



Différences par rapport à Colosseum et XD

Type et affinité

Lorsqu'un Pokémon est Obscur, ce type est rajouté au Pokémon. S'il est d'un double-type, le type Obscur remplace le second type, sauf si son double-type comprend le type Ténèbres, auquel cas il est remplacé en priorité.

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

Jauge de conscience

Note : Ombrali n'a pas de jauge de conscience étant donné qu'il est naturellement Obscur.

- L'amitié fait office de jauge de conscience.
- Lorsque le joueur obtiendra un Pokémon Obscur, sa jauge d'amitié ne sera pas forcément au minimum. (Le chemin vers la purification sera donc plus court.)
- Plus l'amitié du Pokémon Obscur est bas (et donc sa conscience fermée), plus il sera puissant au combat (boost de vitesse et du taux de critique).
- Comme l'amitié peut diminuer, sa conscience peut se refermer s'il est maltraité. (Dans les jeux vanilla, tout point de conscience gagné l'est définitivement.)
- L'amitié d'un Pokémon Obscur (Ombrali exclu) ne peut aller au-delà de 510.
- Dès que la jauge est au moins à 500, le Pokémon est apte à être purifié.
- En plus d'une jauge d'amitié neutre, un Pokémon Légendaire obscur devra être entouré d'autres Légendaires qui vouent une grande confiance envers les humains afin d'être purifiés. Le nombre varie de 1 (Légendaire mineur) à 9 (Arceus).
- Le fait qu'un Pokémon soit Obscur (Ombrali exclus) augmente naturellement le point d'équilibre de sa crainte de 400 points. Ils sont donc beaucoup plus obéissants que leurs équivalents non Obscur, mais sont nettement moins sensibles aux augmentations d'amitié.

Mode Hyper / Retour

- Le statut Brusqué remplace ce mode dans Sacred Phoenix.
- Cela se traduit par :
 - +20% de critiques en cas d'utilisation d'une attaque Obscure si le lanceur est Obscur.
 - -50 points de loyauté (sauf si usage d'une capacité Obscure)
 - L'impossibilité d'utiliser des objets sur un Pokémon brusqué (parfums inclus). Seuls la musique de la Flûte du Temps et les sorts peuvent fonctionner.
- Cet état n'est pas propre aux Pokémon Obscurs : toute créature magique qui dédaigne son dresseur peut rentrer dans cet état.
- Le statut Brusqué peut se déclencher uniquement lorsqu'un objet de soin ou augmentant l'amitié est utilisé sur un Pokémon et que ce Pokémon ne fait pas confiance à son Dresseur.

L'objet est refusé par le Pokémon et n'est donc pas consommé. Si c'était durant un combat, le tour est perdu.

Note : Je prévois peut-être qu'un Pokémon Obscur puisse se brusquer de lui-même au combat (le tour ne sera pas perdu) ou en utilisant le Fouet.

- Contrairement aux jeux vanilla, cet état ne fait pas perdre des PV à chaque tour.
- Le statut brusqué peut se guérir :
 - En appelant le Pokémon au combat. Cela augmentera significativement son amitié s'il est Obscur.
 - En jouant le thème d'Oración. En plus de soigner cet état, ce chant empêchera toute brusquerie de se réenclencher durant une heure.
 - Automatiquement après une heure écoulée (vérifié hors combat à chaque quart d'heure).

Croissance du Pokémon Obscur

- Progresser avec un Pokémon Obscur est une option tout à fait viable en aventure. Contrairement à Colosseum et XD, le développement du Pokémon n'est pas stoppé :
 - Les Pokémon Obscurs continuent de toucher normalement leur expérience et leurs EVs.
 - Ils peuvent évoluer.
 - Ils peuvent prendre des accélérateurs et autres potions influençant leurs statistiques.
 - Ils peuvent être déposés à la pension. (L'effet n'a pas été encore décidé : soit ça le purifiera, soit il prendra de l'expérience normalement.)
 - Ils peuvent monter de niveau grâce à un entraîneur ou un bonbon d'expérience.
 - Ils peuvent recevoir l'Entraînement Ultime pour maximiser (ou minimiser) leurs IVs.
- La Nature du Pokémon n'est pas cachée. De plus, la Nature de combat peut être librement modifiée.
 - Ils peuvent se jouer dans n'importe quel match (Tour de Combat et PvP inclus) et être échangés (sauf les Légendaires qui doivent toujours rester dans leur univers d'origine).
 - Les capacités peuvent être librement organisées. Il est notamment possible de leur faire apprendre des capacités par enseignement ou PT.
 - La seule fonctionnalité interdite à un Pokémon Obscur est la reproduction : incapables d'amour, ils ne peuvent se lier avec un partenaire.

