

Les affectations de statut dans Sacred Phoenix

Liste des idéaux devenu réalité



MàJ 28-06-2026

Fidèle à sa réputation, le fan-game Sacred Phoenix propose une refonte complète des statuts.

Les changements instaurés sur les affectations majeurs de statut (+ la confusion) visent à rendre le hasard un peu moins frustrant, mais aussi à les rééquilibrer un peu.

À noter que le talent "Synchro" sera en mesure de transférer les cinq statuts majeurs, pas seulement la brûlure, la paralysie ou le poison.

Folie (confusion)

La folie est un débuff volatile qui dure entre 2 et 4 tours.

La décrémentation du compteur est faite en fin de tour, mais le débuff sera officiellement supprimé quand le Pokémon tentera d'agir lorsque ce compteur sera tombé à zéro, ou au plus tard à la prochaine décrémentation de fin de tour.

Conséquence : tout tour passé sans avoir pu attaquer pour une raison autre que la folie (sommeil, apeurement, paralysie, usage d'un objet...) n'empêchera pas ce compteur d'être décrémenté, ce qui nerfe le combo de la confusion avec d'autres débuffs empêchant d'attaquer. Le compteur est aussi immédiatement décrémenté de 1 en cas d'action bonus sur un tour (Sommeil / Danseuse).

Un lisseur de haxx a été instauré afin de limiter les chaînes de chance ou de malchance.

Au premier tirage, la probabilité de se frapper soi-même est de 50 %. Si la confusion a empêché d'agir au tour précédent, les chances seront abaissées à 25 % au tour suivant. Sinon, elles seront de 75 %.

Concernant les dégâts de confusion, ils sont basés sur une attaque de type Normal de 50 de puissance sans STAB et sans coup critique infligée à soi-même. L'affinité des types et les stats vraies d'Attaque et de Défense sont prises en compte. Ainsi, un Pokémon Spectre ne peut se blesser lui-même, mais il passera quand même son tour s'il a cherché à se frapper lui-même. Les types Roche et Acier, eux, se prendront deux fois moins de dégâts (4 fois moins s'ils ont ces deux types en même temps).

Field effects influençant la probabilité d'infliger ce statut :

Terrains :

- La probabilité de rendre fou est multipliée par 0,75 dans un lieu saint.
- La probabilité de rendre fou est multipliée par 1,25 si le lieu est maudit.
- La probabilité de rendre fou est multipliée par 1,5 si le lieu est extrêmement maudit (Monde Distorsion).

Météo :

- La Brume et le Brouillard immunisent à la Folie.
- La probabilité de rendre fou est multipliée par 1,2 s'il y a de forts vents, un orage ou une pluie orageuse.

Auras :

- La probabilité de rendre fou est multipliée par 1,3 dans une Aura Psychique.
- La probabilité de rendre fou est multipliée par 0,75 dans une Aura de Lumière.

Planifié :

- La durée maximale de la Folie diminue avec le niveau de Souffle du Pokémon (déterminé au

moment où le statut est infligé) : toujours 2 tours si $\leq 20\%$, 2 ou 3 tours si $\leq 50\%$, 2 à 4 tours si $> 50\%$.

- Jouer le Réveil de l'esprit grâce la Flûte du Temps (nécessite d'accéder au sac en combat) guérira à coup sûr la Folie, l'Amour et le Sommeil de tous les Pokémon en combat (alliés et ennemis).
- Sauf si c'est le premier tour de folie, l'appeler (stratégie "Appel") pourra calmer un Pokémon avec une probabilité (en %) égale à : $0,2 \times (\text{Bonheur} - 400)$. (Le bonheur monte à 1023 pour rappel). À partir de 900 de bonheur, le Pokémon retrouvera à coup sûr ses esprits !

Attraction

L'amour est un débuff volatile qui est permanent tant que les deux protagonistes restent en combat. Un lisseur de haxx a été instauré afin de limiter les chaînes de chance ou de malchance.

Au premier tirage, la probabilité de ne pas attaquer est de 50 %. Puis selon si le Pokémon a été bloqué ou non au tour précédent, la probabilité sera modulée à 25 ou 75 % respectivement sur le tour actuel.

