

Pokémon Sacred Phoenix

La biblioteca de Fintan, el Sabio.

Todo el conocimiento de Fintan ha reunido se encuentra en la biblioteca privada de su casa señorial. Un verdadero pozo de ciencia, sus estanterías informan al jugador, de una forma más o menos similar a un juego de rol, sobre las mecánicas del fangame y la tradición de Keltios.

Por supuesto, la lectura es opcional dentro del juego. También, la comparto como PDF para que pueda servir como FAQ a los jugadores y explicar, mientras tanto, mis decisiones de diseño del juego.

Se debe aclarar que ciertas cosas aún no están codificadas. Esto estará indicado en el título.

- *Azul* = codificado o libro sobre la tradición

- *Morado* = parcialmente codificado

- *Lacre* = Aún no codificado

Planta Baja – Anexo.

Biblioteca:

La economía en Keltios

¿Cuál libro quieres leer?

- Recompensa en combates
- El fervor del público
- Poké Encargo
- El regalo la Madre Naturaleza
- Artesanía
- El regalo de la Joya de la Vida
- Sin tiempo para leer

¿Quieres leer algún otro libro?

- Recompensa en combates.

Cuando dos entrenadores se enfrentan en un combate Pokémon, ninguno de ellos compromete dinero, ya que dicho sistema no sería viable económicamente: quien acumule más derrotas que victorias estaría rápidamente en bancarrota. Sin embargo, nada impide que uno de los dos entrenadores ofrezca un presente a su oponente en agradecimiento por el combate, sin importar quién haya ganado.

- El fervor del público.

El arte de combatir es una de los entretenimientos más premiados en Keltios. Si una audiencia está presente, varios estarán dispuestos a arrojar sus monedas al ganador que quede en pie para agradecerle por el espectáculo, especialmente si la partida fue impresionante. Las arenas son los lugares perfectos para ello seguido de las plazas públicas y las posadas. A pesar de ello, se

debe tener en cuenta que gran parte de los combates Pokémon se desarrollan en ausencia de espectadores y no producen ganancias monetarias.

- Poké Encargos

Algunos habitantes buscan la ayuda de criaturas mágicas de forma regular o ad hoc, y están dispuestos a pagar a sus entrenadores como intercambio por el trabajo de sus compañeros. Estas misiones pueden ser realizadas al instante o requerirán el préstamo de un Pokémon por unos pocos días.

Trabajar para otros, les dará más experiencias mientras más tiempo tome la tarea, pero a costa de un poco de amistad. Así que, recuerda agradecerles y recompensarlos después de una larga jornada de trabajo, porque gracias a ellos pudiste realizar los servicios solicitados.

- Regalo la Madre Naturaleza

La naturaleza de Keltios es generosa, y la profesión de cazador-recolector sigue siendo parte de sus costumbres. Varias hierbas pueden ser cosechadas, lo mismo puede ser decirse de las menas y minerales a través de la minería. Todos estos recursos naturales se regeneran a lo largo del tiempo.

Las materias primas que son recolectadas pueden ser revendidas o utilizadas para terminar productos mediante trabajos manuales, otorgándole un valor añadido al mismo tiempo.

También es posible tomar por la fuerza un objeto que es llevado por un Pokémon salvaje, ya sea matándolo o con un movimiento que lo robe.

- Artesanía

Existen tres ramas de artesanías en Keltios: Herrería, Alquimia y Encantamiento. Estas permiten transmutar materias primas en productos terminados de gran valor.

La artesanía es un arte que toma tiempo perfeccionar, pero también requiere habilidades físicas o espirituales. Así, los artesanos frecuentemente eligen una sola rama a la cual dedicarse, pero los propietarios de gemas lo suficientemente poderosas pueden usar la energía de su piedra para aprender las tres ramas al mismo tiempo.

- El regalo de la Joya de la Vida

Gracias a la Joya de la Vida, Keltios pudo construir arenas recuperando la Energía Infinita liberada por batallas Pokémon. Esta energía es almacenada en cristales enormes y alimenta varios mecanismos mágicos como altares de encantamiento o faroles eternos iluminando nuestras ciudades.

Este regalo de Arceus hizo a nuestro reino próspero. Esta tierra se volvió fértil y Thanes casi ya no necesitas subir los impuestos.

1^{era} planta de la torre

Estante

Este estante trata sobre la energía en el mundo Pokémon.

¿Qué libro quieres leer?

-La fuente de energía de la artesanía

-Gemas mágicas

-La Energía de la Naturaleza

-Sin tiempo para leer

¿Quieres leer algún otro libro?

- La fuente de energía de la artesanía

Ambas, Encantamiento y Alquimia, requieren una fuente de energía mágica. En el pasado, los objetos que se encantaban o confeccionaban eran dejados en lugares sagrados, ya que así podían ser imbuidos con la Energía de la Naturaleza, pero esto tomaba varios días. Hoy en día, se puede obtener un resultado instantáneo de la fuerza vital de un Pokémon, pero esto puede ser éticamente problemático si su energía no ha sido compartida voluntariamente.

Entonces, la solución más rápida y respetuosa consiste en usar cristales como un acumulador, imbuyéndolo lentamente de energía natural, que puede ser liberada en el momento adecuado.

-Gemas mágicas

Los cristales son excelentes acumuladores de energía mágica una vez que son consagrados por un encantador. No todos los minerales sirven para dichos encantamientos, solo aquellos con origen estelar pueden servir como receptáculos mágicos. Mientras más puro sea el ingrediente, más poderosa será la gema.

– El \C[1]Polvoestelar\C[0] es el ingrediente base. Una vez fundido, esta arena se convierte en un cristal capaz de recibir un encantamiento menor.

– El \C[1]Trozo Estrella\C[0] es más puro y permite la creación de piedras evolutivas. Es posible de obtener un Trozo Estrella refinando Polvoestelar, pero el proceso conlleva pérdidas de materia prima.

– El \C[1]Fragmento Cometa\C[0] es muy raro. Un verdadero tesoro que cae desde el cielo; su gran pureza le permite recibir los encantamientos más poderosos. Cristales Z, Piedras Activadoras y Megapiedras están hechas de esta materia. También, es la única gema capaz de proveer acceso a magia a un mortal.

– Las \C[1]Piedras Míticas\C[0] constituyen la perfección. Verdaderos cristales divinos forjados por los mismos Legendarios, ellos ofrecen a su poseedor un control sobre la Energía de la Naturaleza. La más conocida de ellas es la Joya de la Vida de Arceus.

Las Perlas también tienen un potencial mágico, aunque más débil que los minerales que vienen desde el firmamento. Por lo tanto, son utilizadas en la joyería, vidriería o alquimia.

- La Energía de la Naturaleza

El mundo Pokémon está bañado por una energía madre llamada Energía de la Naturaleza (o Energía del Dragón por Clan Meteoro). Los Legendarios la controlan y vigilan su equilibrio.

Algunas áreas están llenas de esta energía cosmotelúrica: hablamos de un lugar sagrado. Otros están vacías de ella: lugares malditos. A los Pokémones les gusta caminar alrededor de lugares con una vibración alta, pero siente opresión en aquellos con una vibración baja.

Como todo está en equilibrio y nada se pierde, el Maná utilizados en rituales y la Energía Infinita consumida por las criaturas mágicas son regresadas a la Madre Tierra. En cambio, la Energía de la Naturaleza gradualmente restaura la fuerza vital de los Pokémones y el Maná a los cristales mágicos.

Como la Energía de la Naturaleza se basa en el respeto por el equilibrio, esta regeneración se realiza a un ritmo relativamente lento y proporcional a la santidad del lugar. Si rezamos al Legendario, será capaz de ofrecer su energía para acelerar este proceso, pero requerirá un poco de tiempo dársela de vuelta.

2^{da} planta de la torre

Oficina – Pergamino de herrería

Este es un pergamino sobre herrería, ¿quieres leerlo?

- Sí

- No

El arte de la herrería requiere varias cosas: una forja, un yunque, una mesa de trabajo, algo para mantener el fuego y una buena condición física.

El calor puede ser producido por combustible, una fuente de energía mágica o un Pokémon tipo fuego.

Si el artesano no es apto físicamente, puede forjar utilizando magia. De esta forma es como algunos magos han logrado aprender de forma exitosa este arte. Los logros más hermosos fueron hechos por un herrero mágico o uniendo el trabajo de un maestro herrero y un encantador.

Pequeño estante en el centro

Esta sección está dedicada a las Poké Balls de Keltios.

¿Cuál libro quieres leer?

- Condensar un Pokémon en un cristal

- La invención de las Poké Balls

- Fabricando una Poké Ball

- La rareza de Poké Balls

- La importancia de debilitar

- La elección de los Bonguris

- Sin tiempo para leer

¿Quieres leer algún otro libro?

- Condensar un Pokémon en un cristal

Investigaciones arqueológicas han mostrado la antigua civilización Lemuriana había logrado condensar el cuerpo y energía de las criaturas mágicas en objetos como esferas de piedra o artefactos encantados.

