



Singularités d'un Pokémon sacré

Type et affinité

Le Pokémon gagne le type Lumière lorsqu'il devient sacré. S'il est d'un double-type, le type Lumière remplace le second type, sauf si son double-type comprend le type Fée, auquel cas il est remplacé en priorité.

Le type Lumière [a ses propres forces et faiblesses](#). Le Pokémon voit donc ses affinités altérées.

Réversibilité

Tout comme un Pokémon Lumière peut perdre sa bénédiction (rituel du renoncement sacré), un Pokémon normal peut devenir Sacré grâce à la Communion de Lumière. Il est possible de basculer autant de fois entre les deux états tant que les conditions d'éligibilité sont remplies.

Un Pokémon ayant reçu le Don d'Arceus perdra automatiquement sa bénédiction si son amitié descend sous les 800. (Checké hors combat à chaque quart d'heure dans l'équipe du joueur.)

Luxali ne peut pas perdre ce type étant donné qu'il est naturellement sacré.

Accès aux capacités

(Les attaques de type Obscur suivent exactement les mêmes règles.)

Déblocage des capacités Lumière

L'accès au movepool sacré se débloquent lorsque le Pokémon a acquis le type Lumière au moins une fois grâce au rituel adéquat.

L'apprentissage naturel n'a lieu que si le Pokémon est de type Lumière au moment de prendre un niveau.

Un Pokémon Lumière apprendra nativement entre 2 et 8 attaques de ce type, et ces attaques remplaceront toujours une autre attaque apprise naturellement (souvent celles correspondant au type qui a été remplacé par Lumière).

Jusqu'à 3 attaques supplémentaires peuvent aussi être débloquées, mais elles nécessiteront d'avoir recours au Donneur de Capacités (cf. plus bas.).

Exceptions :

Ho-Oh est un cas particulier : il peut apprendre naturellement une petite poignée d'attaques Lumière sans acquérir le type, car sa Méga-Évolution le lui octroie. Cet aspect l'empêche de faire le rituel de lumière.

Luxali a son movepool sacré constamment déverrouillé du fait qu'il soit naturellement de type Lumière.

Arceus étant l'être originel, il a lui accès à une petite poignée d'attaque de Lumière, bien qu'il puisse obtenir ce type par le rituel habituel.

Conservation des capacités

Si le Pokémon venait à perdre le type Lumière (renonciation), les attaques de ce type se conservent, mais elles souffriront très probablement d'un « anti-STAB » au moins que le Pokémon ait le type Lumière parmi ses affinités secondaires. (Généralement, ça correspond à ceux de type Fée et à toutes les créatures magiques dotées d'un background de justicier ou en lien avec le sacré.)

Maître des Capacités

Toute attaque Lumière qui a été apprise au moins une fois peut être retrouvée à tout moment grâce au Maître des Capacités (Move Reminder), même si le Pokémon a perdu ce type.

Si un Pokémon a actuellement le type Lumière :

- S'il l'a obtenu à un niveau élevé, il est tout à fait possible de retrouver celles qu'il aurait naturellement apprises à bas niveau grâce au Maître des Capacités.
- Il peut toujours apprendre par Maître des Capacités les attaques innées qui n'ont pas été apprises du fait de son altération de type.

Donneur de Capacités

Il existe à Collia un PNJ capable d'enseigner toutes les attaques de type Lumière en échange d'un Joyau Lumière.

Pour être apte à apprendre la capacité choisie, le Pokémon doit :

- Avoir cette attaque dans son movepool (Ça inclut donc autant les capacités innées que celles acquises).
- Avoir acquis au moins une fois le type Lumière (même s'il l'a perdu) ou apprendre de manière innée l'attaque en l'absence de ce type.
- Avoir atteint un niveau minimum (ce niveau correspond à celui d'apprentissage des attaques naturelles, sinon c'est en corrélation avec la puissance de l'attaque)

Si ce dernier critère n'est pas rempli, le menu d'équipe indiquera « *Trop tôt* » sur le Pokémon. Sinon « *Pas Apte* » sera notifié.