Obtention d'un Pokémon Obscur

- Le Snatcheur n'existant pas, les Pokémon Obscurs s'obtiendront :
- Soit en les trouvant dans la nature après qu'ils aient réussi à se libérer de leur dresseur original. De telles rencontres seront toujours scénarisées. (Ce n'est pas une rencontre aléatoire.) Il faudra les capturer comme s'il s'agissait d'un Pokémon sauvage.
 - Soit en transformant ses propres Pokémon grâce au Don de Giratina.

Réversibilité

Tout comme un Pokémon Obscur peut être purifié, un Pokémon normal peut devenir Obscur grâce au rituel du Don de Giratina. Il est possible basculer autant de fois entre les deux états tant que les conditions d'éligibilité sont remplies.

Accès aux capacités

Contrairement aux jeux vanilla, les capacités Obscures consomment de l'énergie. Elles ne sont donc pas à usage illimité.

Les attaques de type Lumière suivent exactement les mêmes règles.

Déblochage des capacités Obscur

L'accès au movepool maudit se débloque lorsque le Pokémon a acquis le type Obscur au moins une fois grâce au rituel adéquat.

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

Un Pokémon Obscur 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 Obscur).

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

Exceptions :

Giratina et Darkrai sont des cas particuliers : étant des maîtres du rituel obscur, ils ne peuvent eux-mêmes le devenir. En contrepartie, ils peuvent naturellement apprendre la capacité Chaos Obscur.

Celebi ne peut être rendu Obscur, car il est un élément clé indispensable à la purification des Pokémon. Si on tente de lui faire subir le Don de Giratina, il se protégera grâce à une boucle temporelle.

Ombraali a son movepool maudit constamment déverrouillé du fait qu'il soit naturellement de type Obscur.

Conservation des capacités

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

Maître des Capacités

Toute attaque Obscure 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 Obscur :

- S'il est devenu Obscur 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 Sambucus un PNJ capable d'enseigner toutes les attaques de type Obscur en échange d'un Joyau Obscur.

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 Obscur (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

Assaut Noir

- Description : Charge rapide qui projette une aura obscure.
- Type : Obscur
- 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 Obscur. Contrepartie d'Assaut Sacré.

Charge Noire

- Description : Charge exécutée en libérant une aura noire.
- Type : Obscur
- Puissance : 55
- 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 Obscur, mais à un niveau un peu plus élevé qu'Assaut Noir. Contrepartie de Charge Sacrée.

Griffe Noire

- Description : Lacère la cible d'un coup de griffes maudites. Taux de critique élevé.
- Type : Obscur

- 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 Obscur à Tranche. Sa contrepartie est Griffes sacrées.
- Apprise généralement par les Pokémon qui maîtrisent des attaques de griffe.

Morsure Noire

- Description : Le lanceur mord l'ennemi avec des crocs maudits. Peut l'apeurer.
 - Type : Obscur
 - 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 Obscur, un peu plus puissant mais avec une précision et un taux d'apeurement un peu plus faibles. Sa contrepartie est Crocs sacrés.
- Apprise généralement par les Pokémon utilisant des attaques de morsure.

Bélier Noir

- Description : Charge violente qui dégage une aura obscure et peut ébranler les défenses adverses.
- Type : Obscur
- Puissance : 75
- Précision : 100 %
- Catégorie : Physique
- Portée : Corps-à-corps, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : 20% de chance de réduire la Défense de la cible
- Commentaire : Apprise par la plupart des attaquants physiques qui peuvent maîtriser une attaque chargeant l'adversaire. Contrepartie de Brisure sacrée.

Retour Noir

- Description : Charge obscure qui rebondit sur le lanceur.
- Type : Obscur
- Puissance : 120
- Précision : 90 %
- Catégorie : Physique
- Portée : Corps-à-corps, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : Recul moyen comme Damoclès (30% de base)
- Commentaire : Cette attaque est généralement apprise à très haut niveau par les Pokémon physiques de type Obscur et est la contrepartie de Lumière du Néant.

Chute Noire

- Description : Propage une énergie obscure qui sape la moitié de la vitalité de tous les combattants.
- Type : Obscur
- Puissance : 0
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial
- Portée : Longue portée, tous les combattants
- Effets spéciaux : Fait perdre une fraction fixe de PV à tout le monde, lanceur inclus. Le taux de PV perdus dépend de l'affinité avec le type Obscur. Peut infliger un coup critique et faire perdre un taux de PV un cran plus élevé.
- Commentaire : Fonctionne sur le même principe que Croc Fatal, mais en affectant à distance tous les combattants. À noter que le lanceur a de bonnes chances de perdre un taux plus faible de PV du fait de sa probable résistance au type Obscur. Autre différence majeure avec les jeux vanilla : il n'y a pas de tour de recharge. Peut être considéré comme l'équivalent de Tourment céleste.