Este conocimiento perdido pudo ser encontrado en Keltios gracias a los estudios en encantamientos. Así, nació el Cristal de Estatus, pero las primeras versiones de estas piedras sufrieron de gran inestabilidad.

- La invención de las Poké Balls

Fue durante el año 394 que el Maestro Herrero de Tintignac descubrió por casualidad la sinergia entre los Bonguris y los Cristales de Estatus.

En el mismo tiempo, experimentos metafísicos mostraron que la estabilidad fue óptima cuando los Cristales de Estatus fueron imbuidos en una estructura metálica esférica. Así, nació la primera Poké Ball, fruto de la herrería y del encantamiento.

Su estabilidad fue suficiente para permitir el transporte de las criaturas mágicas sin el riesgo de liberaciones accidentales, pero eso aún puede suceder si demasiadas cápsulas son llevadas juntas en un solo lugar.

- Fabricación de una Poké Ball

Hacer una Poké Ball requiere cuatro ingredientes principales: un Cristal de Estatus encantado por un mago, un lente para converger energía, un Bonguri hueco y un metal alquímico como oro o plata.

Los cristales y lentes pueden ser obtenerse por un encantador, gracias a los Polvoestelares.

Se requiere explorar en la naturaleza para encontrar y cosechar los Bonguris. Este es el rol de un coleccionista o un aventurero.

Finalmente, un herrero será el encargado de ahuecar el Bonguri, darle la forma a la estructura esférica con el metal alquímico que envolverá la fruta, ajustar el Cristal de Estasis en el centro y crear un mecanismo de apertura con el lente. Un hechizo final será necesario para que el Cristal de Estasis genere el rayo tractor y automáticamente abra o cierre la cápsula, dependiendo de si el Pokémon es llamado o liberado.

- La rareza de Poké Balls.

Las Poké Balls son objetos artesanales que reúnen los conocimientos técnicos de varios oficios. Por lo tanto, son raras y caras, especialmente si el metal usado es valioso.

Aquí están las variedades que existen:

- Las cápsulas de cobre son las más accesibles, cuyo metal es el ingrediente más barato. La clase media de Keltios puede comprarla, pero la eficiencia de su captura es limitada.
- Las cápsulas de plata ofrecen un buen compromiso entre el costo de las materias primas y la eficiencia. Es la elección para las clases adineradas y guerreros.
- Finalmente, las cápsulas de oro son las más populares y más poderosas, pero el precio del metal precioso implica que solo la nobleza kelta puede pagar para tenerlas.

Se dice que también es posible hacer la cápsula perfecta con platino, pero nadie ha encontrado jamás dicho metal.

De cualquier forma, es importante recuperar el metal de una Poké Ball fracturada, la viruta puede reciclarse para forjar nuevas Poké Ball. Esto mitiga el costo financiero de fallar una captura.

- La importancia de debilitar

Considerando el coste de las Poké Balls artesanales, es importante e, incluso, vital debilitar a la criatura mágica que será capturada.

Un Pokémon en forma intentará apartar la cápsula, sin darle tiempo para abrirse. Si no puede desviarla, luchará con todas sus fuerza y tendrá una buena oportunidad para romper el Cristal de Estasis. Mientras más poderoso y raro sea el Pokémon, más sencillo será desviarla o resistirse a la Poké Ball.

Hay otro riesgo si no se debilita a la criatura salvaje: el Pokémon se sentirá deshonrado si el entrenador intenta privarlo de su libertad sin haber probado su valía. Si, por algún milagro, la captura es exitosa, hay muchas posibilidades de que desobedecerá a su nuevo amo. De lo contrario, probablemente huirá de la batalla.

Por lo tanto, la solución se reduce a reducir la vitalidad a través de combatirlo. Al límite de ser derrotado, la criatura mágica casi no opone resistencia porque el entrenador ha probado que controla con finura la fuerza de sus Pokémones. Problemas de estados también son una ayuda útil: un Pokémon dormido o congelado no podrá desviar una Poké Ball.

Un último detalle: La afinidad del Bonguri frecuentemente tiene un mayor impacto en el éxito que la calidad del metal utilizado. ¡La elección de la Poké Ball correcta es crucial!

- La elección de los Bonguris

[Hero Mugshot]

\C[3]\N[1]:\C[0] Falta el libro sobre los Bonguris. Creo que se encuentra en el escritorio.

Escritorio – La elección de los Bonguris

Este grimorio es sobre siete clases de Bonguri Balls.

¿Qué capítulo quieres leer?

-Rapid Ball

- Cebo Ball
- Luna Ball
- Peso Ball
- Nivel Ball
- Amigo Ball
- Amor Ball
- Cerrar este libro

¿Quieres leer otro capítulo?

- Rapid Ball

Hecha a partir de Bonguris Blancos, la Rapid Ball es más o menos efectiva dependiendo de la Velocidad base del Pokémon. Si intenta huir, la efectividad será la más alta. Contrariamente, es menos efectiva contra las criaturas jóvenes más jóvenes, cuya velocidad es baja la mayoría de las veces.

- Cebo Ball

Hecha a partir de Bonguris Azules, la Cebo Ball es formidable frente a Pokémon encontrados durante la pesca. La experiencia muestra que también es efectiva frente a criaturas mágicas de tipo Agua o Bicho.

- Luna Ball

Hecha a partir de Bonguris Amarillos, la Luna Ball es efectiva en todos los linajes que evolucionan con una Piedra Lunar, sin importar en qué etapa evolutiva se encuentre. También es muy efectiva frente al tipo Hada.

- Peso Ball

Hecha a partir de Bonguris Negros, la Peso Ball es más o menos efectiva dependiendo del peso del Pokémon. De forma contraria, es menos efectiva en criaturas mágicas jóvenes, cuyo peso es menor la mayoría de las veces.

- Nivel Ball

Hecha a partir de Bonguris Rojos, la Nivel Ball gana poder dependiendo de la diferencia entre el nivel de tu Pokémon y el Pokémon a capturar.

Es una de las Poké Balls más populares debido a que las criaturas de los entrenadores suelen tener un mayor nivel frente a las salvajes. Llega a ser especialmente efectiva si un entrenador experimentado caza en una zona de nivel bajo.

- Amigo Ball

Hecha a partir de Bonguris Verdes, la Amigo Ball es más efectiva en los linajes que evolucionan con amistad, sin importar su etapa evolutiva.

Esta es una de las Poké Balls menos poderosas, pero tiene una ventaja: un Pokémon capturado con ella aumenta su amistad el doble de rápido. Así, es privilegiada por el clero de Keltios, especialmente al saber que un Pokémon querido muestra superiores habilidades de pelea.

- Amor Ball

Hecha a partir de Bonguris Rosas, la Amor Ball comparte rasgos con el movimiento Atracción. Si el Pokémon salvaje es del género opuesto al tuyo, tiene una mayor efectividad. Además, si pertenece al mismo linaje, la Amor Ball será aún más efectiva. A menos que estés combatiendo contra una criatura asexual, seguirá teniendo efecto contra Pokémon hermafroditas.

Pequeño Estante al Noreste:

Esta sección está dedicada al honor del combate y los riesgos de la profesión de entrenador.

¿Qué libro quieres leer?

- Renunciar
- Combate de honor
- Combate a muerte
- Combates holográficas
- Viajar sin Pokémon
- Consecuencias de una derrota
- Destino quebrado (Game Over)
- Sin tiempo para leer

¿Quieres leer algún otro libro?

- Renuncia

El honor kelta incentiva combatir hasta el final, pero los Augurs creen que la vida de las criaturas mágicas es más importante que cualquier otra cosa. Por lo tanto, defiende que cualquier entrenador comprometido en un combate amistoso o competitivo pueda renunciar en cualquier momento.

Sin embargo, algunas confrontaciones son honorables y no está permitido renunciar.

Finalmente, no esperes retirarte frente un entrenador hostil: ¡es una victoria para el reino de Yveltal!

Es importante saber que, en el caso de renunciar, tus criaturas mágicas tomarán esta acción como una deshonor y mostrarán un poco menos de respeto. Dicho esto, es preferible sacrificar un poco de lealtad que perder a tus compañeros en combates riesgosos. Debes balancear el pro y contra de ello.

- Combate de Honor

En algunos combates está prohibido renunciar: se trata de los combates de honor. Tu oponente te respeta (por lo tanto, una derrota es posible), pero las circunstancias del guion obliga a que el combate sea librado hasta el final.

El desafío presentado por tu rival o tras una afrenta son combates de honor, pero el mejor ejemplo de ellos es el Campeonato de Keltios en el Coliseo de Arceus: aunque, teóricamente, las reglas permiten la renuncia, ningún retador estaría de acuerdo con renunciar frente a setenta mil espectadores. ¡Claramente sería abucheado! Afortunadamente este no es el caso de los coliseos dirigidos por los Augurs.

