
 Feu	
 Eau	
 Électrik	
 Plante	
 Glace	
 Combat	
 Poison	
 Sol	
 Vol	
 Psy	
 Insecte	
 Roche	
 Spectre	
 Dragon	
 Ténèbres	
 Acier	
 Fée	
 Obscur	
 Lumière	

English:

I present you a new Fakemon as regional form for Pokémon Sacred Phoenix: Ancient Saryu, the Star Shape Pokémon.

Artwork of high resolution by our wonderful artist FlorianDX . 389 Torterra by CharmandrigoEmojis

Lore:

Ancient Saryus (and their evolutions) are only found near Sailadh, on the western coast of Nereid. It is therefore an endemic and rare species in Keltios.

Their birthplace is the Cave of the Frozen Spray located near the highest mountain of Iberia, the peak of Ilcaër and source of the Dubre. While the Néréide Shire is bathed in a mild oceanic climate with tropical tendencies, the banks of the Dubre benefit from a microclimate that is favorable to Ice-type Pokémons and other sea creatures that live in cold waters. This has allowed several Pokémons that love cold seas to find refuge in these waters, including this regional form of Saryu.

The Sailadhans believe that this phenomenon is due to Kyogre hibernating somewhere in the depths of this sea cave. Its energy lowers the temperatures and allows a whole new fauna to settle there. Anyway, its presence is seen as a blessing, because it allows them to preserve food (especially the fruit of the fishery) and to bring a little freshness if they were to travel to the heart of the continent (the south-west of Nereid tends towards a tropical biome and the Iberian desert of is not very far).

This climatic island also explains why no ancient Staryus are found far from the Dobre's banks. If they stay in warm seas too long, their ice will eventually melt. This confirms that their Ice-type is an adaptation to their environment.

In the food chain, this lineage is located towards the center. Many sea creatures try to eat them, especially those of the Dark or Ghost-type that can be encountered when venturing into warm waters. However, this Pokémon feels an instinctive need to return to the sea at regular intervals because of its marine origins and must therefore regularly expose itself. Fortunately, this Pokémon has impressive regeneration and resilience abilities. It is said that it is by exposing oneself to the salty waters of the Serenid Ocean is what makes a Starmie's ice hard as stone.

The etymology of "Staryu" comes from star and you.

Stats and abilities:

Name: Ancient Staryu

Classification: Star Shape

Evolves into Ancient Starmie from level 15 on contact with a Ice Stone.

Description: This Pokémon only lives in waters where there is a fairy aura. Its iridescent scales are highly coveted, making it easily spotted prey.

Height: 0.8 m (2'07")

Mass: 34.5 kg (76.1 lbs)

Sex-ratio: 100 % hermaphrodite

Catch rate: 150

Experience yield: 98

Rarity: Rare

Tier: Poorly Used - LC

Type: Ice Ice type / Psychic Psychic type

Secondary types: Normal, Water, Rock, Steel

Immunities: Ice, Fairy

Resistances: Water, Grass, Poison, Psychic, Light

Weaknesses: Fire, Rock, Ghost, Dark, Steel, Shadow

Base stats:

HP: 30

Atk: 55 (+10)

Def: 45 (-10)

Sp. Atk: 84 (+14)

Sp. Def: 55

Spd: 71 (-14)

BST: 340

EV: +1 Sp. Atk

Abilities:

- Natural Cure: All status conditions heal when the Pokémon switches out.
- Illuminate: Raises the likelihood of meeting wild Pokémon by illuminating the surroundings.
- Analytic (hidden): Allows the Pokémon to inflict more damage if it attacks after its target.