Onde Noire

- Description : Des vagues d'aura obscure infligent des dégâts.
- Type : Obscur
- Puissance : 50
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial
- Portée : À distance, ennemis adjacents
- Effets spéciaux : Attaque d'Aura
- Commentaire : Équivalent d'Onde Sacrée, apprise par la plupart des attaquants spéciaux. Tape en spécial et est ciblée sur les ennemis.

Sapement Obscur

- Description : Une magie obscure qui permet d'absorber la vitalité de ses ennemis.
- Type : Obscur
- Puissance : 55
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial
- Portée : À distance, tous les ennemis
- Effets spéciaux : Restaure 50% de la vie volée à chaque cible (ou 65% si la Grosse racine est tenue). Le gain de PV se transforme en perte si la cible a le talent Suintement. Pas de PV gagnés sur le lanceur est sous Anti-soin.
- Commentaire : C'est l'équivalent d'une Méga-Sangsue de type Obscur, mais qui touche à distance et tous les ennemis. Redoutable en combat multi.
Apprise par les Pokémon capable de voler la vie, c'est la contrepartie de Fontaine de Vie.

Rage Noire

- Description : Une aura obscure émane du sol pour frapper les adversaires.
- Type : Obscur
- Puissance : 70
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial
- Portée : À distance, ennemis adjacents
- Effets spéciaux : Attaque d'Aura
- Commentaire : Version plus puissante d'Onde Noire, apprise par la plupart des attaquants spéciaux. Tape en spécial et est ciblée sur les ennemis.

Ardeur Noire

- Description : Boule de feu obscure qui peut infliger une brûlure.
- Type : Obscur
- Puissance : 75
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial
- Portée : Longue portée, 1 cible
- Effets spéciaux : Projectile, 15 % de chance de brûler, dégèle le lanceur et la cible.
- Commentaire : Apprise par les Pokémon Obscurs ayant initialement le type Feu. Ceux qui ont une maîtrise secondaire de cet élément peuvent parfois l'apprendre. Son équivalent Lumière est Feu Céleste.

Éclair Noir

- Description : Décharge électrique obscure pouvant causer une paralysie.
- Type : Obscur
- Puissance : 75
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial
- Portée : À distance, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : 15 % de chance de paralyser
- Commentaire : Apprise par les Pokémon Obscurs ayant initialement le type Électrik. Ceux qui ont une maîtrise secondaire de cet élément peuvent parfois l'apprendre. Son équivalent Lumière est Éclair Céleste.

Froid Noir

- Description : Attaque de glace obscure pouvant geler.
- Type : Obscur
- Puissance : 75
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial
- Portée : À distance, 1 cible adjacente
- Effets spéciaux : 15 % de chance de geler

- **Commentaire :** Apprise par les Pokémon Obscurs ayant initialement le type Glace. Ceux qui ont une maîtrise secondaire de cet élément peuvent parfois l'apprendre. Son équivalent Lumière est Froid Céleste.

Aéro Noir

- **Description :** Lame formée à partir d'une aura obscure. Taux de critique élevé.
- **Type :** Obscur
- **Puissance :** 80
- **Précision :** 100 %
- **Catégorie :** Spécial
- **Portée :** Longue portée, 1 cible
- **Effets spéciaux :** +20 % de chance d'infliger un Coup Critique
- **Commentaire :** Équivalent de Tourbillon Sacré, version plus puissante d'Ouragan en type Obscur. Apprise par les Pokémon aériens, aquatiques et dragons qui ont acquis le type Obscur.

Sphère Noire

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

Typhon Noir

- **Description :** Une aura obscure qui déclenche une forte tornade.
 - **Type :** Obscur
 - **Puissance :** 95
 - **Précision :** 100 %
 - **Catégorie :** Spécial
 - **Portée :** À distance, ennemis adjacents
 - **Effets spéciaux :** Aucun
 - **Commentaire :** Il s'agit d'un équivalent à Surf. Sa contrepartie de type Lumière la plus proche est Tourbillon Sacré.
- Apprise généralement par les Pokémon maîtrisant le vent et qui ont acquis le type Obscur.

Chaos Obscur

- **Description :** L'Énergie corrompue de la Nature plonge tous les adversaires dans une aura de chaos, brûlant leurs âmes et les empoisonnant gravement.

- Type : Obscur
- Puissance : 100
- Précision : 100 %
- Catégorie : Spécial
- Portée : À distance, tous les ennemis
- Effets spéciaux : Attaque d'Aura, 100 % de chance de gravement empoisonner l'adversaire
- Commentaire : C'est la capacité signature des Légendaires de type Obscur, et la contrepartie de Lumière Originelle. Giratina et Darkrai sont les seuls à l'apprendre naturellement (tout comme Arceus et Ho-Oh sont les seuls à apprendre Lumière Originelle nativement).