- Combates a Muerte

Desde siempre, los Pokémones han tenido habilidades guerreras superiores que los humanos. Así, ellos se han convertido en el arma principal utilizada por forajidos y enfrentamientos militares. La Gran Guerra de Kalos, la Batalla de Taranus o las atrocidades de las Sectas son los mejores ejemplos del uso de Pokémones para propósitos mortíferos.

Ir hacia la aventura o proteger tu hogar natal involucra tomar el riesgo de ser confrontado por entrenadores hostiles. Ganar esa batalla es la única forma de sobrevivir, la derrota significa la muerte. Al mismo tiempo, tus Pokémones huirán para defenderse a sí mismos y no te culparán si ellos matan accidentalmente a las criaturas mágicas del oponente.

Sin embargo, dichos combates son raras: la mayor parte de los combates Pokémon son amistosos y cualquier criador que permanezca inequívoco nunca enfrentará tal peligro.

- Combates holográficos

La Universidad de la Confrontación ha desarrollado un sistema de combate virtual basado en las ilusiones de Zoroark. Y las características de Pokémones reales que combatieron en el Coliseo de Arceus. Dichas batallas lucen perfectamente realistas y permiten a los estudiantes de la academia practicar estrategias sin arriesgar las vidas de sus criaturas mágicas o a la de sus profesores.

Como estas son ilusiones generadas a partir de Pokémones reales, no otorgan ninguna experiencia y cualquier objeto consumido reaparecerá al final del juego. La victoria sigue siendo real y el ganador recibirá Puntos de Batalla (PB), a método utilizado para premiar estudiantes universitarios.

- Viajar sin Pokémon

Thanes siempre se ha asegurado de que las líneas de comunicación permanezcan despejadas. Como resultado, cualquier humano puede viajar entre dos ciudades sin temerle a la vida salvaje local.

Además, se ha demostrado que la agresividad natural de los Pokémones viene de su instinto competitivo: un humano viajado sin un compañero capaz de competir jamás será atacado en la hierba alta. Solo Pokémones territoriales (claramente visibles en el mapa) pueden ser una amenaza (y aún, la mayoría darán una advertencia antes de atacar).

Por el lado de los entrenadores, ninguno de ellos puede imponerte un combate Pokémon si no posee ninguna criatura mágica capaz de pelear.

Toma en cuenta que, sin embargo, algunos entrenadores no te permitirán pasar hasta que no hayas aceptado su desafío. Y si, desafortunadamente, una persona hostil te compromete a un combate sin que puedas defenderte, te encontrarás a su merced.

- Consecuencias de una derrota

La consecuencia de una derrota depende del contexto. Un viaje sin criaturas mágicas es la cosa más común el Keltios, tu no siempre serás devuelto a un punto de reunión.

- En un clásico encuentro con un Pokémon salvaje, el instinto sobreviviente te llevará a un lugar seguro (Quedarse fuera de combate).

- Frente un Pokémon Territorial, depende de su agresividad. Quedarse fuera de combate es la consecuencia más común.

- Frente a un entrenador no hostil, te dejará pasar. Si hablas con él nuevamente y sigues sin tener a un Pokémon capaz de combatir, te ofrecerá llevarte a un lugar seguro.

- Contra un entrenador hostil, él no te tendrá misericordia y te enviará al reino de Yveltal.

- También habrá una derrota inmediata si uno de tus propios Pokémones se rebela y te ataca. Si sobrevives, quedarás fuera de combate.

En cualquier caso, ser derrotado no involucra ninguna pérdida monetaria o de objetos, la pérdida de la amistad de tus Pokémones debido al debilitamiento (o la renuncia) será en sí una penalización suficiente. Tus criaturas mágicas tampoco están siendo curadas, así que recuerda restaurar su fuerza lo antes posible.

- Destino quebrado (Fin del Juego)

El destino de un entrenador puede quebrarse de tres formas:

- Ser asesinado por una de tus propias criaturas. Esto solo ocurre en combate contra un Pokémon con una lealtad extremadamente baja y si tiene un Ataque lo suficientemente alto.

- Ser derrotado por un entrenador hostil. Este es el motivo porque un sinnúmero de guerreros han perdido sus vidas en tiempos de guerra...

– Ver a todos tus Pokémones morir después de un combate desastroso. Algunos tendrán el valor de continuar si tiene criaturas mágicas en reserva, otros perderán toda esperanza. Si tal tragedia ocurre, quizás una oración a Celebi permitirá volver atrás en el tiempo...

Estante alto horizontal en el este:

Esta sección está dedicada específicamente a los combates Pokémon en tiempos antiguos.

¿Qué libro quieres leer?

- Muerte en batalla – mecanismos
- Muerte en batalla – aspectos morales
- Categoría de movimientos
- Megaevolución (clásica)
- Megaevolución Sagrada
- Maná y Aliento [no implementado]
- Posturas de batalla [no implementado]
- Tácticas
- Sin tiempo para leer

¿Quieres leer algún otro libro?

- Muerte en batalla – mecanismos

El enfrentamiento entre criaturas mágicas no está libre de peligros en Keltios. A menos que la mecánica esté deshabilita, el daño de los ataques continúa afectando más allá del umbral de debilitamiento. Esto se traduce en la barra de vida se llena de rojo desde la derecha. Si la barra está llena entre un 75% a 99%, el Pokémon se debilita al borde de la muerte y la experiencia concedida es el doble. Si esta barra es llenada completamente, el Pokémon sucumbe y la experiencia recibida es el cuádruple y el posible objeto que lleva será abandonado si era salvaje. Sin embargo, se debe ser cuidadoso de no derramar demasiada sangre, ya que matar al Pokémon de un entrenador que no sea hostil (y en menor medida a Pokémones salvajes) afectará la confianza que tu criatura posee en ti.

- Muerte en batalla – aspectos morales

Todo entrenador sabe perfectamente que la pérdida de un compañero es parte de los peligros de la profesión: ninguna ley prohíbe accidentalmente matar a la criatura mágica de un oponente; y en la naturaleza los Pokémones salvajes no se reprimirán en combate.

Casualmente, el debate ya surgido. A las personas les gusta ver combates sin restricciones, a diferencia de los Augurs, quienes creen que arrebatar a un Pokémon de su entrenador es inmoral; pero ellos mismos admiten que es muy complejo medir el poder de los ataques de sus criaturas mágicas en ausencia de un fuerte vínculo de amistad.

Además, los mismos Pokémones se hallan incómodos cuando derraman sangre, especialmente si la medida de su amistad es alta. Esto es porque mientras más confíe un Pokémon en su entrenador, mayor respeto tendrá hacia sus oponentes y moderará el impacto de sus golpes fatales.

- Categorías de movimientos

Los movimientos se dividen en dos familias principales: ataques ofensivos y ataques de estado. Las subcategorías de ataques ofensivos incluyen:

– Ataques físicos, que se basan en el Ataque y Defensa (con raras excepciones, como Plancha Corporal).

- Ataques especiales, que se basan en Ataque Especial y Defensa Especial (con raras excepciones, como Psicocarga).
 - Ataques fusión, los cuales automáticamente golpean de forma física o especial, dependiendo de cuál hará un mayor daño. Gran parte de este grupo corresponde a los Movimientos Z.
- En relación a los ataques de estado, estos también se subcategorizan en tres grupos:
- Ataques de refuerzo, como Recuperación, Velo Sagrado y Danza Espada. La mayor parte del tiempo su precisión es infinita, ellos traen efectos positivos para su blanco y, usualmente, pueden ser desviados por el movimiento Robo.
 - Ataques de aflicción, como Onda Trueno, Drenadoras o Rugido. Tienen efectos negativos para su blanco, además pueden ser resistidos o esquivados. Capa Mágica y Espejo Mágico puede regresar gran parte de estos movimientos dañinos a su usuario.
 - Ataques de terreno, como Espacio Raro y Danza Lluvia. Como el nombre sugiere, no afecta a un Pokémon en particular, si no que el campo de batalla como un todo.

- Megaevolución (clásica)

La Megaevolución es un ritual de magia oscura que permite a algunos Pokémones alcanzar una etapa evolutiva superior, dándole al mismo tiempo una mayor fuerza y agresividad en combate. Para lograr este acto, se requieren tres condiciones:

- Darle la Megapietra adecuada a un Pokémon compatible.
 - Poseer una Piedra Activadora o un cristal mágico con sus propiedades.
 - Tener una piedra lo suficientemente cargada con Maná y activarla. El coste es bastante bajo.
- Como la Megaevolución está basada en la Energía Infinita, la amistad no es un prerequisite y puede ser reactivada en cada combate, dentro del límite del Maná de la Piedra Activadora y un Pokémon no legendario por batalla (Los Pokémones Legendarios están limitados solo por el Maná de la Piedra Activadora, así que es posible megaevolucionar varios de ellos). En caso de ser debilitados, la Megaevolución se rompe.

