

Pokémon Sacred Phoenix

La bibliothèque de Fintan le Sage

Tout le savoir de Fintan est réunie dans la bibliothèque privée de son manoir. Véritable puits de science, ses étagères informent le joueur de manière plus ou moins rôle-play sur les mécaniques du fan-game et le lore de Keltios.

La lecture est bien entendu facultative au sein du jeu. Je la partage aussi sous forme de PDF afin qu'elle puisse servir de FAQ aux joueurs et expliquer par la même occasions mes choix de game design.

Notons que certaines choses ne sont pas encore codées. Cela sera indiqué par le titre.

- *Bleu* = codé ou livre qui concerne du lore
- *Violet* = partiellement codé
- *Rouge foncé* = pas encore codé

RDC - annexe

Bibliothèque :

L'économie à Keltios

Quel livre voulez-vous lire ?

- Récompense de combat
- La ferveur du public
- Poké Services
- Le don de mère nature
- Artisanat
- Le don du Joyau de Vie
- Pas le temps de lire

Voulez-vous lire un autre livre ?

- Récompense de combat

Lorsque deux dresseurs s'affrontent en duel Pokémon, aucun d'entre eux n'engage d'argent car un tel système ne serait pas viable économiquement : celui cumulant plus de défaites que de victoires se retrouverait vite ruiné. Néanmoins, rien n'empêche l'un des deux duellistes d'offrir un cadeau à son adversaire pour le remercier d'avoir combattu, peu importe celui qui a gagné.

- La ferveur du public

L'art du combat est l'un des divertissements les plus prisés à Keltios. Si un public est présent, beaucoup sont prêts à jeter des pièces d'or aux pieds du vainqueur pour le remercier du spectacle, d'autant plus si le match a été impressionnant. Les Arènes sont l'endroit idéal, suivi des places publiques et des auberges. Malgré cela, il faut savoir que la grande majorité des matchs Pokémon se déroulent sans présence de spectateurs et ne généreront donc aucun revenu.

- Poké Services

Certains habitants recherchent de manière ponctuelle ou régulière l'aide de créatures magiques et sont prêts à rémunérer leurs dresseurs en échange de la force de travail de leurs partenaires. Une telle quête peut être instantanée ou bien nécessiter le prêt d'un Pokémon durant quelques jours.

Travailler pour les autres leur octroiera de l'expérience d'autant plus que la mission sera longue, mais au prix d'un peu d'amitié. Pensez donc à les remercier et les récompenser après une dure journée de labeur, car c'est grâce à eux que vous avez pu accomplir le service demandé.

- Le don de mère nature

Les terres sauvages de Keltios sont généreuses et le métier de chasseur-cueilleur fait encore parti des coutumes. De nombreuses plantes peuvent être récoltées, de même que des minerais et minéraux via le minage. Toutes ces ressources naturelles se régénèrent avec le temps.

Les matières premières ainsi récoltées peuvent être revendues ou utilisées pour confectionner des produits finis via l'artisanat, générant par la même occasion une plus-value.

Il est aussi possible de récupérer de force l'objet tenu d'un Pokémon sauvage soit en le tuant, soit via une capacité de vol.

- Artisanat

Il existe trois branches d'artisanat à Keltios : le Forgeage, l'Alchimie et l'Enchantement. Tous trois permettent de transmuter des matières premières en un produit fini de plus grande valeur. L'artisanat est un art qui demande du temps pour être maîtrisé mais aussi des compétences physiques ou spirituelles. Ainsi, les artisans font souvent le choix de se dédier qu'à une seule branche, mais le possesseur d'une gemme suffisamment puissante peut utiliser l'énergie de sa pierre pour s'initier aux trois à la fois.

- Le don du Joyau de Vie

Grâce au Joyau de Vie, Keltios a pu construire des arènes récupérant l'Énergie infinie libérée lors des combats Pokémon. Cette énergie est stockée dans d'énormes cristaux et alimente divers mécanismes magiques comme les autels d'enchantement ou les lanternes éternelles éclairant nos grandes villes.

Ce don d'Arceus a rendu notre royaume prospère. La terre est devenue fertile et les Thanes n'ont presque plus besoin de lever des impôts.

1^{er} étage de la tour

Étagère

Cette étagère traite de l'énergie du monde Pokémon.

Quel livre voulez-vous lire ?

- La source d'énergie de l'artisanat
- Les gemmes magiques
- L'Énergie de la Nature
- Pas le temps de lire

Voulez-vous lire un autre livre ?

- La source d'énergie de l'artisanat

L'Enchantement tout comme l'Alchimie nécessitent une source d'énergie magique. Autrefois, on laissait l'objet à enchanter ou concocter dans un lieu saint afin qu'il s'imprègne de l'Énergie

de la Nature, mais cela prenait plusieurs jours. Aujourd'hui, on peut obtenir un résultat instantané grâce à l'énergie vitale d'un Pokémon, mais cela peut poser des problèmes d'éthique si son énergie n'a pas été partagée de son plein gré.

La solution rapide et respectueuse consiste donc à utiliser des cristaux comme accumulateur : s'imprégnant lentement des énergies naturelles, celle-ci peut être libérée au moment adéquat.

- Les gemmes magiques

Les cristaux sont d'excellents accumulateurs d'énergie magique une fois qu'ils sont consacrés par un enchanteur. Tous les minéraux ne sont pas éligibles à un tel enchantement, seuls ceux ayant une origine stellaire peuvent servir de réceptacle magique. Plus l'ingrédient sera pur, plus la gemme sera puissante.

– La \C[1]Poussière Étoile\C[0] est l'ingrédient de base. Une fois fondu, ce sable se transforme en un verre apte à recevoir un enchantement mineur.

– Le \C[1]Morceau Étoile\C[0] est d'une pureté plus élevée et permet de créer les pierres évolutives. Il est possible d'obtenir un Morceau Étoile par raffinage de Poussière Étoile, mais le processus engendre des pertes de matière première.

– Le \C[1]Morceau Comète\C[0] est très rare. Véritable trésor tombé du ciel, sa grande pureté lui permet de recevoir les plus puissants enchantements. Les Cristaux Z, les Gemmes Sésames et les Méga Gemmes sont faits de cette matière. C'est aussi la seule gemme capable d'offrir à un mortel l'accès la magie.

– Les \C[1]Gemmes mythiques\C[0] constituent la perfection. Véritables cristaux divins forgés par les Légendaires eux-mêmes, ils offrent à leur détenteur un contrôle sur l'Énergie de la Nature. La plus connue d'entre elles est le Joyau de Vie d'Arceus.

Les perles ont aussi un potentiel magique, mais moindre que le minéral issu d'un corps céleste. Elles sont donc plutôt utilisées en bijouterie, verrerie ou alchimie.

- L'Énergie de la Nature

Le monde Pokémon est baigné d'une énergie mère nommée Énergie de la Nature (ou Énergie Draconique par le Peuple du Météore). Les Légendaires la contrôlent et veillent sur son équilibre.

Certaines zones regorgent de cette énergie cosmo-tellurique : on parle de lieu saint. D'autres en sont dépourvues : il s'agit de lieux maudits. Les Pokémon aiment se promener dans les hauts lieux vibratoires mais ressentent une oppression dans ceux de basse vibration.