Liste des capacités

Étreinte Sacrée :

- Description : Le Pokémon emprisonne l'ennemi dans des liens de lumière durant quatre à cinq tours
- Type : Lumière
- Puissance : 35
- Précision : 85 %
- Catégorie : Physique

- Portée : Corps-à-corps, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : Piège l'ennemi durant 4 à 5 tours (7 avec l'Accro Griffe) et inflige des dégâts continus égaux à environ 1/8ème (1/6ème avec la Bande Étreinte) des PV max de la victime (modulé partiellement par le ratio Attaque/Défense et l'affinité des types).
- Commentaire : C'est l'équivalent d'un Danse-Flamme physique de type Lumière. On peut la considérer comme une contrepartie de Blocage Noir, mais en infligeant des dégâts résiduels sur une seule cible. Elle sera apprise par les Pokémon qui peuvent apprendre une attaque immobilisante physique.

Assaut Sacré

- Description : Le Pokémon charge sa cible en étant entouré d'une aura sainte.
- Type : Lumière
- Puissance : 40
- Précision : 100 %
- Catégorie : Physique
- Portée : Corps-à-corps, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : Aucun
- Commentaire : Une attaque basique que la plupart des Pokémon peuvent apprendre dès qu'ils ont le type Lumière. Contrepartie d'Assaut Noir.

Charge Sacrée

- Description : Le lanceur charge violemment sa cible tout en étant entouré d'une aura sainte.
- Type : Lumière
- Puissance : 60
- Précision : 100 %
- Catégorie : Physique
- Portée : Corps-à-corps, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : Aucun
- Commentaire : Une attaque basique que la plupart des Pokémon peuvent apprendre dès qu'ils ont le type Lumière, mais à un niveau un peu plus élevé qu'Assaut Sacré. Contrepartie de Charge Noire de Pokémon XD.

Griffe Sacrée

- Description : Lacère la cible d'un coup de griffes bénies. Taux de critique élevé.
 - Type : Lumière
 - Puissance : 65
 - Précision : 100 %
 - Catégorie : Physique
 - Portée : Corps-à-corps, 1 cible adjacente
 - Effets spéciaux : +20 % de critiques.
 - Commentaire : Il s'agit d'un équivalent à de type Lumière à Tranche. Sa contrepartie est Griffe Noire.
- Apprise généralement par les Pokémon qui maîtrisent des attaques de griffe.

Crocs Sacrés

- Description : Le lanceur mord l'ennemi avec des crocs bénis. Peut l'apeurer.
 - Type : Lumière
 - Puissance : 70
 - Précision : 95 %
 - Catégorie : Physique
 - Portée : Corps-à-corps, 1 cible adjacente
 - Effets spéciaux : 20% de chance d'apeurer, 50% plus puissant avec le talent Prognathe
 - Commentaire : Il s'agit d'un équivalent à Morsure, mais de type Lumière, un peu plus puissant mais avec une précision et un taux d'apeurement un peu plus faibles. Sa contrepartie est Morsure Noire.
- Apprise généralement par les Pokémon utilisant des attaques de morsure.

Brisure Sacrée

- Description : Frappe sacrée qui brise la combativité de la cible, ce qui peut baisser son attaque.
 - Type : Lumière
 - Puissance : 80
 - Précision : 100 %
 - Catégorie : Physique
 - Portée : Corps-à-corps, 1 cible adjacente
 - Effets spéciaux : 20% de chance de réduire l'Attaque de la cible.
 - Commentaire : Il s'agit d'un équivalent à Câlinerie, mais de type Lumière, moins puissant et plus précis.
- Apprise généralement par les Pokémon originellement Psy ou Ténèbres et qui ont acquis le type Lumière. Contrepartie de Bélier Noir.

Lame Sainte

- Description : Un violent coup de corne sacrée qui lacère l'ennemi et lui inflige des dégâts quels que soient ses changements de stats.
- Type : Lumière
- Puissance : 90
- Précision : 100 %
- Catégorie : Physique
- Portée : Corps-à-corps, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : Ignore les changements de stats (aussi bien positifs que négatifs) de la cible.
- Commentaire : Comme c'est une attaque officielle qui a son type changé, les (rares) Pokémon qui l'apprennent naturellement la conservent. Maîtrisée principalement par les attaquants physiques et qui ont des cornes ou de très longues griffes.

Bélier de Lumière

- Description : Le lanceur s'entoure d'énergie sacrée puis charge l'ennemi de toutes ses forces. Il se blesse légèrement en frappant.