Debido a los oscuros orígenes de los Megapietras (miles de almas de Pokémon fueron sacrificadas por el Arma Definitiva de A.Z., las cuales se cristalizaron por su activación), la Megaevolución provoca sufrimiento a los Pokémones, inhibiendo la bonificación de amistad e incrementando la bonificación de odio. Esto explica por qué ciertas criaturas mágicas pueden megaevolucionar.

- Megaevolución Sagrada

Existe un segundo tipo de megaevolución llamada Megaevolución Sagrada, enseñada por el Clan Meteoro. Se basa en la Energía de la Naturaleza, la cual requiere cerca de un vínculo perfecto entre el entrenador y su Pokémon. Su uso gasta más Maná de la Piedra Activadora y solo puede ser utilizada una vez por día por cada Pokémon. Sus ventajas valen su coste: un Pokémon lleno de la gracia de Rayquaza es totalmente recuperado, mantiene su bonificación de amistad, su PS máximo incrementa y puede utilizar el Poder Z.

Para que los Pokémones puedan utilizar la Megaevolución Sagrada, debe pertenecer a una especie capaz de megaevolución y realizar el ritual del don de Rayquaza, un acto de magia blanca que requiere un total y absoluta confianza con su entrenador. De esta forma, el Pokémon condensará su propia alma en la Megaevolución Sagrada, la cual se revelará solo si no posee objeto.

- Maná y Aliento [no implementado]

Las criaturas mágicas poseen una increíble reserva energética para utilizar sus movimientos: Energía Infinita. Esta se manifiesta de dos formas: Aliento y Maná.

El Aliento se basa en la fuerza física (Ataque + Defensa) y es la energía principal para utilizar ataques físicos.

El Maná se basa en la fuerza espiritual (Ataque Especial + Defensa Especial) y es la energía principal para utilizar ataques especiales.

Estos valores caracterizan la resistencia e incrementan a medida de que el Pokémon crezca: rápidamente hasta el nivel 50 y más lentos después de ello. Es posible incrementar permanentemente estos valores gracias a las Esencias de Aliento y Maná.

Un bajo nivel de Aliento o Maná significa que el Pokémon está cansado (50-20%) o exhausto (20%) y verán sus características físicas o especiales reducidas en combate respectivamente.

Si un Pokémon queda sin Aliento o Maná, está agotado y quedará fuera de combate. Si las dos medidas quedan vacías, el Pokémon se petrificará y su alma se romperá, provocando su muerte. Esto ocurre en situaciones muy raras, un Pokémon se rehusará a realizar las acciones pedidas si no tiene la energía suficiente.

Nota: La medida de PS no representa una reserva de energía de un Pokémon, sino que su integridad física y carnal. Las heridas muy profundas provocan que no pueda seguir combatiendo (debilitado) o la muerte si el último golpe sufrido fue muy violento.

- Posturas de batalla [no implementado]

Con el propósito de que los combates sean más profundos y estratégicos, es posible personalizar tus órdenes de ataque, ordenando un cambio de postura. Cuando es usada adecuadamente, puede cambiar el curso de un combate. Cada postura afecta las características, aumentando o disminuyéndolas.

- La \C[2]postura normal\C[0] está por defecto. Neutral, no afecta ninguna característica.

- La \C[2]postura agresiva\C[0] favorece las capacidades ofensivas y sutilmente la velocidad, a costa de la defensa y resistencia.

- La \C[2]postura defensiva\C[0] favorece las capacidades defensivas en detrimento de la habilidad de causar daño. Los ataques de estado son más agotadores de usar.

- La \C[2]postura veloz\C[0] favorece fuertemente la velocidad, pero reduce el ataque y defensa. Los ataques de aflicción son menos precisos.

- La \C[2]postura atenuada\C[0] permite voluntariamente moderar sus golpes, lo que promueve la resistencia y ayuda a debilitar a los Pokémones salvajes con seguridad.

- Finalmente, La \C[2]postura de acierto\C[0] permite acertar mejor, sacrificando para ello un poco de ataque, defensa y un poco menos de velocidad.

Una pelea siempre comienza en una postura neutral para todo el equipo, pero si un Pokémon es llamado con una postura diferente y luego disparado, mantendrá esa postura cuando reanude el combate.

Por o tanto, no será posible ordenar la megaevolución o usar el poder Z durante el mismo turno que un cambio de postura.

- Tácticas

[Hero Mugshot]

C[3] N[1]:\C[0] El libro de tácticas de combate está en el estante a mi derecha.

C[3] N[1]:\C[0] El libro de tácticas de combate está en el estante frente a mí, contra la pared.

Gran estante del este próximo a la pared:

Las tácticas son el uso de magia o ingenio en combate.

¿Cuál capítulo de tácticas quieres leer?

- Libro de hechizos

- Megaevolución

- Poder Z

- Movimientos legendarios
- Llamado
- Aguante
- Forcejeo
- Sin tiempo para leer

¿Quieres leer otro capítulo?

- Libro de hechizos

\C[2]Libro de Hechizos:\C[0] Si un entrenador es hábil en magia, puede conjurar hechizos en sus criaturas mágicas para sanarles o mejorar sus características en medio de una batalla. El uso de la Flauta del Tiempo será aconsejado en estas situaciones.

Es importante destacar que la Liga de Keltios prohíbe el uso de dicha magia durante los combates oficiales, como una medida de justicia para aquellos que no pueden dominar los arcanos.

- Megaevolución

\C[2]Megaevolución:\C[0] Si un Pokémon lleva su Megapiedra correspondiente, le será posible iniciar el proceso de Megaevolución. A ello debe seguirle la orden de un ataque. Ten en cuenta que no es posible bloquear el ataque en el turno de una Megaevolución.

Si se trata de una Megaevolución Sagrada, el Pokémon estará completamente recuperado y los cambios en sus características (positivos o negativos) serán reiniciados.

- Poder Z

\C[2]Poder Z:\C[0] Poder Z (o Poder Zenit) es una magia enseñada por los habitantes del Archipiélago Selestia. Al activarlo, se revelan los movimientos más poderosos de las criaturas mágicas, si es que puede utilizar uno. Esto requiere que el Pokémon lleve un Cristal Z o una Megapiedra Sagrada, un fuerte vínculo de amistad y que el entrenador tenga una Piedra Brillante o un cristal compatible con suficiente Maná.

Imparable, el movimiento usado será del tipo correspondiente al Cristal Z o a uno de los tipos del Pokémon si la energía fue utilizada desde una Megapiedra Sagrada. El gran daño provocado depende de la madurez del Pokémon y alcanzará el máximo cuando llegue a nivel 50.

Ten cuidado con la reacción del agotamiento: ¡este proceso requiere una gran cantidad de energía proveniente de ti y tu Pokémon! Como resultado, solo puede utilizarse un Movimiento Z por combate.

- Movimientos legendarios

\C[2]Movimientos legendarios:\C[0] Algunas criaturas mágicas tienen un “legendario” único, un movimiento que puede ser utilizado una vez por día. No se requiere llevar ningún objeto, pero tiene un coste de energía equivalente a un Movimiento Z y puede rápidamente drenar el Maná de la gema de un entrenador. Si dicho movimiento está disponible, aparecerá aquí. Conciérne especialmente a los Legendarios.

- Llamado

\C[2]Llamado:\C[0] Al escuchar a un entrenador pedirle una acción, el Pokémon puede despertar si una aflicción ha estado en efecto por lo menos por un turno. Si su amistad es alta, también podrá recuperarse de otros problemas de estado aprovechando sus reservas de energía. Si un Pokémon en un estado atemorizado y no está afectado por un problema de estado, el llamado le librará de ese estado y verá incrementada ligeramente su amistad, especialmente si se trata de un Pokémon Oscuro.

Si el Pokémon no tiene un problema de estado o no se encuentra en estado atemorizado, esta táctica incrementará la concentración y, por lo tanto, ganará un nivel de Precisión.

- Aguante

\C[2]Aguante:\C[0] En lugar de atacar, y por el coste de un poco de Maná, el Pokémon está a punto de realizar el siguiente ataque. El daño se ve reducido a un tercio y cualquier movimiento crítico será bloqueado (excepto aquellos que han sido causados por odio). Es inefectivo contra ataques de estado, pero puede usarse sin ninguna penalización.

- Forcejeo

\C[2]Forcejeo:\C[0] El Pokémon adquiere momentáneamente la habilidad “Intrépido” y pelea contra su oponente con sus propias manos, lo que le hace posible golpear un Pokémon Tipo Fantasma o con la habilidad Superguardia, a pesar de que el movimiento sea de Tipo Normal. Al ser libre de energía, tiene el beneficio de poder utilizarse de forma repetida sin restricciones, ignorando las penalizaciones de los ataques por la fatiga y reduciendo ligeramente el Aliento del blanco de ataque. Por otro lado, tiene la desventaja de que es un movimiento débil y provoca daño de retroceso. Por lo tanto, será utilizado como un último recurso cuando un Pokémon esté muy exhausto para utilizar adecuadamente otro movimiento no pueda utilizarlos por alguna aflicción.