Comme tout est équilibre et que rien ne se perd, le Mana utilisé lors de rituels et l'Énergie Infinie consommée par les créatures magiques sont restitués à la Terre-Mère. En retour, l'Énergie de la Nature restaure progressivement la force vitale des Pokémon et le Mana des cristaux magiques.

Comme l'Énergie de la Nature est basée sur le respect d'un équilibre, cette régénération se fait à un rythme relativement lent et proportionnel à la sainteté du lieu. Si on prie un Légendaire, il pourra offrir de son énergie pour accélérer la régénération, mais aura besoin d'un petit peu de temps pour en redonner à nouveau.

2^{ème} étage de la tour

Bureau - parchemin du forgeage

C'est un parchemin qui traite du forgeage, le lire ?

- Oui

- Non

L'art du forgeage nécessite plusieurs choses : une forge, une enclume, un établi, de quoi entretenir un feu et une très bonne condition physique.

La chaleur peut être apportée par du combustible, une source d'énergie magique ou un Pokémon Feu.

Si l'artisan n'a pas la condition physique nécessaire, il peut forger en utilisant la magie. C'est ainsi que certains mages ont réussi à s'initier à cet art. Les plus belles réalisations ont d'ailleurs été faites par les mages-forgerons ou du travail commun d'un maître-forgeron et d'un enchanteur.

Très petite étagère au centre :

Ce rayon est consacré aux Pokéballs de Keltios.

Quel livre voulez-vous lire ?

- Condenser un Pokémon dans un cristal

- L'invention des Pokéballs

- La création d'une Pokéball

- La rareté des Pokéballs

- L'importance de l'affaiblissement

- Le choix des Noigrumes

- Pas le temps de lire

L'art de la capture des créatures magiques

Voulez-vous lire un autre livre ?

- Condenser un Pokémon dans un cristal

Des recherches archéologiques montrèrent que l'ancienne civilisation lémurienne avait réussi à condenser le corps et l'énergie des créatures magiques dans des objets tel que des sphères en pierre ou des artefacts enchantés.

Ce savoir perdu put être retrouvé à Keltios grâce aux études sur l'enchantement. Ainsi fut né le Cristal de stase, mais les premières versions de ces pierres souffraient d'une grande instabilité.

- L'invention des Pokéballs

C'est en l'an 394 qu'un Maître Forgeron de Tintignac découvrit par hasard une synergie entre les Noigrumes et les Cristaux de stase.

Parallèlement, des expérimentations métaphysiques permirent de démontrer que la stabilité était optimale lorsque le Cristal de stase était enchâssé dans une structure métallique sphérique. Ainsi fut née la première Pokéball, fruit de la forge et de l'enchantement.

Leur stabilité était suffisante pour permettre le transport de créatures magiques sans risque de libération accidentelle, mais cela pouvait toujours se produire si trop de capsules remplies étaient réunies en un même endroit.

- La création d'une Pokéball

La fabrication d'une Pokéball requiert quatre ingrédients majeurs : un Cristal de stase enchanté par un mage, une lentille pour converger l'énergie, un Noigrume évidé et un métal alchimique tel que l'or ou l'argent.

Cristal et lentille peuvent être fondus par un enchanteur grâce à de la Poussière Étoile.

Les Noigrumes nécessitent d'arpenter la nature pour en trouver et en récolter. C'est le rôle du cueilleur ou de l'aventurier.

Enfin, le forgeron se chargera d'évider le Noigrume, façonner avec le métal alchimique la structure sphérique qui enveloppera le fruit, fixer le Cristal de stase au centre et créer le

mécanisme d'ouverture avec la lentille. Un ultime enchantement sera nécessaire pour que le Cristal de stase génère le rayon tracteur et ouvre ou ferme automatiquement la capsule selon qu'un Pokémon est libéré ou appelé.

- La rareté des Pokéballs

Les Pokéballs sont des objets artisanaux qui réunissent le savoir-faire de plusieurs corps de métier. Elles sont donc rares et chères, d'autant plus si le métal utilisé est précieux.

Voici les qualités qui existent :

- Les capsules de cuivre sont les plus accessibles, le métal étant l'ingrédient le moins cher. Les classes moyennes de Keltios peuvent se les acheter, mais leur efficacité de capture est limitée.
- Les capsules d'argent offrent un bon compromis entre coût des matières premières et efficacité. C'est le choix des classes aisées et des guerriers.
- Enfin, les capsules en or sont les plus prisées et les plus puissantes, mais le prix du métal précieux fait que seul la noblesse kelte peut se permettre d'en avoir.

On raconte aussi qu'il serait possible de fabriquer une capsule parfaite avec du platine, mais personne n'a jamais trouvé ce métal...

Quoi qu'il en soit, il est important de récupérer le métal d'une Pokéball fracturée : les copeaux peuvent être recyclés pour forger une nouvelle ball. Cela atténue le coût financier d'une capture ratée.

- L'importance de l'affaiblissement

Considérant le coût des Pokéballs artisanales, il est important et même vital d'affaiblir la créature magique à capturer.

Un Pokémon en pleine forme tentera de repousser la capsule, ne lui laissant pas le temps de s'ouvrir. S'il n'a pas pu la dévier, il se débattrra de toutes ses forces et aura de fortes chances de briser le Cristal de stase. Plus le Pokémon est puissant et rare, plus il y aura de facilité à dévier la Ball ou à y résister.

Ne pas affaiblir une créature sauvage comporte aussi un autre risque : le Pokémon se sentira déshonoré qu'on tente de le priver de sa liberté sans que le dresseur ne lui ait prouvé sa valeur. Si par miracle la capture réussit, il y a de fortes chances qu'il désobéisse à son nouveau maître. Dans le cas contraire, il sera susceptible de fuir le combat.

La solution consiste donc à diminuer sa vitalité en le combattant. Au bord du KO, la créature magique ne fera presque aucune résistance car le dresseur aura prouvé qu'il maîtrise finement la force de ses Pokémon. Les altérations de statut sont aussi d'une aide salutaire : un Pokémon endormi ou gelé sera incapable de dévier une Ball !

Dernière chose : l'affinité du Noigrume a souvent plus d'impact sur les chances de succès que la qualité du métal utilisé. Le choix de la bonne ball est donc primordial !

- Le choix des Noigrumes

[Mugshot héros]

\C[3]\N[1] : \C[0] Le livre sur les Noigrumes est manquant, je pense qu'il est posé sur le bureau à côté.

Bureau – Le choix des Noigrumes

Ce grimoire traite des sept types de balls à Noigrume.

Quel chapitre voulez-vous lire ?

- Speed Ball
- Appât Ball

- Lune Ball
- Masse Ball
- Niveau Ball
- Copain Ball
- Love Ball
- Refermer ce livre

Voulez-vous lire un autre chapitre ?

- Speed Ball

À base de Noigrumes Blancs, la Speed Ball est plus ou moins efficace selon la Vitesse de base du Pokémon. S'il tente de fuir, l'efficacité sera maximale. À l'inverse, elle s'avère généralement peu efficace sur des créatures magiques au stade juvénile, leur vitesse étant souvent faible.