- Type : Lumière
- Puissance : 100
- Précision : 95 %
- Catégorie : Physique
- Portée : Corps-à-corps, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : Recul comme Bélier (20% de base)
- Commentaire : Apprise par la plupart des attaquants physiques qui peuvent maîtriser une attaque de recul. Peut être vue comme une contrepartie de Charge Noire de Colosseum, ou Bélier Noir, avec un recul mineur en plus. L'attaque est plus précise que son équivalent de type Normal.

Onde Sacrée

- Description : Le Pokémon dégage une aura purificatrice qui blesse les ennemis.
- Type : Lumière
- Puissance : 50
- Précision : 100 %
- Portée : À distance, ennemis adjacents
- Effets spéciaux : Attaque d'Aura
- Commentaire : Équivalent d'Onde Noire, apprise par la plupart des attaquants spéciaux. Tape en spécial et est ciblée sur les ennemis.

Tourbillon Sacré

- Description : Le Pokémon plonge ses ennemis dans des vents imprégnés de lumière. Peut apeurer.
- Type : Lumière
- Puissance : 75
- Précision : 100 %
- Portée : À distance, ennemis adjacents
- Effets spéciaux : 20 % de chance d'apeurer.
- Commentaire : Équivalent d'Aéro Noir, version plus puissante d'Ouragan en type Lumière. Apprise par les Pokémon aériens, aquatiques et dragons qui ont acquis le type Lumière.

Feu Céleste

- Description : Des flammes sacrées enveloppent la cible. Peut brûler.
- Type : Lumière
- Puissance : 75
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial
- Portée : À distance, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : 15 % de chance de brûler, dégèle le lanceur et la cible.
- Commentaire : Apprise par les Pokémon Sacrés ayant initialement le type Feu. Ceux qui ont une maîtrise secondaire de cet élément peuvent parfois l'apprendre. Son équivalent Obscur est Ardeur Noire.

Éclair Céleste

- Description : Une décharge d'électricité purifiante s'abat sur la cible. Peut paralyser.
- Type : Lumière
- Puissance : 75
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial
- Portée : À distance, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : 15 % de chance de paralyser
- Commentaire : Apprise par les Pokémons Sacrés ayant initialement le type Électrik. Ceux qui ont une maîtrise secondaire de cet élément peuvent parfois l'apprendre. Son équivalent Obscur est Éclair Noir.

Froid Céleste

- Description : Un souffle glacial d'énergie sacrée enveloppe la cible. Peut geler.
- Type : Lumière
- Puissance : 75
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial
- Portée : À distance, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : 15 % de chance de geler
- Commentaire : Apprise par les Pokémons Sacrés ayant initialement le type Glace. Ceux qui ont une maîtrise secondaire de cet élément peuvent parfois l'apprendre. Son équivalent Obscur est Froid Noir.

Sphère de Lumière

- Description : Utilise son Aura pour projeter une sphère d'énergie sacrée sur l'ennemi. N'échoue jamais.
- Type : Lumière
- Puissance : 80
- Précision : infinie
- Catégorie : Spécial
- Portée : Longue portée, 1 cible
- Effets spéciaux : Attaque d'Aura, projectile
- Commentaire : Equivalent d'Aurasphère, mais en type Lumière. Apprise par les Pokémons pouvant canaliser l'énergie. Son équivalent Obscur est Sphère Noire.

Lame Ointe

- Description : L'ennemi est lacéré par une longue corne sacrée. Son pouvoir mystérieux inflige des dégâts physiques.
- Type : Lumière
- Puissance : 85
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial

- Portée : Corps-à-corps, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : Inflige des dégâts physiques comme Choc Psy.
- Commentaire : Comme c'est une attaque officielle qui a son type changé, les (rares) Pokémons qui l'apprennent naturellement la conservent. Peu de Pokémons Lumière peuvent l'apprendre (ceux qui ont une corne et frappent en spécial).

Lumière Originelle

- Description : L'Énergie purificatrice de la Nature irradie tous les adversaires dans une intense aura de lumière, brûlant leurs âmes et leur corps.
- Type : Lumière
- Puissance : 100
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial
- Portée : À distance, tous les ennemis
- Effets spéciaux : Attaque d'Aura, 100 % de chance de brûler l'adversaire
- Commentaire : C'est la capacité signature des Légendaires de type Lumière, et la contrepartie de Chaos Obscur. Arceus et Ho-Oh sont les seuls à l'apprendre naturellement (tout comme Giratina et Darkrai sont les seuls à apprendre Chaos Obscur nativement).