Si au moins un tour s'est écoulé, l'Attraction aura 1 chance sur 3 d'être brisée en cas de dégâts directs infligés par le Pokémon qui nous a charmé et 1 chance sur 6 si c'est d'un autre Pokémon.

En contrepartie de ce nerf, un Pokémon amoureux voit ses deux stats de défenses être diminuées de 25%, ce qui revient à subir un tiers de dégâts en plus.

Poison (et Poison grave)

Le poison a deux stades de gravité :

- Le Poison simple (PSN)
- Le Poison grave (TOX)

Dans *Sacred Phoenix*, il sera possible de transformer un empoisonnement simple en empoisonnement grave par cumul des toxines (mod Stacking Poison).

=> Réempoisonner un Pokémon ayant le poison simple (PSN) le passera au stade TOX.

=> Il sera possible de lancer Toxik (ou Crochet Venin) sur un Pokémon ayant déjà le statut Poison simple pour le passer en poison grave.

Pour éviter un effet de baisse de dégâts du poison (et nerfer un peu le poison qui fait bien mal – étant le statut le plus recherché en stratégie), le calcul des dégâts sera légèrement modifié :

- **8,333 % des PV** (1/12^{ème}) (calculé par troncature avec un minimum de 1) perdus par tour en cas de poison normal. (Au lieu de 12,5 %)
- **5 % des PV + 5 % de PV par tour de présence** (calculé par troncature) perdus par tour en cas de poison grave. (Donc -10 % au tour 1, -15 % au tour 2, -20 % au tour 3...) Cela permet au Poison grave d'infliger dès le début plus de dégâts que le poison simple. (C'est plus logique.)

En cas de passage du poison simple au poison grave, le tour 1 compte comme celui où le poison grave a été infligé.

Bien entendu, en cas de switch puis de renvoi au combat, le compteur de tour de présence revient à 1.

Field effects influençant la probabilité d'infliger ce statut :

Terrains :

- La probabilité d'empoisonner est multipliée par 0,75 dans un lieu saint.
- La probabilité d'empoisonner est multipliée par 1,25 si le lieu est maudit.
- La probabilité d'empoisonner est multipliée par 1,5 si le lieu est extrêmement maudit (Monde

Distorsion).

- La probabilité d'empoisonner est multipliée par 1,4 dans un marais, 1,15 dans un marais sacré, et 1,65 dans un marécage fétide.
- La probabilité d'empoisonner est multipliée par 0,75 dans un terrain aérien ou venteux (inchangé si maudit et $\times 0,5$ si sacré).

Météo :

- La Brume et le Brouillard immunisent au poison.

Auras :

- Les talents Vent du Nord et Voile Pastel immunisent son détenteur et ses alliés contre le poison.
- La probabilité d'empoisonner est multipliée par 0,75 dans une Aura de Lumière.

Paralysie

- La vitesse sera divisée par 3, à mi-chemin entre la 6G ($\times 0,25$) et le nerf de la 7G ($\times 0,5$).
- La probabilité d'être bloqué par la paralysie ne sera pas toujours égale à 25 %, mais dépendra de la catégorie d'attaque que le Pokémon paralysé tentera d'utiliser.
- Un mécanisme simplifié de lisseur de haxx est instauré pour limiter les chaînes de chances ou de malchance. Il ne se basera que sur la réussite ou l'échec du précédent check de paralysie. S'il n'y a pas eu de check au tour précédent, la probabilité initiale est prise en compte.

	Probabilité initiale	Si lisseur de haxx instauré	
		Paralysé au dernier tour	A pu jouer au dernier tour
Attaque offensive au corps-à-corps	40 %	25 %	50 %
Attaque offensive à distance	15 %	4 %	17 %
Attaque de statut – buff ou terrain	20 %	8 %	23 %
Attaque de statut - débuff	25 %	13 %	29 %

Quant à la logique de varier la probabilité de blocage par paralysie, elle tient du fait d'apporter plus de réalisme ainsi qu'une touche de stratégie. Difficile de charger quelqu'un de tout son poids en étant paraplégique ! Par contre, balancer une attaque à distance est bien plus facile, puisqu'il suffit juste de réussir à se tourner et viser.