- Appât Ball

À base de Noigrumes Bleus, l'Appât Ball s'avère redoutable sur les Pokémon pêchés. L'expérience a montré qu'elle est aussi efficace sur les créatures magiques de type Eau ou Insecte.

- Lune Ball

À base de Noigrumes Jaunes, la Lune Ball est redoutable sur toutes les lignées qui évoluent avec une Pierre Lune, quel que soit leur stade d'évolution. Elle est aussi très efficace sur le type Fée.

- Masse Ball

À base de Noigrumes Noirs, la Masse Ball est plus ou moins efficace selon la masse réelle du Pokémon. La contrepartie, c'est qu'elle s'avère souvent peu efficace sur des créatures magiques au stade juvénile, leur masse étant généralement faible.

- Niveau Ball

À base de Noigrumes Rouges, la Niveau Ball gagne en puissance selon le ratio de niveau entre votre Pokémon et celui capturé.

C'est l'une des balls les plus populaires étant donné que la créature du dresseur est souvent de niveau supérieur à celle sauvage. Elle devient particulièrement redoutable si un dresseur expérimenté chasse dans une zone de bas niveau.

- Copain Ball

À base de Noigrumes Verts, la Copain Ball est assez efficace sur toutes les lignées pouvant évoluer par bonheur, quel que soit leur stade d'évolution.

C'est l'une des Balls les moins puissantes, mais elle comporte un avantage de taille : un Pokémon capturé dedans voit son amitié augmenter deux fois plus vite. Elle est donc privilégiée par les clergés de Keltios, surtout quand on sait qu'un Pokémon bien-aimé montre des aptitudes supérieures au combat.

- Love Ball

À base de Noigrumes Roses, la Love Ball partage des traits avec l'attaque Attraction. Si le Pokémon sauvage est de sexe opposé au vôtre, la ball sera efficace. Si en plus la lignée concorde, la Love Ball s'avèrera extrêmement redoutable. Au moins que vous ne combattiez avec une créature asexuée, ça sera toujours un bon choix face aux Pokémon hermaphrodites.

Petite étagère nord-est :

Ce rayon est consacré à l'honneur au combat et aux risques du métier de dresseur.

Quel livre voulez-vous lire ?

- Déclarer forfait
- Combat d'honneur
- Combats à mort
- Combats holographiques
- Voyager sans Pokémon
- Conséquence de la défaite
- Destinée brisée (Game Over)
- Pas le temps de lire

Voulez-vous lire un autre livre ?

- Déclarer forfait

L'honneur kelte encourage à combattre jusqu'au bout, mais les Augures estiment que la vie des créatures magiques est plus importante que tout. Ainsi ont-ils milité pour que tout dresseur engagé dans un combat amical ou de compétition puisse déclarer forfait à n'importe quel moment.

Néanmoins, certaines confrontations engagent trop d'honneur et n'autorisent pas l'abandon.

Enfin, n'espérez pas vous défausser face à un dresseur hostile : c'est la victoire ou le royaume d'Yveltal !

Notez qu'en cas d'abandon, vos créatures magiques le ressentiront comme un déshonneur et vous voueront un peu moins de respect. Ceci dit, il vaut mieux sacrifier un peu de loyauté que de perdre ses compagnons sur un combat trop risqué. À vous de peser le pour et le contre.

- Combat d'honneur

Certains combats interdisent l'abandon : on parle de combat d'honneur. Votre adversaire a du respect pour vous (une défaite est donc possible), mais les circonstances scénaristiques font que le combat doit être mené jusqu'au bout.

Les défis lancés par vos rivaux ou suite à un affront constituent des combats d'honneur, mais l'exemple le plus parlant reste le Championnat de Keltios au Colisée d'Arceus : bien que les règles autorisent théoriquement l'abandon, aucun challenger n'accepterait de déclarer forfait devant soixante-dix-mille spectateurs. Il se ferait huer à coup sûr ! Heureusement, ce n'est pas le cas dans les colisées gérés par les Augures.

- Combats à mort

Les Pokémon ont toujours eu des aptitudes guerrières bien supérieures aux humains. Ainsi sont-ils devenus l'arme principale utilisée par les hors-la-loi ou lors d'affrontements militaires. La Grande Guerre de Kalos, la Bataille de Taranus ou les exactions des Sectes sont les meilleurs exemples d'usage de Pokémon à des fins meurtrières.

Partir à l'aventure ou sur le front pour protéger sa patrie, c'est prendre le risque d'être confrontés à ces dresseurs hostiles. Remporter le combat est le seul moyen de survivre, une défaite étant synonyme de mort. Parallèlement, vos Pokémon se sentiront en état de légitime défense et ne vous en voudront pas s'ils tuent accidentellement les créatures magiques de l'adversaire.

Néanmoins, de tels combats restent rares : la grande majorité des matchs Pokémon sont amicaux et tout éleveur qui reste peu ambitieux ne sera jamais confronté à un tel danger.

- Combats holographiques

L'Université de la Confrontation a mis au point un système de combat virtuel basé sur des illusions de Zoroark et les caractéristiques de vrais Pokémon ayant combattu dans le Colisée d'Arceus. De tels combats ont l'air parfaitement réalistes et permettent aux élèves de l'académie de s'entraîner à la stratégie sans risquer la vie de leurs créatures ou de celles de leurs professeurs.

Comme ce sont des illusions générées à partir de vrais Pokémon, ces derniers n'en retirent aucune expérience et tout objet consommé réapparaîtra en fin de match. La victoire, elle, reste bien réelle et le gagnant recevra des Points de Combat (PCo), méthode utilisée pour récompenser les étudiants de l'Université.

- Voyager sans Pokémon

Les Thanes ont toujours veillé à ce que les axes de communication soient dégagés. De ce fait, n'importe quel humain peut rallier deux villes sans craindre la faune locale.

De plus, il a été prouvé que l'agressivité naturelle des Pokémon sauvages vient de leur instinct de compétition : un humain voyageant sans compagnon apte au combat ne sera jamais attaqué dans les hautes herbes. Seuls les Pokémon territoriaux (clairement visibles en carte) peuvent représenter un danger (et encore, la plupart vous lanceront un avertissement avant de vous attaquer).

Du côté des dresseurs, aucun d'entre eux ne peut vous imposer un match Pokémon si vous n'avez aucune créature magique apte à se battre.

Prenez garde néanmoins : certains dresseurs vous refuseront le passage tant que vous n'aurez pas relevé leur défi. Et si une personne hostile a le malheur de vous engager sans que vous soyez en mesure de vous défendre, vous vous retrouverez à sa merci.

- Conséquence de la défaite

Les conséquences d'une défaite dépendent du contexte. Le voyage sans créature magique étant une chose courante à Keltios, vous ne serez pas toujours ramené à un point de ralliement.

- Face à une rencontre sauvage classique, l'instinct de survie vous poussera à vous précipiter en un lieu sûr (Hors-jeu).

- Face à un Pokémon territorial, cela dépend de son agressivité. Le hors-jeu est la conséquence la plus commune.

- Face à un dresseur non hostile, il vous laissera passer. Si vous lui parlez et que vous n'avez toujours pas de Pokémon apte au combat, il vous proposera de vous raccompagner en un lieu sûr.