Folie Noire

- Description : Une aura obscure émet un son effroyable afin de plonger les ennemis dans la folie.
- Type : Obscur
- Puissance : 0
- Précision : 90 %
- Catégorie : Débuff (reflétable)
- Portée : À distance, tous les ennemis adjacents
- Effets spéciaux : Attaque sonore, inflige le statut Folie.
- Commentaire : C'est l'équivalent d'un Onde Folie de type Obscur, à la différence que ça touche tous les adversaires adjacents.

Blocage Noir

- Description : Créé un sigil obscur qui empêche la fuite des adversaires.
- Type : Obscur
- Puissance : 0
- Précision : 100 %
- Catégorie : Débuff (reflétable)
- Portée : À distance, tous les ennemis
- Effets spéciaux : Interdit le switch ou la fuite. Les spectres y sont immunisés. Ceux qui ont une faible affinité avec le type Obscur ont une chance d'y résister.
- Commentaire : C'est l'équivalent d'un Barrage ou Regard Noir de type Obscur. On peut la considérer comme une contrepartie d'Étreinte Sacrée, mais bloquant tous les ennemis sans leur infliger de dégâts. Elle sera apprise par les Pokémon qui peuvent capable de piéger.

Brume Noire

- Description : Répand une brume obscure qui fait chuter l'esquive des ennemis.
- Type : Obscur
- Puissance : 0
- Précision : 100 %
- Catégorie : Débuff (reflétable)
- Portée : À distance, ennemis adjacents
- Effets spéciaux : Diminue l'Esquive de tous les ennemis de deux crans

- Commentaire : Équivalent de Doux Parfum, mais de type Obscur. Apprise par ceux qui peuvent maîtriser les parfums ou la météo.

Percée Noire

- Description : Libère une aura obscure qui dissipe les enchantements adverses comme Protection ou Voile Sacré.
- Type : Obscur
- Puissance : 0
- Précision : 100 %
- Catégorie : Débuff (reflétable, contourne Abri)
- Portée : À distance, camp ennemi
- Effets spéciaux : Casse les écrans et dissipe tous les enchantements de type Rune Protect ou Brume.
- Commentaire : Contrairement aux jeux officiels, seul le camp ennemi est affecté. Cette attaque est sensible à Reflet Magik et Miroir Magik. Contrepartie de Voile Sacré (que cette attaque peut annuler).

Souffle Noir

- Description : Un souffle obscur qui fait chuter la défense des ennemis.
- Type : Obscur
- Puissance : 0
- Précision : 100 %
- Catégorie : Débuff (reflétable)
- Portée : À distance, tous les ennemis adjacents
- Effets spéciaux : Diminue la Défense de tous les ennemis de deux crans.
- Commentaire : Cette attaque viendra en remplacement d'une attaque diminuant les stats si le Pokémon est de type Obscur. Contrepartie de Bouclier Sacré qui à l'inverse augmente la Défense.

Ciel Noir

- Description : Invoque une tempête maléfique qui blesse tous les Pokémon sauf les types Obscurs et Ténèbres durant 5 tours. Renforce les capacités obscures.
- Type : Obscur
- Puissance : 0
- Précision : infinie
- Catégorie : Terrain
- Portée : Tout le terrain
- Effets spéciaux : Invoque un ciel menaçant qui inflige des dégâts météorologiques à tous ceux qui ne sont pas de type Obscur ou Ténèbres. Les capacités Obscures sont aussi renforcées de 20% et la Vitesse des Pokémon de ce type est augmentée de 25%. Il s'agit d'une météo : elle écrase donc les autres, sauf si un talent météorologique de priorité plus élevée est actif. Peut cohabiter avec Sigil de Lumière qui est une Aura de terrain. Dissipable par Anti-Brume.
- Commentaire : Apprise par la plupart des Pokémon maîtrisant la météo. Cette attaque est très consommatrice en énergie et s'apprend plutôt en fin de niveau.

Obscurité Infinie

- Description : Le Pokémon utilise la Force Z pour plonger l'ennemi dans le néant du Monde Distorsion, lui infligeant d'énormes dégâts de type Obscur.
- Type : Obscur
- 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 Ombrazélite combiné à une attaque offensive de type Obscur. (La Méga-Évolution Sacrée n'existant pas pour les Pokémon Obscurs, aucune Méga-Gemme sacrée ne débloquent cette capacité). Comme toute capacité Z offensive, sa puissance dépend du niveau du lanceur et atteint son maximum une fois à 50. Contrepartie d'Aube Céleste.