Lumière du Néant

- Description : Utilise la puissance de la lumière de la Création pour lancer un formidable rayon d'énergie. Blesse aussi gravement le lanceur.
- Type : Lumière
- Puissance : 140
- Précision : 90%
- Catégorie : Spécial
- Portée : À distance, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : Recul comme Fracass'Tête (40% de base)
- Commentaire : Comme c'est une attaque officielle qui a son type changé, les (rares) Pokémons qui l'apprennent naturellement la conservent. Cette attaque est généralement apprise à très haut niveau par le type Lumière et est la contrepartie de Retour Noir.

Voile Sacré

- Description : Un voile céleste qui protège les alliés de tous les dégâts indirects durant 4 tours.
- Type : Lumière
- Puissance : 0
- Précision : infinie
- Catégorie : Buff (saisissable)
- Portée : À distance, tous les alliés
- Effets spéciaux : Protège l'équipe des dégâts indirects (à la manière de Garde Magik) pendant 4 tours. Ne peut se relancer tant qu'il est actif. Dissipable avec Percée Noire et Anti-Brume.
- Commentaire : Cette attaque viendra en remplacement d'un screen ou d'une protection d'alliés si le Pokémon est de type Lumière. Contrepartie de Percée Noire. Très puissant stratégiquement

du fait que ça implique (notamment l'immunité temporaire aux Entry Hazards offensifs), d'où la durée limitée à 4 tours.

Bouclier Sacré

- Description : Une projection d'énergie sacrée qui renforce significativement la défense du lanceur et de ses alliés.
- Type : Lumière
- Puissance : 0
- Précision : infinie
- Catégorie : Buff (saisissable)
- Portée : À distance, tous les alliés
- Effets spéciaux : Augmente la Défense de tous les alliés de deux crans
- Commentaire : Cette attaque viendra en remplacement d'une attaque augmentant les stats si le Pokémon est de type Lumière. Contrepartie de Souffle Noir qui à l'inverse baisse la Défense.

Fontaine de Vie

- Description : Le lanceur projette une eau sacrée autour du terrain pour restaurer ses PV et ceux de ses alliés au combat.
- Type : Lumière
- Puissance : 0
- Précision : infinie
- Catégorie : Buff (saisissable)
- Portée : À distance, tous les alliés
- Effets spéciaux : Restaure 25% de la vie du lanceur et de ses alliés.
- Commentaire : Comme c'est une attaque officielle qui a son type changé (car très peu de Pokémon Eau l'ont dans leur movepool, c'est majoritaire du type Fée et Psy), ceux qui l'apprennent naturellement la conserveront. Les autres pourront la débloquent en devenant de type Lumière à condition d'apprendre naturellement une attaque de soin sous leur forme de base.

Tourment Céleste

- Description : Inflige une malédiction sacrée à tous ceux qui n'ont pas une affinité avec la Lumière. Moins puissant si le lanceur n'est pas de ce type.
- Type : Lumière
- Puissance : 0
- Précision : 90 %
- Catégorie : Débuff (réflétable)
- Portée : À distance, tous les Pokémon adjacents
- Effets spéciaux : Inflige un débuff volatile (mais sans limite de temps) qui fait perdre 1/10ème des PV max de la victime (modulé par la racine carrée de l'affinité). Deux fois moins puissant si le lanceur n'est pas de type Lumière. Disparaît si la cible se retire. Dissipable par Tour Rapide. Le type Lumière y est immunisé.
- Commentaire : A des similitudes avec Vampigraine, sauf que ça ne draine pas la vie et que c'est légèrement moins puissant, mais il n'y a pas la perte de puissance si le lanceur se retire.

Ça touche aussi l'allié, ce qui peut être aussi bien un handicap qu'un atout (allié immunisé par un type correspondant, Abri ou Garde Magik). Peut être considéré comme l'équivalent de Chute Noire, sauf que ce sont des dégâts sur le temps (et que le lanceur n'est pas affecté). Peut devenir dangereux si utilisé en combo avec Étreinte Sacrée.