- Face à un dresseur hostile, il n'aura aucune pitié pour vous et vous expédiera au royaume d'Yveltal.

- Il y a aussi défaite immédiate si l'un de vos propres Pokémon se rebelle et vous attaque. Si vous y survivez, un hors-jeu s'ensuivra.

Dans tous les cas, être vaincu n'entraîne aucune perte d'argent ou d'objet, la diminution d'amitié due au KO (ou au forfait) étant en elle-même suffisamment pénalisante. Vos créatures magiques ne sont pas soignées non plus, donc pensez à restaurer leurs forces dès que possible.

- Destinée brisée (Game Over)

Une destinée de dresseur peut être brisée de trois manières :

- Être tué par l'une de ses propres créatures. Cela se produit uniquement en combat avec un Pokémon à la loyauté extrêmement basse et s'il a une stat d'attaque suffisamment élevée.

- Être vaincu par un dresseur hostile. C'est ainsi que d'innombrables guerriers ont perdu leur vie en temps de guerre...

– Voir tous ses Pokémon mourir suite à un combat désastreux. Certains auront le courage de poursuivre s’ils ont des créatures magiques en réserve, d’autres auront perdu tout espoir. Si une telle tragédie se produit, peut-être qu’une prière à Celebi permettra de remonter le temps...

Haute étagère est horizontale :

Ce rayon est consacré aux spécificités du combat Pokémon aux temps anciens.

Quel livre voulez-vous lire ?

- La mort au combat – mécanique
- La mort au combat – aspect moral
- Catégorie d’attaques
- Méga-Évolution par Onde Méga
- Méga-Évolution Sacrée
- Mana et Souffle [non implémenté]
- Postures [non implémenté]
- Tactiques
- Pas le temps de lire

Voulez-vous lire un autre livre ?

- La mort au combat – mécanique

Les affrontements de créatures magiques ne sont pas sans danger à Keltios. Sauf si la mécanique est désactivée, les dégâts d’une attaque continuent de faire effet au-delà du seuil de KO. Cela se traduit par une barre de vie qui se remplit de rouge par la droite. Si cette barre est remplie entre 75 et 99%, le Pokémon est KO au bord de la mort et l’expérience octroyée est doublée. Si elle est complètement remplie, le Pokémon succombe, l’expérience reçue est quadruplée et l’éventuel objet tenu sera cédé à coup sûr s’il était sauvage.

Néanmoins, attention à ne pas trop faire couler le sang, car tuer le Pokémon d’un dresseur non hostile (et dans une moindre mesure un sauvage) ébranlera légèrement la confiance que vous voue le vôtre.

- La mort au combat – aspect moral

Tout dresseur sait pertinemment que la perte d’un compagnon fait partie des risques du métier : aucune loi n’interdit de tuer accidentellement la créature magique d’un adversaire ; et dans la nature, les Pokémon sauvages ne retiennent pas leurs coups.

Même de rien, le débat s’est déjà posé. Le peuple aime voir des combats sans retenue, à l’inverse des Augures qui estiment qu’arracher un Pokémon à son dresseur est immoral ; mais eux-mêmes admettent qu’il est très difficile de jauger de la puissance des coups de ses créatures magiques en l’absence d’un solide lien d’amitié.

D’ailleurs, les Pokémon eux-mêmes se retrouvent mal à l’aise lorsqu’ils font couler le sang, d’autant plus si leur jauge d’amitié est élevée. C’est pour cela que plus un Pokémon aura confiance en son dresseur, plus il aura de respect envers ses adversaires et modérera de lui-même l’impact du coup fatal.

- Catégorie d’attaques

Les attaques sont divisées en deux grandes familles : les capacités offensives et les capacités de statut.

Parmi les sous-catégories de capacités offensives, on retrouve :

- Les attaques physiques, basées sur l'Attaque et la Défense (sauf rares exceptions comme Big Splash).
 - Les attaques spéciales, basées sur l'Attaque Spéciale et la Défense Spéciale (sauf rares exceptions comme Choc Psy).
 - Et les attaques fusions, qui frappent automatiquement sur le physique ou le spécial selon ce qui infligera le plus de dégâts. Cela concerne en grande majorité les Capacités Z.
- Du côté des capacités de statut, on trouve là aussi trois sous-catégories.
- Les attaques de buff comme Soin, Rune Protect ou Danse-Lames. De précision généralement infinie, elles apportent un effet positif à leur cible et peuvent généralement être détournées par l'attaque Saisie.
 - Les attaques de débuff comme Cage-Éclair, Vampigraine ou Rugissement. Elles infligent un effet négatif à leur cible, ce qui fait qu'elles peuvent être esquivées ou résistées. Reflet Magik et Miroir Magik peuvent renvoyer à leur lanceur la plupart de ces capacités néfastes.
 - Et les attaques de terrain tel que Distorsion ou Danse Pluie. Comme leur nom l'indique, elles n'affectent pas un Pokémon en particulier, mais tout le terrain.

- Méga-Évolution par Onde Méga

L'Onde Méga est un rituel de magie noire qui force certains Pokémon à atteindre un stade supérieur d'évolution, leur conférant le temps d'un combat une force et une agressivité supérieures. Pour accomplir cet acte, trois ingrédients sont nécessaires :

- Donner la bonne Méga-Gemme à un Pokémon compatible.
- Posséder une Gemme Sésame ou un cristal magique ayant ses propriétés.
- Avoir sa pierre suffisamment chargée en mana et l'activer. Le coût est assez faible.

Comme cette Méga-Évolution est basée sur l'Énergie Infinie, l'amitié n'est pas un prérequis et elle peut être réactivée à chaque combat, dans la limite du Mana de la Gemme Sésame et d'un Pokémon non légendaire par combat. (Les Légendaires ne sont limités que par le Mana de la Gemme Sésame, il est donc possible d'en faire méga-évoluer plusieurs.) En cas de KO, la Méga-Évolution est brisée.

Du fait de la sombre origine des Méga-Gemmes (mille âmes de Pokémon sacrifiés par AZ pour alimenter l'Arme Suprême et qui se sont cristallisées lors du tir), l'Onde Méga engendre une souffrance pour le Pokémon, inhibe ses bonus d'amitié et intensifie ses bonus de haine. Cela explique aussi pourquoi seules certaines créatures magiques peuvent méga-évoluer, mais pas d'autres.

- Méga-Évolution Sacrée

Il existe un second type de Méga-Évolution dite Sacrée, enseignée par le Peuple du Météore. Basée sur l'Énergie de la Nature, elle nécessite un lien d'amitié quasi-parfait entre le dresseur et le Pokémon, coûte beaucoup plus de Mana à la Gemme Sésame et ne peut être utilisée qu'une fois par jour pour chaque Pokémon. Mais les avantages valent le coup : le Pokémon empli de la grâce de Rayquaza se voit entièrement soigné, conserve ses bonus d'amitié, voit ses PV max augmenter et peut faire usage de la Force Z.