Estante largo al sudeste

Este estante está dedicado a la crianza y reproducción de criaturas mágicas.

¿Qué libro quieres leer?

- Sexo de los Pokémones
- Reproducción y fertilidad
- Eugenesia
- Hibridación
- Incubación
- Sin tiempo para leer

¿Quieres leer algún otro libro?

- Sexo de los Pokémones

En Keltios, un Pokémon puede tener cuatro posibles sexos: macho, hembra, hermafrodita y asexual.

- El sexo masculino o femenino corresponde a una diferenciación binaria y concierne a gran parte de las especies. Ellos tienen sensibilidad al encanto de un Pokémon del sexo opuesto o hermafrodita. En casos de reproducción, la cría pertenecerá al linaje de la madre.
- El sexo hermafrodita refiere a especies con atributos tanto femeninos como masculinos. Ellos son la mayoría de los Pokémones clasificados como plantas, minerales o moluscos. En caso de reproducción, ellos tomarán el rol del sexo opuesto si se están reproduciendo con un Pokémon de especie binaria. De lo contrario, la madre será determinada de forma aleatoria en cada huevo.
- El sexo asexual solo concierne a los Pokémones Legendarios y a pocos casos raros, como los Unown. Debido a su sangre divina, es complejo asignarles un sexo, pero el folclor tiende a clasificarles como dioses (Yveltal, Ho-Oh, etc.) o diosas (Xerneas, Lugia, etc.). Lo relevante es que no puede reproducirse y son inmunes a los encantos de cualquier sexo.

- Reproducción y fertilidad

Es posible reproducir dos criaturas mágicas depositándoles en la Guardería. Para que el apareamiento sea posible, las dos criaturas mágicas deben ser del mismo grupo filogenético, haber alcanzado la pubertad (lo que implica tener un nivel igual o superior a 15 y una etapa evolutiva mínima, dependiendo del linaje) y ser ambos del sexo opuesto (un macho y una hembra o un hermafrodita con cualquier otro sexo, excepto asexual).

La fertilidad será óptima si ambos padres pertenecen a la misma línea evolutiva, no implicar endogamia y poseer suficiente diversidad genética. Si todo se realiza de forma adecuada, un huevo llegará pronto.

Si hay endogamia, los padres tendrán menos probabilidad de copular y la fertilidad se verá afectada. Los huevos podrán ser abortados durante la incubación (llamados “huevos malos”). Si un Pokémon eclosiona, a pesar de la endogamia, habrá una gran probabilidad de que su fertilidad se vea permanentemente reducida por la falta de variabilidad genética.

-Eugenesia

Cada Pokémon posee dos copias de genes, una “dominante” que determina sus reales características, y otra “recesiva”, que no se expresará a sí misma, pero contribuirá a la riqueza genética. Durante la reproducción, cada padre transmite la mitad de su herencia genética.

La mayoría de los genes, dominantes o recesivos, se transmitirán de forma aleatoria en la cría. Esta es la razón por la que una cría Pokémon típicamente heredará tres de los seis IV y tiene la probabilidad de una en dos de heredar una de sus naturalezas.

Es posible forzar la herencia de ciertos genes dominantes si los padres llevan ciertos objetos.

- Un objeto “Recio” asegurará que los genes del padre que lo lleva sea transmitido a su descendencia.

- Una Piedra Eterna garantizará la transmisión del gen de la naturaleza del padre que la lleva.

- El Lazo Destino asegura que los genes de IV dominantes de ambos padres sean heredados a su descendencia.

Así, los genes transmitidos serán necesariamente dominantes.

Ten cuidado que la endogamia reduce la fertilidad. Así mismo, forzar la transmisión de genes a través de objetos que se llevan podrá acelerar el empobrecimiento genético.

-Hibridación

La hibridación es una técnica eugenésica que apunta a reproducir dos Pokémones de linajes diferentes.

Si las dos especies pertenecen al mismo grupo huevo y son de sexos compatibles, entonces la pareja será fértil (pero menos que una pareja del mismo linaje) y el Pokémon nacido será un híbrido que corresponderá a la madre.

Los híbridos son genéticamente más poderosos (mejores IV), pero infértiles. Parece que también un híbrido podrá conocer movimientos que pertenezcan al padre y habilidades que le serían imposibles aprender en un linaje puro.

\C[2]Nota:\C[0] Mew, un Pokémon Singular que podría ser el antecesor de todos los Pokémon tiene la habilidad de reproducirse con cualquier criatura mágica. Un Pokémon nacido de esta forma no será un híbrido y pertenecerá al linaje del olor padre.

-Incubación

Cuando un entrenador recibe un huevo, la mejor forma de incubarlo es caminar con él. La incubación depende de la especie, un Pokémon con un puesto alto en la cadena alimenticia tomará mayor tiempo en incubarlo.

Si un Pokémon acompañante tiene las habilidades Escudo Magma, Cuerpo Llama o Combustible, la velocidad de eclosión será duplicada. También es posible acelerar el proceso con un hechizo de Poder O.

El futuro recién nacido siempre pertenecerá a la primera etapa evolutiva del linaje de la madre (por ejemplo: un Budew de un huevo puesto por una Roserade)

Si no se desea un huevo, puede ser “liberado” sin esperar a que eclosione.

Si el huevo no es viable, será abortado antes de la eclosión.

Una vez que el Pokémon eclosiona, el entrenador deberá decidir si quedárselo o liberarlo (por supuesto, puede examinar sus características). Si se queda con el recién nacido, deberá escoger una Poké Ball para su almacenamiento: ningún encargado de la Guardería le otorgará una debida a su precio y su rareza.

Gran estante al noroeste

Esta sección está dedicada al impacto de la amistad y nociones de domesticación.

¿Qué libro quieres leer?

- Ligeros límites de nivel
- Amistad y pavor
- Efectos de la amistad
- Obediencia
- Pokémon acompañante
- Pokémones Sagrados
- Pokémones Oscuros
- Sin tiempo para leer

¿Quieres leer algún otro libro?

- Ligeros límites de nivel

La calidad del entrenamiento de las criaturas mágicas depende de la experiencia de su entrenador.

Cuando un Pokémon joven derrota a un oponente determinado, crecerá más rápido si es criado por un entrenador experimentado que si lo hace un principiante. El crecimiento se verá acelerado hasta que su nivel de experiencia esté equilibrado con el de su entrenador.

La magia de talismanes acentúa este efecto, el cual se traduce en un crecimiento increíblemente rápido en Pokémones jóvenes, así como garantizar respeto en lo de mayor nivel.

Contrariamente, una criatura mágica que se considera muy poderosa para su entrenador, crecerá la mitad de rápido. Esto también afecta el nivel de pavor: mientras mayor sea la diferencia entre los niveles, mayor será la sensación de superioridad de la criatura mágica frente a su entrenador, lo cual conlleva el riesgo de no respetar la autoridad de su amo. Este efecto se puede compensar con la amistad.

Si un entrenador intenta capturar un Pokémon salvaje con un nivel alto, la criatura no lo considerará digno y mostrará una gran resistencia para liberarse, especialmente si la diferencia de nivel es alta. Si llega a ser capturado, es probable que no muestre respeto a su nuevo entrenador.

- Amistad y pavor

La amistad puede incrementarse con el cuidado a tus Pokémones, por ejemplo, mediante masajes o dándoles comidas. Todo es más sencillo si fue capturado con una Amigo Ball o lleva una Campana Concha. La receptividad del cuidado por su entrenador será el máximo si lo considera como un igual; pero si el pavor llega a uno de sus dos extremos, la amistad incrementará más lento.

El pavor es difícil de influenciar, ya que regresa naturalmente a un punto de equilibrio. Dicho equilibrio está determinado, principalmente, por la experiencia de su entrenador con relación al

nivel de su Pokémon (¡ten cuidado si tu criatura mágica está sobreentrenada!). También es influenciado, de forma sutil, por la naturaleza del Pokémon y puede ser alterado de forma temporal por el hechizo de un Poder O.

Un buen criador se asegurará que sus Pokémones se debiliten lo menos posible porque es doloroso para ellos, especialmente si el golpe fatal fue violento.

La evolución también es un proceso desagradable para ellos (incluso más traumático para las especies más poderosas): el cambio súbito de apariencia genera una “crisis adolescente” en el Pokémon, lo que afecta más o menos fuerte al nivel de amistad y pavor.

Afortunadamente, el saciedad y diversión frecuentemente baja después de una experiencia negativa, lo que le da la oportunidad al entrenador de ofrecer atención a su criatura mágica y, de esta forma, compensar la pérdida de la amistad. La crianza de los Pokémones no se limita solo a los combates, ¡cuidar de ellos es parte de los deberes de un entrenador!

- Efectos de la amistad

El clero pronto encontró que un Pokémon muy querido combatirá con mayor eficiencia que un Pokémon con una opinión neutral por su entrenador. Esto requiere de cariño y atención por un largo tiempo, pero su esfuerzo vale la pena.