Field effects influençant la probabilité d'infliger ce statut :

Note : Tous les facteurs non nuls s'appliquent uniquement aux attaques Électrik.

Terrains :

- La probabilité de paralyser est multipliée par 0,5 si le terrain est un désert.
- La probabilité de paralyser est multipliée par 0,8 si le terrain est rocailleux.
- La probabilité de paralyser est multipliée par 1,2 si le terrain est marécageux.
- La probabilité de paralyser est multipliée par 1,4 si le terrain est aquatique.
- La probabilité de paralyser est multipliée par 1,5 si le terrain est magnétique.

Météo :

- La probabilité de paralyser est multipliée par 0,5 s'il y a un soleil caniculaire.
- La probabilité de paralyser est multipliée par 0,7 si le temps est ensoleillé.
- La probabilité de paralyser est multipliée par 1,5 s'il y a de la pluie ou de la pluie diluvienne (sans dépasser $\times 2$). Le multiplicateur est réduit à $\times 1,2$ si le terrain est aquatique et à $\times 1,35$ dans un marais.
- La probabilité de paralyser est multipliée par 1,5 s'il y a de l'orage (sans dépasser $\times 2$)
- La probabilité de paralyser est multipliée par 2 s'il y a une pluie orageuse (sans dépasser $\times 2$).
- La Brume et le Brouillard immunisent à la Paralysie.

Autres effets :

- Les bonus d'esquive dus aux talents, à un objet tenu ou à une augmentation de stats seront divisés

par 2 (un $\times 2,33$ deviendra un $\times 1,67$ par exemple). Seule l'esquive par amitié conservera pleinement son bonus.

- Un Pokémon paralysé voit son malus de vitesse pris en compte lorsqu'il tente de fuir. Cela s'applique aussi du côté des Pokémon sauvages quand eux-mêmes tentent de fuir ou veulent empêcher celui du joueur de s'enfuir.

Brûlure

À mi-chemin entre le nerf de la 7G et la pénalité de la 6G, la Brûlure infligera de base **8,333 % de dégâts par tour** (contre 6,25 % en 7G et 12,5 % en 6G.), comme pour le Poison simple de Sacred Phoenix, bien que ce taux puisse varier de la moitié au double selon les effets de terrain.

L'attaque reste divisée par 2. (Sauf si Cran ou Façade où là, le malus d'attaque devient respectivement un bonus de $\times 1,5$ et de $\times 2$, cumulables.)

Field effects influençant la probabilité d'infliger ce statut :

Terrains :

- Il est impossible de brûler un Pokémon non volant sur un terrain maritime, et il sera soigné à la fin du tour s'il l'est déjà.
- Il est impossible de brûler dans un terrain sous-marin, et les Pokémon déjà brûlés seront soignés à la fin du tour.
- La probabilité de brûler est multipliée par 0,5 dans un terrain aquatique (mer, rivière...).
- La probabilité de brûler est multipliée par 0,8 dans un marais.
- La probabilité de brûler est multipliée par 0,8 dans terrain enneigé ou gelé.
- La probabilité de brûler est multipliée par 2 dans un terrain incendié.
- La probabilité de brûler est multipliée par 1,3 dans un terrain ardent (désert, volcan ou repaire de dragon).

Météo :

- Il est impossible de brûler sous une pluie diluvienne, et les Pokémon déjà brûlés seront soignés à la fin du tour.
- La Brume et le Brouillard immunisent à la brûlure.
- La probabilité de brûler est multipliée par 0,5 s'il pleut.
- La probabilité de brûler est multipliée par 0,6 sous un blizzard.
- La probabilité de brûler est multipliée par 0,75 sous la grêle.
- La probabilité de brûler est multipliée par 0,9 sous la neige.
- La probabilité de brûler est multipliée par 1,3 sous le soleil (sans dépasser $\times 2$).
- La probabilité de brûler est multipliée par 1,5 sous un soleil caniculaire (sans dépasser $\times 2$).