Pour qu'un Pokémon puisse être apte à la Méga-Évolution Sacrée, il doit être d'une espèce capable de Méga-Évoluer et accomplir le rituel du Don de Rayquaza, acte de magie blanche qui nécessite une confiance totale et absolue envers son Dresseur. Le Pokémon condensera alors son âme dans une Méga-Gemme Sacrée qu'il gardera en lui et se révélera seulement s'il ne tient aucun objet.

- Mana et Souffle [non implémenté]

Les créatures magiques disposent d'incroyables réserves pour lancer leurs attaques : l'Énergie Infinie. Celle-ci se manifeste sous deux facettes : le Souffle et le Mana.

Le Souffle est basé sur la force physique (Attaque + Défense) et est l'énergie principale utilisée pour les capacités physiques.

Le Mana est basé sur la force spirituelle (Attaque Spé. + Défense Spé.) et est l'énergie principale utilisée pour les capacités spéciales.

Ces valeurs caractérisent leur endurance et augmentent lorsque le Pokémon grandit : rapidement jusqu'au niveau 50, lentement au-delà. Il est possible d'accroître de manière permanente ces valeurs grâce à des Essences de Souffle ou de Mana.

Un niveau bas de Souffle ou de Mana implique que le Pokémon est fatigué (50-20%) voire exténué (< 20%) et verra ses stats respectivement physiques ou spéciales diminuer au combat.

Si un Pokémon venait à n'avoir plus de Souffle ou de Mana, il est éreinté et tombe KO. Si par malheur les deux jauges venaient à être vides, le Pokémon se pétrifie et son âme se disloque, entraînant sa mort. Cela reste des situations très rares, car un Pokémon refusera d'effectuer l'action demandée s'il n'a pas l'énergie requise.

Note : la jauge de PV ne représente pas une réserve d'énergie mais l'intégrité physique de l'enveloppe charnelle du Pokémon. Des blessures trop profondes entraînent l'incapacité à combattre (KO), voire la mort si le dernier coup subi a été trop violent.

- Postures de bataille [non implémenté]

Afin de rendre les combats plus profonds et stratégiques, il est possible de personnaliser ses ordres d'attaques en ordonnant un changement de posture. Bien utilisées, elles peuvent changer l'issue d'un combat. Chacune influe à la hausse ou à la baisse certaines stats.

– La \C[2]posture normale\C[0] est la posture par défaut. Neutre, elle ne modifie aucune statistique.

– La \C[2]posture agressive\C[0] privilégie les aptitudes offensives et légèrement la vitesse au détriment de la défense et de l'endurance.

– La \C[2]posture défensive\C[0] privilégie les aptitudes défensives au détriment de la capacité à infliger des dégâts. Les attaques de statut sont plus fatigantes à utiliser.

– La \C[2]posture rapide\C[0] privilégie énormément la vitesse, mais réduit attaque et défense. Les attaques de débuff sont moins précises.

– La \C[2]posture atténuée\C[0] permet de modérer volontairement ses coups, ce qui favorise l'endurance et aide à affaiblir sans risque un Pokémon sauvage.

– Enfin, la \C[2]posture de visée\C[0] permet de mieux viser en sacrifiant un peu son attaque, sa défense et un petit peu de vitesse.

Les changements de postures sont prioritaires en début de tour et ont lieu juste après les switches et utilisations d'objets. Basculer vers une autre posture coûte un peu d'énergie, excepté pour la normale et l'atténuée.

Un combat commence toujours en posture neutre pour toute l'équipe, mais si un Pokémon est rappelé avec une posture différente puis renvoyé, il conserve celle-ci en reprenant le combat.

Si un changement de posture est ordonné, il sera obligatoire d'attaquer. Il ne sera donc pas possible d'ordonner une Méga-Évolution ou d'utiliser la Force Z en même temps qu'un changement de posture.

- Tactiques

[Mugshot héros]

\C[3]\N[1] : \C[0] Le livre consacré aux tactiques de combat est posé sur l'étagère juste à ma droite.

\C[3]\N[1] : \C[0] Le livre consacré aux tactiques de combat est posé sur l'étagère en face de moi, contre le mur.

Grande étagère est à ras du mur :

Les tactiques correspondent à l'usage de la magie ou de la force d'esprit au combat.

Quel chapitre de tactique voulez-vous lire ?

- Livre de sorts
- Méga-Évolution
- Force Z
- Capacités légendaires
- Appel
- Encaisser
- Lutte
- Pas le temps de lire

Voulez-vous lire un autre chapitre ?

- Livre de sorts

\C[2]Livre de sorts :\C[0] Si le dresseur maîtrise la magie, il peut lancer des sorts sur ses créatures magiques afin de les soigner ou d'améliorer leurs stats, et ce en plein combat. L'usage de la Flûte du Temps sera proposé ici.

À noter que la Ligue de Keltios interdit l'usage d'une telle magie durant les matchs officiels, ceci par mesure d'équité envers ceux qui ne maîtrisant pas les arcanes.

- Méga-Évolution

\C[2]Méga-Évolution :\C[0] Si le Pokémon tient sa Méga-Gemme correspondante, il sera possible d'enclencher le processus de Méga-Évolution. Un ordre d'attaque doit s'ensuivre obligatoirement. À noter qu'aucun blocage d'attaque n'est possible sur le tour d'une Méga-Évolution.

Si c'est une Méga-Évolution Sacrée, le Pokémon sera totalement soigné et ses états temporaires (positifs ou négatifs) seront complètement réinitialisés.

- Force Z

\C[2]Force Z :\C[0] La Force Z (ou Force Zénith) est une magie enseignée par les habitants de l'Archipel Sélestia. L'activer révèle les plus puissantes capacités de la créature magique si elle est en mesure d'en lancer une. Cela nécessite que le Pokémon tienne un Cristal Z ou une Méga-Gemme Sacrée, un fort lien d'amitié et que le Dresseur ait une Gemme Lumière ou un cristal compatible avec suffisamment de Mana.

Imparable, l'attaque lancée sera du type correspondant au Cristal Z ou de l'un des types du Pokémon si l'énergie est tirée d'une Méga Gemme Sacrée. Les dégâts infligés – énormes – dépendent de la maturité du Pokémon et seront maximums une fois arrivé au niveau 50.

Attention au contrecoup de l'éreintement : une telle action demandera beaucoup d'énergie à vous et votre Pokémon ! De ce fait, une seule capacité Z peut être lancée par combat.

- Capacités légendaires

\C[2]Capacités légendaires :\C[0] Certaines créatures magiques connaissent une capacité unique dite "légendaire", utilisable une fois par jour. Aucun objet tenu n'est nécessaire, mais le coût en énergie est équivalent à une Capacité Z et peut vite siphonner le Mana de la gemme du Dresseur. Si une telle capacité est à disposition, elle apparaîtra ici. Cela concerne surtout les Légendaires.

- Appel

\C[2]Appel :\C[0] En entendant son Dresseur l'appeler au combat, le Pokémon peut se réveiller si l'effet négatif a fait effet durant au moins un tour. Si l'amitié est élevée, il peut aussi réussir à se soigner des autres statuts en puisant dans ses réserves d'énergie !

Sur un Pokémon en état de Brusquerie non affecté par un statut, l'appel le sortira de cet état et augmentera légèrement son amitié, d'autant plus si c'est un Pokémon Obscur.