Tan pronto como la opinión sea, al menos, neutral, el exceso de daño de los golpes de gracia es mitigado en un 33%: el Pokémon comienza a mostrar respeto por sus oponentes. Si es un Pokémon tipo Planta y se encuentra en su etapa evolutiva final, el Don Floral será posible.

Si gusta de ti, ganará más experiencia de sus combates. El exceso de daño de golpes finales se mitigará en un 50%.

Si gusta mucho de ti, será capaz de aguantar un ataque, quedando con 1 PS y podrá utilizar un Movimiento Z.

Si está feliz, tiene una probabilidad de 1 en 10 de curarse de un problema de estado y esquivar ataques adversarios. La probabilidad de supervivencia mejora.

Si te adora, el Pokémon será misericordioso con sus oponentes y tendrá grandes probabilidades de infligir golpes críticos o curarse a sí mismo de problemas de estados. Sobrevivir a 1 PS está garantizado, si el Pokémon tiene toda su vitalidad. También, será posible realizar la Megaevolución Sagrada.

El odio también tiene sus beneficios e intensifica aspectos ofensivos: los golpes críticos serán más probables y la velocidad está incrementada. Un Pokémon Oscuro o megaevolucionado por una gema maldita será incluso más agresivo. El aspecto negativo es que muy difícil ser obedecido por una criatura mágica de temer.

- Obediencia

La lealtad de una criatura mágica depende de la autoridad que tu inspiras en ellas. La autoridad se expresada de dos formas:

– Autoridad mediante el amor: un Pokémon que ama y confía en su entrenador naturalmente tenderá a obedecerlo. Contrariamente, una opinión negativa animará a desobedecerlo.

– Autoridad mediante el miedo: un Pokémon que vive aterrado por su entrenador tenderá a obedecerle mejor. Contrariamente, si se considera superior a su amo, tenderá a inclinarse por sus propios juicios.

Si la suma de la amistad y el pavor caen bajo el promedio, el Pokémon comenzará a desobedecerle en batalla. Esto resultará en ignorar tus órdenes de ataque e incluso en rehusarse a regresar a su Poké Ball o usar un ítem si su lealtad es realmente baja. En este último caso, la criatura mágica estará en estado atemorizado por una hora, haciéndole el uso de otro objeto imposible.

Evita a toda costa enviar un Pokémon fuera de control al combate: puede intentar romper su propia Poké Ball y huir, ¡o incluso matarte! Los accidentes de entrenadores no son solo un mito...

- Pokémon Acompañante

Puedes activar o desactivar que un Pokémon te acompañe presionando `\C[3][Ctrl]\C[0]` (después de que el prólogo termine).

Esta opción tiene varias consecuencias: ser seguido por tu primer Pokémon incrementa la agresividad de las criaturas salvajes y la habilidad de entrenadores para detectarte.

Si te sigue, es posible que le puedas hablar para conocer sus emociones.

Habilidades de campo solo funcionan si la criatura mágica te está siguiendo. Caminar también ayuda a descender su diversión y saciedad.

Finalmente, a un Pokémon le gusta caminar junto a su entrenador, especialmente si se encuentran en un lugar de alta vibración.

Sin embargo, evita forzar que un Pokémon te acompañe si se encuentra herido: su amistad puede estancarse o, incluso, descender dependiendo de la severidad de su condición; y si está envenenado, perderá sus PS ocho veces más rápido que dentro de una Poké Ball. Es por esto que si un Pokémon está fuera de combate, dormido o congelado, automáticamente volverá a su Poké Ball.

Dependiendo de la situación, puede ser más o menos ventajoso tener a un Pokémon acompañante contigo. ¡Depende de ti hacer un bueno eso de ello!

- Pokémones Sagrados

El origen de los Pokémones de Luz se encuentra en la era de gloria de Kalos, justo antes de la Gran Guerra. Gracias a sus conocimientos en alquimia, un rey de nombre desconocido pudo exitosamente hacer a su Floette una Flor Eterna bañada en luz y perfeccionó el movimiento Luz Aniquiladora.

Es llamado el “Don de Arceus”, porque tal bendición impregna al Pokémon con la esencia misma de la creación, lo que le da acceso a los movimientos de luz. El clero de Ynis Witrin mantiene el secreto de esta alquimia. No de los ingredientes es una perfecta amistad entre la criatura mágica y su Pokémon.

Es imposible distinguir entre un Pokémon Sagrado de uno normal. Solo una Piedra Mítica o el ojo de un Pokémon Legendario puede penetrar el aura que estas criaturas benditas emiten e identificarles con certeza como sagradas.

Es posible sospechar que un Pokémon es Sagrado porque tiene una afinidad de tipos alterada, como el Tipo Luz toma el lugar del tipo secundario o la prioridad sobre el Tipo Hada si un Pokémon tiene este tipo junto a otro. Este nuevo tipo tiene sus propias debilidades y resistencias.

Como la bendición se basa en la amistad de un Pokémon con su entrenador, se quebrará si el nivel de confianza baja mucho. También puede revocarse con un ritual de renuncia.

- Pokémones Oscuros

Se ha descubierto recientemente que un extraño mal está carcomiendo a algunas criaturas mágicas. La secta lo llama el “Don de Giratina”. Los Augurs llaman a sus víctimas Pokémones Oscuros.

Prisioneros de una pesadilla impuesta por Darkrai y Giratina, son extremadamente temerosos con sus entrenadores, quienes los fuerzan a obedecer. Incapaces de amar, dado que las puertas de sus corazones han sido cerradas artificialmente, la reproducción es imposible para ellos. Son particularmente rápidos en combate, utilizando movimientos oscuros y golpeando salvajemente, lo que se traduce en un alto ratio de golpes críticos.

Es imposible distinguir un Pokémon Oscuro de uno normal. Solo una Piedra Mítica o el ojo de un Pokémon Legendario puede penetrar el aura que estas criaturas malditas emiten e identificarles con certeza como oscuras. Esto las hace aún más peligrosas.

Es posible sospechar que un Pokémon es Oscuro porque tiene una afinidad de tipos alterada, como el Tipo Oscuro toma el lugar del tipo secundario o la prioridad sobre el Tipo Siniestro si un Pokémon tiene este tipo junto a otro. Este nuevo tipo tiene sus propias debilidades y resistencias.

Un Pokémon Oscuro puede liberarse de su maldición si es capaz de ganar fe en la humanidad. En cualquier caso, la etapa final requiere la invocación de un Legendario capaz de recordarle sus recuerdos más hermosos.

Gran estante al oeste:

Este estante está dedicado al impacto de la afinidad de tipos en batalla.

¿Qué libro quieres leer?

- Efectos secundarios de ataques
- Probabilidad de acertar un Ataque de Estado
- Inmunidades a Ataques de Estados
- Habilidades de contacto
- Habilidades influenciadas por la afinidad
- Daño residual
- Daño de retroceso
- Conversión de inmunidades
- Relación entre tipos
- Sin tiempo para leer

¿Quieres leer algún otro libro?

- Efectos secundarios de ataques

Cuando un ataque tiene un efecto secundario, la probabilidad de que ocurran está directamente impactada por la afinidad:

- 0,4 para doble resistencia (No es nada eficaz...)
- 0,7 por resistencia simple (No es muy eficaz...)
- 1 en caso de afinidad neutral
- 1,5 para debilidad simple (¡Es supereficaz!)
- 2 para doble debilidad (¡¡¡Es extremadamente eficaz!!!)

De esta forma, el movimiento Lanzallamas tendrá 5 veces más probabilidad de quemar a un Snover (doble debilidad ante tipo fuego) que a Kabuto (doble resistencia).

Esta modulación no aplica en caso de efectos secundarios aplicados al usuario del movimiento: ataques como A Bocajarro o Cometa Draco siempre impactaran las características al usuario de la misma forma.

- Probabilidad de acertar un Ataque de Estado

El tipo atribuido a los ataques de estado no aparece: Los mismos niveles que para los efectos secundarios de los ataques se aplican a sus posibilidades de éxito.

Si la afinidad es favorable, la precisión será incrementada.

Si la afinidad no es favorable y el ataque golpea, el blanco tendrá un 30% o, incluso, un 60% de “resistir” dicho efecto.

Los ataques de campo (Danza Lluvia, Espacio Raro...) o ataque de refuerzo (Recuperación, Barrera...) no están sujetos a esta modulación. Solo los ataques de aflicción (es decir, los regresados por Capa Mágica o Espejo Mágico) están sujetos a ello.

- Inmunidad a Ataques de Estado

Ya que la afinidad aplica enteramente a los ataques de aflicción, afinidad cero (o negativa) resulta en una ineffectividad total. Así, Ataque Arena (que es tipo tierra) no puede golpear a Pokémones voladores.

Excepciones: Rastro, Gran Ojo y Profecía ignoran completamente las inmunidades, ya que su propósito es desactivarlas.