Sigil de Lumière

- Description : Sanctifie le terrain avec une aura sacrée durant 5 tours, ce qui renforce les attaques de Lumière, soigne les Pokémons purs et blessent ceux qui sont impurs.
 - Type : Lumière
 - Puissance : 0
 - Précision : infinie
 - Catégorie : Terrain
 - Portée : Tout le terrain
 - Effets spéciaux : Pendant 5 tours (ou 8 avec la Lumargile) ...
 - Augmente la puissance des attaques Lumière de 30%
 - Augmente celle de Retour, Feu Sacré, Feu Ensorcelé et Jugement de 20%
 - Multiplie la précision de Tourment Céleste par 1,5
 - Fontaine de Vie, Aurore, Synthèse et Rayon Lune soigne 1/8^{ème} de PV max en plus (avec un cap à 50% des PV max pour la première, et 75% des PV max pour les autres).
 - Réduit de 25% des chances d'empoisonnement ou de confusion.
 - Soigne les Pokémons de type Lumière ou Fée de 5% des PV max par tour.
 - Blesse les types Spectre, Ténèbres et Obscur selon l'échelle des dégâts météo, sauf s'ils sont Lumière ou Fée ou sont immunisés aux dégâts indirects.
- Il s'agit d'une Aura de terrain. Ça ne modifie pas le Terrain ou la Météo (et ça peut donc cohabiter avec Ciel Noir). Dissipable par Anti-Brume.
- Commentaire : Apprise par la plupart des Pokémons maîtrisant les champs. Cette attaque est très consommatrice en énergie et s'apprend plutôt en fin de niveau.

Aube Céleste

- Description : Le Pokémon utilise la Force Z pour invoquer la lumière sacrée de la Création et en irradier l'ennemi, lui causant d'énormes dégâts de Lumière.
- Type : Lumière
- Puissance : de 92 à 190
- Précision : infinie
- Catégorie : Fusion
- Portée : Longue portée, 1 cible
- Effets spéciaux : Outrepasse partiellement les protections et un Pokémon hors de portée (1/4 des dégâts infligés)
- Commentaire : Attaque utilisable avec une Luminozélite combiné à une attaque offensive de type Lumière, ou naturellement par tout Pokémon de type Lumière tenant une Méga Gemme Sacrée. Comme toute capacité Z offensive, sa puissance dépend du niveau du lanceur et atteint son maximum une fois à 50. Contrepartie d'Obscurité Infinie.

Capacité Légendaire

Souffle de Vie

- Description : Utilise l'Énergie de la Nature afin de ressusciter un Pokémon KO ou mort, tant qu'Yveltal n'a pas réclamé son âme. Ne réanime qu'avec la moitié des PV si utilisé au milieu d'un combat.
- Type : Lumière
- Puissance : 0
- Précision : infinie
- Catégorie : Buff
- Portée : Un Pokémon allié de l'équipe entière
- Effets spéciaux : Attaque légendaire utilisable qu'une fois par jour par le Pokémon et demandant 160 d'Énergie de la Nature de la part du Sceptre du Phénix.
- Commentaire : Attaque Légendaire qui peut être apprise uniquement par Arceus, Ho-Oh et Xerneas. Peut être utilisée hors combat, auquel cas le Pokémon réanimé est complètement restauré (PV, Souffle et Mana), y compris ceux qui ont succombé tant que c'est assez récent pour que leur âme n'ait pas encore rejoint le royaume d'Yveltal (trois jours après le trépas, la mort est définitive). Peut être utilisé au milieu d'un combat, auquel cas le sort fonctionnera comme un Rappel (réanimation avec 50% des PV max).
Que cette attaque soit utilisée en ou hors combat, le compte à rebours d'une utilisation par jour reste commun pour le Légendaire qui en fait usage.

Pseudo attaques Lumière

Feu Sacré

- Description : Le lanceur génère un feu mystique d'une intensité redoutable pour attaquer l'ennemi. Peut aussi le brûler.
- Type : Feu
- Puissance : 100
- Précision : 95%
- Catégorie : Physique
- Portée : À distance, 1 cible
- Effets spéciaux : 50 % de chance de brûler, super efficace sur le type Obscur.
- Commentaire : Cette attaque reste de type Feu, car cela reviendra à faire perdre le STAB pour la capacité signature de Ho-Oh. À noter qu'Ho-Oh peut apprendre Lumière Originelle à un très haut niveau et donc réellement frapper avec ce type. (Il fait partie des très rares Pokémon à ne pas pouvoir faire le rituel pour acquérir ce type à cause de sa Méga-Évolution, donc pour compenser, il a accès naturellement à certaines de ces attaques.)
Sa capacité à affecter le type Obscur (sur le modèle de Lyophilisation ou Ébullition) en fait l'une des rares attaques à toucher efficacement le double type Fée/Obscur.