Si le Pokémon n'a aucun statut majeur ou n'est pas brusqué, cette tactique augmentera sa concentration, ce qui se traduit par le gain d'un niveau de Précision.

- Encaisser

\C[2]Encaisser :\C[0] Au lieu d'attaquer et au prix d'un peu de Mana, le Pokémon s'apprête à encaisser la prochaine attaque. Les dégâts sont réduits d'un tiers et tout coup critique (sauf ceux provoqués par la haine) sera bloqué. Inefficace contre les attaques de Statut, mais peut être utilisé à volonté sans pénalité.

- Lutte

\C[2]Lutte :\C[0] Le Pokémon acquiert momentanément le statut "Querelleur" et lutte contre son adversaire à mains nues, ce qui permet de toucher un type Spectre ou un détenteur de Garde Mystik malgré le type Normal de cette attaque. Totalement gratuite en énergie, elle a le mérite de pouvoir être utilisable sans restriction, d'ignorer les malus d'attaque dus à la fatigue et d'entamer légèrement le Souffle de la cible. Sa contrepartie, c'est qu'elle est peu puissante et inflige de forts dégâts de recul. Elle sera donc utilisée en dernier recours lorsqu'un Pokémon est trop épuisé pour utiliser efficacement ses autres attaques ou ne peut tout simplement pas en faire usage à cause de débuffs bloquants.

Longue étagère sud-est :

Ce rayon est consacré à l'élevage et la reproduction des créatures magiques.

Quel livre voulez-vous lire ?

- Sexage d'un Pokémon
- Reproduction et fertilité
- Eugénisme
- Hybridation
- Incubation
- Pas le temps de lire

Voulez-vous lire un autre livre ?

- Sexage d'un Pokémon

À Keltios, un Pokémon peut avoir quatre genres : mâle, femelle, hermaphrodite ou asexué.

– Les genres mâle ou femelle correspondent à une différenciation binaire et concernent la majorité des espèces. Ils sont sensibles aux charmes du sexe opposé ou d'un hermaphrodite. En cas de reproduction, l'enfant sera de la lignée de la mère.

– Le genre hermaphrodite concernent les espèces ayant à la fois les attributs mâles et femelles. Ce sont majoritairement des Pokémon classifiés comme végétaux, minéraux ou mollusques. En cas de reproduction, ils joueront le rôle du sexe opposé s'ils se sont accouplés à une espèce binaire. Sinon la mère sera déterminée aléatoirement à chaque œuf pondue.

– Le genre asexué ne concerne que les Légendaires et quelques autres rares cas comme Zarbi. Du fait de leur sang divin, il est difficile de leur attribuer un genre, mais le folklore a tendance à les classer comme des dieux (Yveltal, Ho-Oh...) ou comme des déesses (Xerneas, Lugia...).

Ce qui est sûr, c'est qu'ils ne peuvent se reproduire et sont immunisés aux charmes de n'importe quel genre.

- Reproduction et fertilité

Il est possible de faire se reproduire deux créatures magiques en les déposant dans une pension. Pour que l'accouplement soit possible, les deux créatures magiques doivent être du même groupe de reproduction, avoir atteint leur puberté (ce qui se traduit par un niveau au moins égal à 15 et un stade évolutif minimum dépendant de la lignée) et être de sexe opposé (un mâle avec une femelle ou un hermaphrodite avec n'importe quel autre genre, sauf asexué).

La fertilité sera optimale si les deux parents appartiennent à la même lignée, n'ont aucune consanguinité et possèdent une diversité génétique suffisante. Si tout se passe bien, un œuf devrait vite arriver.

S'il y a de la consanguinité, les parents seront moins enclins à copuler et la fertilité en souffrira. Les œufs pondus pourront même avorter durant l'incubation (on parle de "mauvais œuf"). Si le Pokémon éclop malgré la consanguinité, il y a de fortes chances que sa fertilité soit définitivement amoindrie à cause d'un appauvrissement génétique.

- Eugénisme

Chaque Pokémon a ses gènes en deux exemplaires : un "dominant" qui détermine ses caractéristiques réelles et un autre "récessif" qui ne s'exprime pas mais contribue à sa richesse génétique. Lors de la reproduction, chaque parent transmet une moitié de son patrimoine génétique.

La grande majorité des gènes transmis sera aléatoirement dominant ou récessif chez l'enfant. C'est pour cela qu'un bébé Pokémon hérite généralement de trois des six IV de ses parents et a une chance sur deux d'hériter d'une de leurs natures.

Il est possible de forcer l'héritage de certains gènes dominants en faisant tenir certains objets aux parents.

- Un objet "Pouvoir" garantit que le gène du parent correspondant à la stat de l'objet sera transmis à sa progéniture.

- La Pierre Stase garantit la transmission du gène de la nature du parent qui la tient.

- Le Nœud Destin garantit que cinq des gènes dominants d'IV des deux parents seront transmis à leur progéniture.

Les gènes ainsi transmis seront forcément dominants.

Attention à la consanguinité qui réduit la fertilité. De même, forcer la transmission de gènes grâce aux objets tenus peut accélérer l'appauvrissement génétique.

- Hybridation

L'hybridation est une technique d'eugénisme visant à accoupler deux Pokémon de lignées différentes.

Si les deux espèces sont du même groupe œuf et de sexe compatibles, alors le couple est fertile (mais moins qu'avec un couple de même lignée) et le Pokémon qui en naîtra sera un hybride de la lignée du parent qui a joué le rôle de mère.

Les hybrides sont généralement plus puissants (meilleures IV) mais sont infertiles. Il paraît aussi qu'un hybride peut connaître des attaques de son parent ayant joué le rôle de père, capacités impossibles à apprendre chez une lignée pure.

\C[2]Note :\C[0] Mew, Pokémon fabuleux qui serait l'ancêtre commun de tous les Pokémon, aurait la possibilité de s'accoupler avec n'importe quelle créature magique fertile. Un Pokémon ainsi né sera non-hybride et de la lignée de l'autre parent.

- Incubation

Lorsqu'un dresseur reçoit un œuf, le meilleur moyen de l'incuber est de marcher avec lui. La durée d'incubation dépend de l'espèce, un Pokémon haut placé dans la chaîne alimentaire mettra en général plus de temps.

Si un Pokémon suiveur possède les talents Armumagma, Corps Ardent ou Turbine, la vitesse d'éclosion sera doublée. Il est aussi possible de l'accélérer avec un sort d'O-Aura.

Le futur nouveau-né sera toujours du premier stade évolutif de la lignée de la mère (par exemple un Rozbouton pour un œuf pondu par un Roserade).

Si l'œuf est indésirable, il peut être "relâché" sans attendre l'éclosion.

Si l'œuf n'est pas viable, il finira par avorter avant l'éclosion.

Une fois le Pokémon éclos, le dresseur devra décider de le garder ou de le relâcher (il peut bien entendu examiner ses stats). S'il garde le nouveau-né, il devra lui dédier une Pokéball choisie depuis son stock : aucun gardien de pension qui confie un œuf n'en offrira vu leur prix et leur rareté !

Grande étagère nord-ouest :

Ce rayon est consacré à l'impact de l'amitié et à des notions de dressage.

Quel livre voulez-vous lire ?