Con el propósito de equilibrar la cobertura, algunos ataques de estado han cambiado su tipo. Deslumbrar, por ejemplo, es ahora tipo Dragón en Keltios.

También, es importante destacar que los Pokémones Fantasma son inmunes a los ataques de estado de su propio tipo, de la misma forma que los Pokémones Planta son inmunes a movimientos basados en polvo (no puedes encantar con un hechizo de muerte a un Pokémon no-muerto).

Finalmente, dependiendo del folclore, algunos Legendarios tienen su propia inmunidad a ciertos efectos. Arceus es el ejemplo perfecto: su naturaleza divina le hace inmune a movimientos de muerte súbita o que se basen en el tiempo-espacio.

- Habilidades de Contacto

Los efectos de habilidades como Efecto Espora o Punto Tóxico están vinculadas a un tipo: si las condiciones de activación se cumplen, la afinidad con el Pokémon atacante entra en juego para modular la probabilidad.

Por ejemplo, Electricidad Estática (30% base, tipo Eléctrico) tiene un 45% de paralizar a un Pokémon Agua, pero solo 21% ante Pokémones Planta. Un Pokémon Tierra será inmune.

- Habilidades influenciadas por la afinidad

Las habilidades que modifican el daño acorde al tipo de ataque sufrido también toman en cuenta la afinidad de tipos.

Así, un movimiento tipo fuego en un Bronzong con Sebo (Tipo Acero/Psíquico) tendrá una afinidad neutral, mientras que el mensaje “¡¡Es extremadamente eficaz!!” aparecerá frente a un Conkeldurr Sangre de Trol (debilidad simple frente al tipo Lucha/Planta convertida en debilidad crítica); esto, en orden de impactar correctamente las probabilidades de efectos secundarios.

Habilidades que niegan el daño y obtienen un efecto positivo (Absorbe Agua, Absorbe Fuego, etc.) son considerados como una absorción (afinidad negativa). Si el ataque golpea, será indicado como “absorbido”.

- Daño Residual

El daño residual de cualquier tipo (clima, peligros de entrada, daño de atadura, Drenadoras, etc.), así como el daño fijo (Sísmico, Furia Dragón, etc.) toman en cuenta la afinidad de tipos. El feto en orden es una raíz cuadrática. (Así, 2 se convierte en 1,4 y 0,5 se convierte en 0,7).

La oración y sonido que aparecen cuando se causa daño aplicado toma también lo toma en cuenta.

Es importante notar que movimientos de atadura toma en cuenta parcialmente el ratio de ataque/defensa (o ataque especial/defensa especial si el movimiento implicado fue especial) respectivamente, del atacante y el blanco.

- Daño de retroceso

La tasa del daño de retroceso está modulada por la afinidad inversa de tipo.

Así, con idéntico daño aplicado, un Envite Ígneo contra un tipo Planta hará 4 veces menos daño de retroceso que contra un tipo Roca.

Ten en cuenta que el exceso de daño (PS negativo) cuanta en el retroceso. Para compensarlo, la tasa fue ligeramente disminuida (20% en lugar de 25%, 30% en lugar de 33% y 40% en lugar de 50%).

La habilidad Audaz disminuye el ratio a una sexta parte para compensar el aumento de daño y tiene impacto neutral en el daño de retroceso.

- Conversión de la inmunidad

Cuando la inmunidad es desactivada (por ejemplo, Gran Ojo en un Pokémon Siniestro), la inmunidad se transforma en resistencia simple. Otros tipos siempre toman esto en cuenta.

Excepción: El objeto Blanco convierte la inmunidad en debilidad normal.

El movimiento Forcejeo, de tipo normal, siempre golpea al tipo Fantasma como una resistencia simple.

- Relación entre tipos

[Hero Mugshot]

\C[3]\N[1]:\C[0] La relación entre tipos son discutidas en el estante a la derecha, atrás de mí.

\C[3]\N[1]:\C[0] La relación entre tipos son discutidas en el estante a mi izquierda.

Pequeño estante horizontal al sudoeste y pequeño estante al sudoeste cerca de la pared:

Este estante está dedicado a la afinidad entre tipos.

¿Qué libro quieres leer?

- Afinidad de Tipos
- Tabla de tipos
- Daño adicional por afinidad de tipos (STAB)
- STAB Oscuro y Luz
- Un corazón frío
- Mente racional vs. Cuentos de hadas
- Resistencia de insectos
- Duro como una roca
- Fantasmas intocables
- Los poderosos Dragones
- Acero con numerosas resistencias
- Luz y Oscuridad
- Sin tiempo para leer

¿Quieres leer algún otro libro?

- Afinidad de tipos

Hay 20 tipos, cada uno con mayor o menor interacción con el resto.

Cada movimiento está relacionado a uno de estos tipos, mientras cada criatura mágica tiene uno o dos tipos que determinan sus fortalezas y debilidades

Cuando un ataque golpea a un Pokémon, su tipo interacción con el del blanco, el cual determina la afinidad y el impacto del daño variará significativamente (o las probabilidades de éxito de un ataque de aflicción).

— Si la afinidad es alta, el blanco es vulnerable y el daño es duplicado.

- Si la afinidad es media, el blanco es neutral.
- Si la afinidad es baja, el blanco es resistente y el daño será mitigado a la mitad.
- Si la afinidad es cero, habrá inmunidad.

En caso de doble tipo, la afinidad se multiplica. Nosotros podemos tener críticas vulnerabilidades (doble debilidad), pero también una debilidad compensada por una resistencia e incluso cancelada por inmunidad.

Algunas habilidades como Sebo, puede afectar la afinidad y puede ser negativa (absorción del ataque).

- Tabla de tipos

Con un total de 400 combinaciones, conocer la tabla de tipos de Keltios es esencial para la estrategia Pokémon.

		Type défensif																				
		NORMAL	FEU	EAU	ELECTRIK	PLANTE	GLACE	COMBAT	POISON	SOL	VOL	PSY	INSECTE	ROCHE	SPECTRE	DRAGON	TÉNÉBRES	ACIER	FÉE	OBSCUR	LUMIÈRE	
Type offensif	NORMAL													x½	x0			x½				
	FEU		x½	x½		x2	x2						x2	x½		x½		x2				
	EAU		x2	x½		x½	x½			x2				x2		x½						
	ELECTRIK			x2	x½	x½				x0	x2			x½		x½		x2			x½	
	PLANTE		x½	x2		x½	x½		x½	x2	x½		x½	x2		x½		x½				
	GLACE		x½	x½		x2	x0			x2	x2					x2		x1		x½		
	COMBAT	x2					x2		x½		x½	x½	x½	x2	x0		x2	x2	x½			
	POISON					x2			x½	x½			x½	x½				x0	x2	x½	x2	
	SOL		x2		x2	x½			x2			x0		x½	x2				x2			
	VOL				x½	x2		x2						x2	x½				x½			
	PSY							x2	x2				x½	x½		x½		x0	x½	x2		
	INSECTE		x½			x2	x½	x1	x½		x½	x2				x½		x2	x½	x½		
	ROCHE		x2				x2	x½		x½	x2			x2	x½				x½			
	SPECTRE	x0											x2			x2		x½			x½	
	DRAGON				x2												x2		x1	x0	x2	x½
	TÉNÉBRES								x½				x2			x2		x½		x½	x½	x½
	ACIER		x½	x½	x½		x2								x2				x½	x2		x2
	FÉE		x½						x2	x½			x0				x2	x2	x½	x½	x2	x½
	OBSCUR								x½	x2			x2				x½	x½		x½	x½	x2
	LUMIÈRE					x½			x½				x½			x2	x2	x2	x½	x½	x2	x½

Los valores mostrados son el multiplicador de daño para la mayoría de movimientos ofensivos. La precisión del daño indirecto o movimientos de empobrecimiento sigue un coeficiente con una amplitud atenuada (usualmente igual a la raíz cuadrática).

Las celdas de fondo amarillo corresponden a los recientes cambios descubiertos. El otro volumen de esta librería estudia la afinidad en gran profundidad.

- Daño adicional por afinidad de tipos (STAB)

Una criatura mágica usando un movimiento de su tipo obtiene una gran bonificación de poder llamado “STAB”, Esto se traduce en un 50% de daño para ataques ofensivos. Para ataques de estado, esto se traduce en un coste de energía ligeramente menor.

La habilidad Adaptable duplica el STAB.

Es importante destacar que algunos ataques ganan en precisión si son usados por un Pokémon del mismo tipo. Esto es el caso de Tóxico, cuya probabilidad de golpear se duplica por 1,5 si el usuario es tipo Veneno.

- STAB Oscuro y Luz

Con pocas excepciones (como Aegislash, que aprende Espada Sagrada normalmente), solo una criatura mágica bendita o maldita, pueden aprender movimientos Luz u Oscuros, respectivamente.