Field effects - Fraction des PV max perdus par la brûlure :

(Diviser par 2 si talent Ignifugé, sans descendre sous 1/24)

Champ de bataille → Météo ↓	Terrain aquatique + Pokémon au sol* <i>Facteur $\times 1/2$</i>	Terrain incendié <i>Facteur $\times 4/3$</i>	Désert, volcan ou antre de dragon <i>Facteur $\times 6/5$</i>	Autres terrains <i>Facteur $\times 1$</i>
Pluie ou pluie orageuse <i>Facteur $\times 3/4$</i>	1/24	1/12**	1/13	1/16
Soleil <i>Facteur $\times 5/4$</i>	1/19	1/7	1/8	1/9
Soleil caniculaire <i>Facteur $\times 3/2$</i>	1/16	1/6	1/6	1/8
Autres météos <i>Facteur $\times 1$</i>	1/24	1/9	1/10	1/12

* Ne s'applique que si le Pokémon est au sol, sinon c'est le taux « autres terrains » qui s'applique. Si c'est un terrain maritime, le Pokémon ne prendra aucun dégât et sera soigné à la fin du tour car l'eau est suffisamment profonde pour que le Pokémon s'y immerge. Idem en terrain sous-marin.

** Impossible, puisque la pluie éteint tout de suite le feu d'un terrain incendié.

Sommeil

- Sauf rares exceptions, un endormissement débute toujours par un tour de sommeil profond suivi d'un sommeil léger les tours restants.

- Sauf en cas de réveil forcé ou accéléré (objet soignant le sommeil, Brouhaha, Flûte du Temps, talent Matinal...), le premier endormissement subi par un Pokémon durera de 2 à 6 tours.

- Une sieste de désobéissance durera toujours entre 1 et 3 tours (1 seul si talent Matinal).

- L'usage d'une attaque Repos engendra 2 tours de sommeil profond (1 seul si talent Matinal).

- Le compteur de sommeil n'est pas réinitialisé en cas de switch. Un Pokémon qui a déjà dormi 1 tour et qui est renvoyé au combat aura donc un tour de sommeil de moins à faire.

- Un Pokémon endormi devient immunisé à toutes les attaques "visuelles" (Groz'Yeux, Mimi-Queue...) ainsi qu'au talent Intimidation.

- Un Pokémon en sommeil profond est momentanément immunisé aux attaques sonores bruyantes (Rugissement, Râle Male, Bang Sonique...). Si son sommeil est léger et que l'attaque sonore bruyante est un débuff, le Pokémon sera en plus réveillé. À noter que les attaques sonores considérées comme douces (Aria de l'Écume, Glas de Soin, Berceuse, Siffl'Herbe, Requiem et Chant Antique) ne sont pas concernés par cette clause.

- Un Pokémon qui n'est plus en sommeil profond sera réveillé à coup sûr s'il subit des dégâts directs (sauf de Dévorève).

- Si un Pokémon est réveillé par un coup direct, cette attaque ne pourra pas infliger de statut majeur (le Pokémon est encore considéré comme endormi lorsque le jet d'effets secondaires est effectué).

- Brouhaha est un cas spécial : si cette capacité touche et qu'il n'y a pas immunité par Anti-Bruit ou une affinité nulle, elle infligera ses dégâts normalement (y compris sur une cible profondément endormie) tout en réveillant immédiatement tous les Pokémon au combat (y compris ceux qui ont Anti-Bruit).

- La présence d'un Brouhaha est checké à chaque fois qu'un Pokémon tente d'attaquer. (Si un Pokémon arrive en combat en étant endormi, il sera donc réveillé à coup sûr dès qu'il agira).

- Clause de sommeil : si un Pokémon a été endormi au moins une fois sous la contrainte de l'ennemi durant un même combat :

- Ses prochains endormissements ne dureront qu'entre 1 et 3 tours (soit 2 fois moins longtemps).

- S'il a déjà dormi 2 fois à cause d'une attaque ennemie et que c'est un Pokémon d'un dresseur, il sera immunisé à tout effet hostile provoquant le sommeil (Bâillement inclus) jusqu'à la fin du combat. Cette immunité totale ne s'applique pas aux Pokémon sauvages.

- Le talent "Matinal" garantira toujours qu'un tour de sommeil (aucun haxx). Cet unique tour de sommeil sera considéré comme du sommeil léger (sauf si Repos), ce qui permettra un réveil immédiat en cas d'attaque bruyante ou de dégâts directs subis.

