

Les Légendaires majeurs (680 BST environ) auront obligatoirement un talent signature inaltérable
Les fabuleux à 600 de BST et les légendaires mineurs (580 BST) sont au cas par cas selon le tier Smogon (le but est que tous soient au moins Under Used)

Tous ces talents signatures « non négatifs » sont immunisés à la neutralisation (Gas Neutralisant, Suc Digestif, Momie, Âme Vagabonde), mais pas à Brise Moule si c’est un effet défensif.

Légendes des abréviations :
Neutr = Immunité à la neutralisation (Suc Digestif / Gaz Inhibiteur / Sanction Suprême). Concerne l’intégralité des nouveaux talents.
Rmpl = Immunité au remplacement d’origine hostile, hors échange (Soucigraine / Rayon Simple / Ten-Danse / Momie côté cible)
Echg = Immunité à l’échange de talent (Échange / Âme Vagabonde)
Trans = Immunité au transfert de son Talent vers une cible (Ten-Danse côté lanceur)) et à la copie (Calque, Receveur, Osmose ou Imitation côté cible)
Moul = Immunité au contournement du Talent (Brise Moule)

Légendaire	Nom talent	Immunités					Description <i>ou changements</i>
		Neutr	Rmpl	Echg	Trans	Moul	
Artikodin	Chevaucheur des neiges (Snow Rider)	✓	✓	✓	✗	✓	Apporte la météo « Grêle » pour 5 tours (8 avec la Roche Gelée) en arrivant au combat Si le temps était naturellement neigeux ou grêleux, ça sera du Blizzard.
Électhor	Chevaucheur d’orage (Storm Rider)	✓	✓	✓	✗	✓	Apporte la météo « Orage » pour 5 tours (8 avec la Roche Humide) en arrivant au combat Si le temps était naturellement pluvieux, ça sera « Pluie Orageuse ».
Sulfura	Gardien du Soleil (Sun Guardian)	✓	✓	✓	✗	✓	Apporte la météo « Soleil » pour 5 tours (8 avec la Roche Chaude) en arrivant au combat. Sera « Soleil caniculaire » si le temps naturel était déjà du soleil. Talent non altérable comparé à Sécheresse
Mew	Synchro	✗	✗	✗	✗	✓	(Inchangé)
Raikou	Esprit orageux (Stormy Spirit)	✓	✓	✓	✗	✗	Immunise à la peur et absorbe les attaques Électrik en augmentant son Attaque Spéciale
Entei	Esprit volcanique (Volcanic Spirit)	✓	✓	✓	✗	✗	Immunise à la peur et absorbe les attaques Feu en augmentant son Attaque
Suicune	Vent du Nord (North Wind)	✓	✓	✓	✗	✗ ✓	Invoke une aura sacrée qui protège le Pokémon et ses alliés contre les coups critiques et tout empoisonnement. À noter que même si Brise Moule permet d’empoisonner, le Pokémon sera quand même soigné à la fin du tour (comme pour Hydratation)
Lugia	Écailles océaniques (Oceanic Scales)	✓	✓	✓	✗	✗	Des écailles divines réduisent par deux les dégâts si le Pokémon est en pleine santé. (Calque de Multiécaille en version légendaire)
Méga Lugia	Ailes océaniques (Oceanic Wings)	✓	✓	✓	✓	✗	Réduit par deux les dégâts si le Pokémon est en pleine santé. Offre une immunité au type Eau. Note : L’aptitude naturelle au vol immunise Lugia contre les attaques Sol.
Ho-Oh	Cœur de Phénix (Phoenix Heart)	✓	✓	✓	✗	✓	Le Pokémon se soigne partiellement lorsqu’il se retire du combat. Version non neutralisable et non altérable de Régé-Force
Méga Ho-Oh	Ailes Sacrées (Sacred Wings)	✓	✓	✓	✓	✗ ✓	Le Pokémon se soigne partiellement lorsqu’il se retire du combat. Offre une résistance au type Obscur. Seule la résistance au type Obscur est contournée par Brise Moule Note : L’aptitude naturelle au vol immunise Ho-Oh contre les attaques Sol.
Celebi	Régénérateur du Temps (Time regenerator)	✓	✓	✓	✗	✓	Récupère une baisse de stat par tour. Quitter le combat permet de se soigner de ses altérations de statut.
Regirock	Corps Sain	✗	✗	✗	✗	✗	(Inchangé)
Regice	Corps Sain	✗	✗	✗	✗	✗	(Inchangé)
Registeel	Corps Sain	✗	✗	✗	✗	✗	(Inchangé)
Kyogre	Onde Marine (Sea Pulse)	✓	✓	✓	✗	✓	Apporte la météo « Pluie » pour 5 tours (8 avec la Roche Humide) en arrivant au combat. Donnera « Pluie Diluvienne » si la météo naturelle était déjà de la pluie. Talent non altérable comparé à Crachin
Primo-Kyogre	Mer Primaire	✓	✓	✓	✓	✓	Force la météo « Pluie diluvienne » tant que le Pokémon est au combat Prioritaire contre Ciel Gris, mais pas contre Air Lock ou Souffle Delta S’annule avec Terre Finale Talent climatique prioritaire sur ceux « non légendaires ».
Groudon	Gardien du Soleil (Sun Guardian)	✓	✓	✓	✗	✓	Apporte la météo « Soleil » pour 5 tours (8 avec la Roche Chaude) en arrivant au combat. Sera « Soleil caniculaire » si le temps naturel était déjà du soleil. Talent non altérable comparé à Sécheresse
Primo-Groudon	Terre Finale (Desolate Land)	✓	✓	✓	✓	✓	Force la météo « Soleil caniculaire » tant que le Pokémon est au combat Prioritaire contre Ciel Gris, mais pas contre Air Lock ou Souffle Delta