Si el Pokémon pierde su tipo Luz u Oscuro, no olvidará lo que ha aprendido y puede continuar utilizando dicho ataque, pero será menos efectivo. Esto resulta en un “anti-STAB” en movimientos Luz y Oscuro, reduciendo su poder por un cuarto o haciéndolos más agotadores de usar.

Dicho esto, algunos Pokémon con una afinidad natural con lo sagrado o lo maldito no son afectados por esta desventaja y siempre podrán utilizarlos con afinidad neutral.

- Un frío corazón

Hay un montón que habla sobre el tipo Hielo. Algunos piensan que es el peor tipo existente, pero el frío ha derrotado a muchos viajeros.

Aunque teme de los tipos Fuego, Lucha, Roca y Acero, el Hielo es el único tipo elemental inmune a sí mismo. Los Bicho y Planta son inhibidos por el frío, afectan poco a este tipo.

Ofensivamente, el Hielo congela las plantas y tierras, cae sobre las aves y hace a los dragones más letárgicos. Los Fuego, Agua y Oscuro le resisten. El tipo Acero, debido a la conducción termal, es moderadamente sensible.

Por parte del Granizo y la Tormenta de Nieve, solo el Agua, Hielo y Sinistro no sufren daño. El tipo Hielo también ve su defensa incrementada en un 50% bajo estas condiciones climáticas.

- Mente racional vs. Cuentos de hadas

Los Pokémones Psíquico tienen tal profundidad en su mente racional que para ellos las Hadas no existen: su poder lunar es solo otra faceta de la fuerza psíquica que ellos utilizan. Este paradigma los hace insensible a la magia.

Sucesivamente, esta racionalidad hiere a las Hadas, haciéndoles vulnerables a los tipos Psíquicos.

Naturalmente, estas Hadas saben cómo resistir su propia magia, ya que ellas conocen su secreto. En relación a las otras afinidades del tipo Psíquico, su sabiduría y genialidad les ayuda a resistir el veneno y lo sagrado, pero encuentran difícil afectar al tipo Fantasma – el concepto de la muerte es bastante racional – y los insectos, quienes, por su fuerte instinto, solo son afectados sutilmente por sus poderes. Finalmente, ellos son vulnerables a la crueldad del tipo Oscuro, así como la malicia del tipo Sinistro.

- Resistiendo insectos

A pesar de que generalmente posee bajas características, los Bichos siempre han mostrado una gran resiliencia. Su instinto de enjambre les hace resistir los poderes psíquicos, además de que afectados muy poco por los tipos Planta, Tierra y Lucha. A pesar de esto, siguen siendo sensibles al Fuego, pueden ser aplastados por Roca o picoteados por Volador.

Por el lado ofensivo, las Plantas son comidas mientras que el Sinistro y el Psíquico les temen. Sin embargo, el tipo Bicho sigue siendo poco efectivo contra muchos tipos de la lista: Fuego, Veneno, Volador, Fantasma, Acero y Hada. El Hielo también lo resiste, ya que inhibe su actividad.

Finalmente, debemos indicar que el alto metabolismo de las criaturas de tipo Lucha, los hace normalmente susceptibles a los ataques de Bichos.

Un último punto: el tipo Bicho no son afectados por Red Viscosa.

- Duro como una roca

La roca se resiste a sí misma por su solidez. Sus características minerales les hacen pobremente conductoras de electricidad, pero no tanto como la tierra es que le aísla completamente.

Además de estas dos resistencias, el tipo Roca resiste a los tipos Normal, Fuego, Veneno y Volador, pero sufre de cinco vulnerabilidades: los tipos Agua, Planta, Lucha, Tierra y Acero. Así, es un tipo defensivamente heterogéneo.

En términos ofensivos, la roca rompe el hielo, aplasta a los insectos, pesa a las aves y sofoca el fuego. Solo el Acero, Lucha y Tierra le resisten.

Las criaturas mágicas rocosas sobresalen en las tormentas de arena, esto incrementa la Defensa Especial por un 50%, y sus representantes son los únicos que no son dañados por este clima, junto a los tipos Acero y Tierra.

Es importante destacar que el aterrador movimiento Trampa Rocas no hiere al tipo Roca. La afinidad juega con el daño infligido, pero en una amplitud ligeramente menor que para un movimiento ofensivo.

- Fantasmas intocables

Los tipos Fantasmas son uno de los tipos más temidos sin la menor duda: sus inmunidades a los tipos Normal y Lucha les protegen de varios ataques, incluyen ataques de aflicción. Ofensivamente hablando, sus poderes más allá de la tumba son resistidos por pocos: solo por aquellos de oscuro corazón, como el tipo Oscuro y Siniestro, pueden hacerle frente, a diferencia del tipo Psíquico, quienes se aterran de ellos.

Un hecho curioso: las criaturas Normales no son afectadas por la magia espectral. Algunos creen que es debido a su mente simplista, que no les hace creer en fantasmas como lo hacen las criaturas psíquicas con las Hadas, esto les da inmunidad.

Defensivamente hablando, los Fantasmas son resistentes a los poderes Bicho y Psíquico, pero temen de los ataques de magia sagrada y oscuros.

Cuando los Fantasmas se enfrentan a sí mismos, nosotros vemos un fenómeno curioso: siendo no muertos por naturaleza, su magia más débil (Rayo Confuso, Maldición Espectral...) no les afecta, porque no afecta a los muertos. Contrariamente, su magia ofensiva les hiere mutuamente. Especialistas creen que esto es causado por el exceso de energía espectral.

- Los poderosos Dragones

Los Dragones son conocidos por sus poderes, majestuosidad y cercanía con los Legendarios. ¡Es sin duda la razón de por qué el Clan Meteoro llama “Energía del Dragón” a la Energía de la Naturaleza!

Más que su tipo, su fuerza está por sobre el promedio de características. Frecuentemente se localizan al inicio de la cadena alimenticia y algunos incluso poseen sangre divina, como Rayquaza o Giratina. Por otro lado, los dragones son raros y tienen una tasa de reproducción lenta.

En relación a la afinidad, estos reptiles son resistentes a los cuatro tipos elementales (Fuego, Agua, Eléctrico y Planta). Su instinto feroz les hace fuerte contra los oscuros, pero vulnerables a la luz. El hielo les enfría y le temen a la magia feérica ancestral.

Ofensivamente, el tipo Dragón tiene una excelente cobertura neutral, como el tipo Fantasma. Solo los tipos Eléctrico y Oscuros son vulnerables, mientras la Luz le resiste. Las Hadas tienen un aura que les hace totalmente inmunes a su salvajismo. Y al contrario de lo que se piensa, el tipo Acero no les resisten.

Una cosa curiosa: los dragones se temen entre sí, así que nunca pelean por mucho tiempo. En la jerarquía draconiana, frecuentemente solo hay puesto para un líder.

- Acero con numerosas resistencias

Aunque es más duro que la roca, el acero actual no es igual al que era hecho en la antigua Lemuria. Así, ellos son normalmente sensibles los ardientes y contundentes ataques de los Dragones, así como al golpe termal generado por el frío. Por parte de sus vulnerabilidades, le

acero conduce la electricidad, se derrite con el calor y se abolla frente a movimientos Lucha o Tierra.

Sin embargo, su tipo aún disfruta de un número enorme de resistencias, como la impresionante lista a continuación: Normal, Planta, Psíquico, Bicho, Volador, Roca, Acero, Hada y Luz, junto con la inmunidad al tipo Veneno.

Esto les ayuda a resistir varios ataques de aflicción, y les hace un tipo muy difícil de enfrentar. Ofensivamente, este tipo hiere a lo sagrado y feérico, mientras que fragmenta rocas y hielo. Los tipos Fuego, Agua y Eléctrico le resisten.

- Luz y Oscuridad

Los tipos sagrados y malditos no son neutrales y tienen sus propias afinidades. Esto puede revertir el resultado de una batalla, el primero en pagar el precio de esto fue el Mítico Rey Oromis, quien ignoraba que el Rey de Askógr poseía un Zapdos tipo Oscuro.

Luz y Oscuro se aniquilan a sí mismos. Cada uno se resiste a sí mismo.

Hada y Luz se resisten entre sí, debido a que sus magias son muy similares. Lo mismo ocurre entre Oscuro y Siniestro.

La magia de las hadas les protege de lo oscuro, mientras que los dragones no le temen.

El acero hiere lo sagrado por su frialdad, pero es neutral contra lo oscuro.

Los Pokémones malditos resisten la magia espectral.

El veneno contamina lo sagrado, pero afecta poco a los malditos.

La Luz resiste la energía pura de la electricidad, mientras que el frío corazón cubierto de oscuridad les hace poco sensibles al Hielo e inmunes al Granizo.

Por el lado ofensivo, la Luz enceguece a los Fantasmas, asusta a los Dragones y repele a los Siniestros, pero afecta poco a los tipos Planta, Veneno, Psíquico, Acero y Hada. Para enfrentar al tipo Oscuro, los tipos Veneno y Psíquico son dominantes, mientras que Lucha, Dragón, Siniestro y Hada le resisten.