- Soft level cap
- Amitié et crainte
- Effets de l'amitié
- Obéissance
- Pokémon suiveur
- Pokémon Sacrés
- Pokémon Obscurs
- Pas le temps de lire

Voulez-vous lire un autre livre ?

- Soft level cap

La qualité de l'entraînement d'une créature magique dépend de l'expérience de son dresseur.

Lorsqu'un jeune Pokémon bat un adversaire donné, il grandira plus vite s'il est élevé par un dresseur aguerri que s'il l'est par un débutant. La croissance sera accélérée jusqu'à ce que son niveau d'expérience s'équilibre avec celui de son dresseur.

La magie des talismans accentue cet effet, ce qui se traduit par une croissance incroyablement rapide chez les plus jeunes Pokémon ainsi qu'un respect assuré à un plus haut niveau.

À l'inverse, une créature magique qui s'estime trop puissante pour son dresseur grandira deux fois moins vite. Cela affecte aussi le niveau de crainte : plus l'écart de niveau sera important, plus la créature magique se sentira en position de supériorité avec le risque de ne plus respecter l'autorité de son maître. Cet effet peut être compensé par l'amitié.

Si un dresseur tente de capturer un Pokémon sauvage de trop haut niveau, la créature l'estimera non digne et fera preuve d'une grande volonté pour défendre sa liberté, d'autant plus si l'écart de niveau est élevé. Si par chance il est capturé, il aura de fortes chances de ne pas respecter son nouveau dresseur.

- Amitié et crainte

L'amitié peut être augmentée en prenant soin de son Pokémon, par exemple en le massant ou en lui donnant de la nourriture. Cela sera d'autant plus facile s'il est capturé dans une Copain Ball ou s'il tient un Grelot Coque. La réceptivité aux soins de son dresseur sera maximale s'il

le considère comme son égal ; mais si la crainte s'approche d'un des deux extrêmes, l'amitié augmentera moins vite.

La crainte est difficilement influençable car elle revient naturellement vers un point d'équilibre. Cet équilibre est principalement déterminé par l'expérience du dresseur vis-à-vis du niveau de son Pokémon. (Attention si la créature magique est surentraînée !) Il est aussi légèrement influencé par la nature du Pokémon et peut être temporairement modifié par un sort d'O-Aura. Un éleveur attentionné veillera à ce que ses Pokémon tombent le moins souvent possible KO car cela leur est douloureux, et ce d'autant plus si le coup fatal a été violent.

L'évolution est aussi un processus désagréable (voire traumatisant pour les espèces les plus puissantes) : le brusque changement d'apparence génère une "crise d'adolescence" chez le Pokémon, ce qui entame plus ou moins fortement ses niveaux d'amitié et de crainte.

Heureusement, gaieté et satiété chutent souvent après une expérience négative, ce qui donne l'opportunité au dresseur d'offrir de l'attention à sa créature magique et donc de compenser la perte d'amitié. L'élevage de Pokémon ne se limite pas qu'au combat, s'occuper d'eux fait aussi parti des devoirs du dresseur !

- Effets de l'amitié

Le Clergé a vite constaté qu'un Pokémon baigné d'amour combattait plus efficacement qu'un Pokémon ayant une opinion neutre de son dresseur. Cela demande des soins et une attention portée sur le long-terme, mais l'effort en vaut la chandelle.

Dès que l'opinion est au moins dans la neutralité, les dégâts excédentaires des coups de grâce sont atténués de 33% : le Pokémon commence à vouer du respect pour ses adversaires. S'il est de type Plante et à sa forme évoluée finale, le Don Floral devient possible.

S'il vous aime bien, il tirera plus d'expérience de ses combats. Les dégâts excédentaires des coups de grâce sont atténués de 50%.

S'il vous aime beaucoup, il sera en mesure d'encaisser une attaque à 1 PV et sera apte à user de la Force Z.

S'il est heureux, il aura une chance sur dix de se guérir d'un statut ou d'esquiver les attaques adverses. La probabilité de survie s'améliore.

S'il vous adore, le Pokémon sera miséricordieux envers ses adversaires et aura plus de chance d'infliger un coup critique ou de se guérir d'un statut. La survie à 1 PV est garantie si le Pokémon possède toute sa vitalité. La Méga-Évolution Sacrée devient possible.

La haine apporte aussi ses avantages et intensifie l'aspect offensif : les coups critiques sont plus nombreux et la vitesse est augmentée. Un Pokémon Obscur ou méga-évolué via une gemme maudite est encore plus agressif. Le contrecoup, c'est qu'il est très difficile de se faire obéir d'une telle créature magique au moins de se faire craindre.

- Obéissance

La loyauté d'une créature magique dépend de l'autorité que vous lui inspirez. L'autorité s'exprime sous deux facettes :

- L'autorité par l'amour : un Pokémon qui aime son dresseur et lui fait confiance aura naturellement tendance à lui obéir. À l'inverse, une opinion négative l'encouragera à le dédaigner.

- L'autorité par la crainte : un Pokémon qui vit dans la peur de son dresseur aura tendance à mieux obéir. À l'inverse, s'il s'estime supérieur à son maître, il sera plus enclin à n'en faire à sa tête.

Si la somme de l'amitié et de la crainte tombe au-dessous de la moyenne, le Pokémon commencera à désobéir en combat. Cela se traduira par l'ignorance de vos ordres d'attaque, voire le refus de retourner dans sa Ball ou que vous utilisez un objet sur lui si sa loyauté est

vraiment basse. Dans ce dernier cas, la créature magique se brusquera durant environ une heure, rendant impossible l'usage de tout autre objet.

Évitez à tout prix d'envoyer au combat un Pokémon qui est hors de contrôle : il pourrait tenter de briser sa ball pour fuguer voire de vous tuer ! Les accidents de dressage ne sont pas un mythe...

- Pokémon suiveur

Vous pouvez activer ou désactiver le Pokémon suiveur grâce à la touche \C[3][Ctrl]\C[0] (une fois le prologue terminé).

Ce choix a plusieurs conséquences : être suivi par votre premier Pokémon accroît l'agressivité des créatures sauvages et l'aptitude des dresseurs à vous détecter.

S'il vous suit, il est possible de lui parler pour recueillir ses sentiments.

Les talents de terrain ne fonctionnent que si votre créature magique vous suit. Marcher aide aussi sa Satiété et sa Gaieté à redescendre.

Enfin, un Pokémon aime se promener aux côtés de son dresseur, d'autant plus s'il est situé sur un haut lieu vibratoire.

Néanmoins, évitez de le forcer à vous suivre s'il est blessé : son amitié stagnera voire diminuera selon la gravité de son état ; et s'il est empoisonné, il perdra huit fois plus vite ses PV qu'en étant à l'intérieur. C'est pour cela qu'un Pokémon hors-combat, gelé ou endormi reviendra automatiquement dans sa ball.

Selon la situation, il peut donc être plus ou moins avantageux d'être suivi par son premier Pokémon. À vous d'en faire bon usage !

- Pokémon Sacrés

L'origine des Pokémon de lumière remonte à l'ère de gloire de Kalos, juste avant la grande guerre. Grâce à ses connaissances alchimiques, le roi innommé aurait réussi à faire de sa Floette une fleur éternelle baignée de lumière et maîtrisant l'attaque Lumière du Néant.