- Bâillement ne sera plus à précision infinie, mais à 120 % de précision. (Ça peut donc rater si l'adversaire a monté son esquive ou a une faible affinité vis-à-vis de cette capacité.)

- Trou Noir de Darkrai revient à 80 % de Précision, et son talent Mauvais Rêve fera perdre aux ennemis endormis 1/8^{ème} de leurs PV pondéré par la racine carrée de l'affinité avec le type Ténèbres. Cette attaque reste utilisable par les autres Pokémon mais sera deux fois moins précise si c'est le cas.

Field effects influençant la probabilité d'infliger ce statut :

Terrains :

- Il est impossible de s'endormir sur un terrain magnétique (y compris via Repos).

- La probabilité d'endormir est multipliée par 1,1 dans les endroits sombres (grotte ou nuit en extérieur, mêmes conditions que la Sombre Ball).

- La probabilité d'endormir est divisée par 2 dans un terrain incendié.

Météo :

- La Brume et le Brouillard n'immunisent plus au Sommeil (uniquement folie, paralysie, brûlure et poison).

- L'orage et la pluie orageuse immunisent au Sommeil (y compris via Repos).

- La probabilité d'endormir est multipliée par 0,7 s'il y a de la grêle, un blizzard, une tempête de sable ou un Ciel noir.

- La probabilité d'endormir est multipliée par 0,8 s'il y a une pluie diluvienne, un soleil caniculaire ou des vents forts.

- La probabilité d'endormir est multipliée par 0,9 s'il pleut ou fait soleil.

Auras :

- La probabilité d'endormir est multipliée par 1,3 dans une Aura Psychique.

- Endormir est impossible s'il y a un Brouhaha.

Autres effets :

- Les bonus d'esquive sont totalement annulés, y compris celui engendré par l'amitié.

- Un Pokémon endormi voit sa vitesse être divisée par trois lorsque la probabilité de fuite est calculée. Le malus s'applique aussi aux Pokémon sauvages.

- Un Pokémon qui ne vole que par la force de ses ailes deviendra sensible aux attaques de type Sol s'il se retrouve endormi. (Être gelé ou gravement blessé engendre le même effet.)

Planifié :

- Jouer le Réveil de l'Esprit grâce la Flûte du Temps (nécessite d'accéder au sac en combat) guérira à coup sûr la Folie, l'Amour et le Sommeil de tous les Pokémon en combat (alliés et ennemis).

- Sauf si le Pokémon est en phrase de sommeil profond, l'appeler (stratégie "Appel") pourra le réveiller avec une probabilité (en %) égale à : $0,2 \times (\text{Bonheur} - 400)$. (Le bonheur monte à 1023 pour rappel). À partir de 900 de bonheur, le réveil est donc garanti.

Gel

- Sauf exceptions, le Gel durera minimum 1 tour : le Pokémon gelé doit obligatoirement passer au moins 1 tour. (Histoire d'éviter la frustration de la 3G et de ses 50% de chance de dégel avant même la première action.)

- À partir du moment où le Pokémon a été bloqué une fois par le gel (cette condition est obligatoire), chaque fois qu'il tentera d'attaquer ou qu'il subira des dégâts directs non-Glace d'un autre Pokémon, il aura une chance de dégel. (S'il subit des dégâts directs ET qu'il tente une action sur le même tour, ce tirage aura donc lieu deux fois.)

- La probabilité d'être libéré des glaces augmente à chaque fois que des dégâts directs non-Glace sont subis ou qu'une tentative de dégel a échoué depuis que le statut a été infligé. En l'absence d'effets de terrain et si le Pokémon a déjà tenté d'agir au moins une fois, elle est de :

1/7 si l'occurrence s'est déjà produite 1 fois (soit 14,3 %)

1/6 après 2 occurrences (soit 16,7 %)

1/5 après 3 occurrences (soit 20 %)

1/4 après 4 occurrences (soit 25 %)

1/3 après 5 occurrences (soit 33,3 %)

1/2 après 6 occurrences (soit 50 %)

1/1 après 7 occurrences (soit un dégel garanti en conditions neutres)

Un dégel garanti à partir de la huitième occurrence, même dans les pires conditions.