							S’annule avec Mer Originelle Talent climatique prioritaire sur ceux « non légendaires ».
Rayquaza	Air Lock (Air Lock)	✓	✓	✓	✗	✓	Interrompt et annule tous les climats en stabilisant l’atmosphère Field effect : Permet à tous les Pokémon respirer en milieu sous-marin ou spatial Même priorité que Mer Primaire et Terre Finale (si ces deux talents proc après Air Lock, ils réussiront à poser leur climat)
Méga-Rayquaza	Souffle Delta (Delta Stream)	✓	✓	✓	✓	✓	Apporte la météo « Forts vents » tant que le Pokémon est au combat. L’effet est similaire à Air Lock avec en plus la suppression des faiblesses du type Vol. Talent climatique de priorité maximale : écrase tous les autres et les annule en arrivant sur le terrain
Créhelf	Maitre du Savoir (Lore Master)	✓	✓	✓	✓	✗	Réduit l’affinité des attaques super efficaces subies grâce aux connaissances du Pokémon. Lui permet aussi de léviter.
Créfollet	Maitre des Émotions (Master of Emotions)	✓	✓	✓	✓	✓ ✗	Permet au Pokémon de léviter et à ses attaques offensives d’avoir une chance d’apeurer sa cible. L’effet offensif n’est pas affecté par Brise Moule
Créfadet	Maitre de la Volonté (Master of Will)	✓	✓	✓	✓	✗	La grande force d’esprit immunise le Pokémon à la peur et lui permet de léviter.
Heatran	Puits de Magma (Magma Well)	✓	✓	✓	✗	✗	Absorbe les attaques Feu en augmentant son Attaque Spéciale (Clone de Torche, mais en version légendaire)
Regigigas	Début Calme (Slow Start)	✗	✗	✗	✗	✓	<i>(Inchangé, mais le handicap est nerfé)</i> <i>Non immunisé à la neutralisation, vu que c’est un effet négatif</i>
Giratina	Cœur de Rénégat (Renegade Heart)	✓	✓	✓	✓	✓	Force les adversaires à consommer plus d’énergie lorsqu’ils agissent. Augmente la puissance des attaques Obscures.
Giratina originel	Ailes du Rénégat (Renegade Wings)	✓	✓	✓	✓	✓ ✗	Le Pokémon lévite et voit ses attaques Obscures gagner en puissance. L’effet offensif n’est pas affecté par Brise Moule
Manaphy	Rajeunissement marin (Marine Rejuvenation)	✓	✓	✓	✗	✓	Soigne les altérations de statut du Pokémon s’il pleut ou en terrain aquatique. (Clone d’Hydratation, mais en version légendaire)
Darkrai	Mauvais Rêve (Bad Dreams)	✓	✓	✓	✓	✓	Inflige des dégâts aux ennemis endormis. (1/8 ^{ème} par tour, pondéré partiellement par l’affinité avec le type Ténèbres)
Arceus	Multi-Type (Multitype)	✓	✓	✓	✓	✓	Modifie le type du Pokémon en fonction de la plaque ou du Cristal Z qu’il tient. Immunise à toute altération de l’objet tenu d’origine hostile
Xerneas	Aura Féérique	✓	✓	✓	✓	✓	Augmente d’un tiers la puissance des attaques de type Fée et Lumière, et diminue d’un quart celles de type Obscur et Ténèbres pour tous les Pokémon au combat. S’annule avec l’Aura Ténébreuse
Yveltal	Aura Ténébreuse	✓	✓	✓	✓	✓	Augmente d’un tiers la puissance des attaques de type Obscur et Ténèbres, et diminue d’un quart celles de type Fée et Lumière pour tous les Pokémon au combat. S’annule avec l’Aura Féérique
Zygarde	Équilibrage vibratoire (Vibratory balancing)	✓	✓	✓	✓	✓	Inverse l’effet des auras de Xerneas et Yveltal Permet au Pokémon de passer à la forme 100% s’il est blessé Field effects : Annule les effets d’un lieu maudit ou sacré tant que Zygarde est présent.

(Théoriquement, certains Légendaires de la 7G et 8G seront présents dans les pays frontaliers de Keltios, mais ce n’est pas prévu avant très longtemps)

Lugia : Écailles océaniques : Des écailles divines réduisent par deux les dégâts si le Pokémon est en pleine santé.
Méga Lugia : Ailes océaniques: Réduit par deux les dégâts si le Pokémon est en pleine santé. Offre une immunité aux types Sol et Eau.

Ho-Oh : Coeur de Phénix: Restaure quelques PV lorsque le Pokémon se retire du combat.
=> Version non neutralisable et non altérable de Régé-Force
Méga Ho-Oh : Ailes de Lumière (Sacred wings): Renforce la résistance au type Obscur et at.
=> Version non neutralisable et non altérable de Régé-Force avec un effet supplémentaire (l’effet supplémentaire est contourné si Brise Moule)
Celebi : Régénérateur du Temps (Time regenerator) Récupère une baisse de stat par tour. Quitter le combat permet de se soigner de ses altérations de statut.
=> Version non neutralisable et non altérable

Sacred flight: Immune to Ground type attacks and double Shadow resistance.