- Les occurrences commencent déjà à être incrémentées lorsque des dégâts directs non-Glace sont subis, même si le Pokémon gelé n'a pas encore tenté d'agir.
- Cette probabilité est influencée par le champ de bataille :
 - # $\times 0,5$ si la météo est gelée (Neige, Grêle ou Blizzard).
 - # $\times 0,5$ si le terrain est enneigé, gelé ou une grotte de glace. (Note : le cumul Neige ou Grêle + terrain gelé donnera un facteur $\times 0,333$ au lieu de $\times 0,25$.)
 - # $\times 2$ s'il fait soleil.
 - # $\times 2$ si le terrain est ardent (désert, volcan ou repaire de dragon).
- Si un Pokémon est libéré de la glace par un coup direct, cette attaque ne pourra pas infliger de statut majeur (le Pokémon est encore considéré comme gelé lorsque le jet d'effets secondaires est effectué).

Exceptions permettant un dégel dès le tour 1 :

- Le dégel est garanti s'il fait un soleil caniculaire, si le terrain est incendié ou s'il y a la combinaison d'un temps ensoleillé et d'un terrain ardent. Pour faire simple, ceux déjà gelés en seront guéris immédiatement dès qu'ils tenteront d'attaquer.
 - Toutes les attaques offensives de type Feu, Sable Ardent, Ébullition, Jet de Vapeur, Cortège Funèbre, Typhon Pyrosable et Hydrovapeur auront 100 % de chance de dégeler leur lanceur. Néanmoins, la moitié de l'énergie de l'attaque aura servi à briser le bloc de glace, ce qui se traduira par une perte de puissance égale à la moitié de l'affinité. (Concrètement, le jet de dégel est d'abord fait. S'il est réussi, ça veut dire que le Pokémon a réussi à se libérer du bloc de glace et pourra attaquer à pleine puissance. Sinon, la moitié de l'énergie de l'attaque sera sacrifiée pour garantir le dégel.)
 - Ces mêmes attaques dégèleront aussi leur cible. Aucune pénalité de puissance n'est appliquée dans ce cas.
 - L'attaque Repos sera utilisable en étant gelé et remplacera immédiatement ce statut par celui de Sommeil. (L'action du tour correspond à l'exécution de Repos.)
 - L'usage d'une Baie Willia ou d'une Baie Prine guérit le gel immédiatement. (L'action du tour correspond à la consommation de l'objet de soin si l'objet a été donné manuellement, sinon l'effet est immédiat et ne fait perdre aucun tour si la baie était déjà tenue.)
- À noter que si le Pokémon n'a pas encore agi au moment où l'ennemi le dégèle (dégâts de feu ou dégâts directs), il pourra attaquer. Sinon, son tour reste sauté.

Field effects influençant la probabilité d'infliger ce statut :

Combos :

- S'il y a combinaison d'un terrain ardent et du soleil, geler un Pokémon est impossible.

Terrains :

- La probabilité de geler est nullifiée sur un terrain incendié.
- La probabilité de geler est multipliée par 0,5 si le terrain est ardent (désert, volcan ou repaire de dragon).
- La probabilité de geler est multipliée par 1,3 si le terrain est gelé ou neigeux.

Météo :

- Il est impossible de geler sous un soleil caniculaire.
- La probabilité de geler est multipliée par 0,5 s'il fait soleil.
- La probabilité de geler est multipliée par 1,1 en cas de pluie ou de pluie diluvienne.
- La probabilité de geler est multipliée par 1,3 s'il neige ou grêle.
- La probabilité de geler est multipliée par 1,5 en cas de blizzard.
- La Brume et le Brouillard n'immunisent plus au Gel (uniquement folie, paralysie, brûlure et poison).

Autres effets :

- Les bonus d'esquive sont totalement annulés, y compris celui engendré par l'amitié.

- Un Pokémon gelé voit sa vitesse être divisée par trois lorsque la probabilité de fuite est calculée. Le malus s'applique aussi aux Pokémon sauvages.
- Un Pokémon qui ne vole que par la force de ses ailes deviendra sensible aux attaques de type Sol s'il se retrouve gelé. (Être endormi ou gravement blessé engendre le même effet.)