On l'appelle le "Don d'Arceus", car une telle bénédiction imprègne le Pokémon de l'essence même de la création, ce qui lui donne accès à des capacités de lumière. Le clergé d'Ynis Witrin détient le secret de cette alchimie. L'un des ingrédients est une amitié parfaite entre la créature magique et son dresseur.

Il est impossible de distinguer un Pokémon Sacré d'un Pokémon normal. Seuls une Gemme Mythique ou l'œil d'un Légendaire permettent de percevoir l'aura que ces créatures bénies dégagent et de les identifier avec certitude comme sacrées.

Il est possible de soupçonner qu'un Pokémon est Sacré à cause d'une affinité de type altérée, car le Type Sacré prend la place du second type, ou prioritairement du type Fée si le Pokémon possède ce type avec un autre. Ce nouveau type possède en effet ses propres forces et faiblesses. Comme cette bénédiction repose sur l'amitié du Pokémon envers son dresseur, elle se brisera d'elle-même si le niveau de confiance descend trop bas. Elle peut aussi être révoquée avec un rituel de renonciation.

- Pokémon Obscurs

Il a été découvert très récemment qu'un mal étrange ronge certaines créatures magiques. Les sectes l'appellent le "Don de Giratina". Les Augures qualifient ceux qui en sont victimes de Pokémon Obscurs.

Prisonniers d'un cauchemar imposé par Darkrai et Giratina, ils se montrent extrêmement craintifs envers leurs dresseurs, ce qui les force à l'obéissance. Incapables d'amour du fait de leur conscience fermée, la reproduction leur est impossible. Ils se montrent particulièrement rapides en combat, usant d'attaques obscures et frappant avec sauvagerie, ce qui se traduit par un taux très élevé de coups critiques.

Il est impossible de distinguer un Pokémon Obscur d'un Pokémon normal. Seuls une Gemme Mythique ou l'œil d'un Légendaire permettent de percevoir l'aura que ces créatures maudites dégagent et de les identifier avec certitude comme Obscurs. Cela les rend d'autant plus dangereux.

Il est possible de soupçonner qu'un Pokémon est Obscur à cause d'une affinité de type altérée, car le Type Obscur prend la place du second type, ou prioritairement du type Ténèbres si le Pokémon possède ce type avec un autre. Ce nouveau type possède en effet ses propres forces et faiblesses.

Un Pokémon Obscur peut être libéré de cette malédiction si on arrive à lui faire retrouver foi en l'humanité. Dans tous les cas, l'étape finale nécessite l'invocation d'un Légendaire capable de lui faire remémorer ses plus beaux souvenirs.

Grande étagère ouest :

Ce rayon est consacré à l'impact de l'affinité des types en combat.

Quel livre voulez-vous lire ?

- Effets secondaires des attaques
- Chance de succès des attaques de Statut
- Immunités aux attaques de Statut
- Talents de contact
- Talents modulant l'affinité
- Dégâts résiduels
- Dégâts de recul
- Contournement d'immunité
- Les relations entre les types
- Pas le temps de lire

Voulez-vous lire un autre livre ?

- Effets secondaires des attaques

Lorsqu'une attaque a des effets secondaires, la probabilité qu'ils se produisent est directement impacté par l'affinité :

- $\times 0,4$ pour une double résistance (Pas du tout efficace...)
- $\times 0,7$ pour une résistance simple (Pas très efficace...)
- $\times 1$ en cas d'affinité neutre
- $\times 1,5$ pour une faiblesse simple (Super efficace !)
- $\times 2$ pour une double faiblesse (Extrêmement efficace !!!)

Ainsi, une attaque Lance-Flammes aura 5 fois plus de chance de brûler un Blizzi (double faiblesse Feu) qu'un Kabuto (double résistance).

Cette modulation ne s'applique pas en cas d'effets secondaires appliqué à soi-même : les attaques du genre Close Combat ou Draco-Météore impacteront toujours les stats de leur lanceur.

- Chance de succès des attaques de Statut

Le type attribué aux attaques de Statut ne fait pas figuration : les mêmes paliers que pour les effets secondaires des attaques s'appliquent sur leurs chances de réussite.

Si l'affinité est favorable, la précision sera augmentée.

Si l'affinité est défavorable et que l'attaque a touché, la cible aura 30 voire 60% de chance de "résister" à l'effet.

Les attaques de terrain (Danse-Pluie, Distorsion...) ou de buff (Soin, Bouclier...) ne sont pas sujets à cette modulation. Seules les attaques de débuff (càd renvoyées par Reflet et Miroir Magik) sont concernées.

- Immunités aux attaques de Statut

Étant donné que l'affinité s'applique intégralement aux attaques de débuff, une affinité nulle (ou négative) se traduit par une inefficacité totale. Ainsi, Jet de Sable – de type Sol – ne peut toucher les Pokémon aériens.

Exceptions : Flair, Œil Miracle et Clairvoyance ignorent complètement les immunités, vu que leur but est de les désactiver. Buée Noire ignore aussi les immunités.

Afin de rééquilibrer la couverture, certaines attaques de Statut voient donc leur type changer. Regard Médusant devient par exemple de type Dragon à Keltios.

Notez aussi que les Pokémon Spectres sont immunisés face aux attaques de Statut de leur propre type sur le même modèle que les attaques de poudre pour les Pokémon Plantes (on ne peut jeter un sort de mort sur un Pokémon mort-vivant).

Enfin, en fonction de leur lore, certains Légendaires possèdent des immunités propres face à certains effets. Arceus en est l'exemple parfait : sa nature divine le rend insensible aux attaques de mort subite ou basées sur l'espace-temps.

- Talents de contact

Les talents du genre Pose Spore ou Point Poison sont liés à un type : si les conditions d'activations sont remplies, l'affinité vis-à-vis du Pokémon attaquant rentre en jeu pour moduler la probabilité.

Par exemple, Statik (30 % de base, type Électrik) aura 45% de chance de paralyser un Pokémon Eau, mais que 21% sur un Pokémon Plante. Un Pokémon Sol y sera immunisé.

- Talents modulant l'affinité

Les talents modifiant les dégâts en fonction d'un type d'attaque subie sont pris en compte dans l'affinité.

Ainsi, une attaque Feu sur un Archéodong Ignifugé (type Acier/Psy) aura une affinité neutre, tandis que le message "C'est extrêmement efficace !!!" sera affiché face à un Bêtochef Sang de Troll (faiblesse simple du type Combat/Plante convertie en faiblesse critique) ; cela afin d'impacter correctement les chances d'effets secondaires.

Les talents permettant d'annuler les dégâts et d'en tirer un effet positif (Absorb Eau, Torche...) sont considérées comme une absorption (affinité négative). Si l'attaque fait mouche, elle sera indiquée comme "absorbée".

- Dégâts résiduels

Les dégâts résiduels de toute nature (météo, Entry Hazards, dégâts d'immobilisation, Vampigraine...) ainsi que les dégâts "fixes" (Frappe Atlas, Draco-Rage...) prennent en compte l'affinité des types. Le facteur injecté est de l'ordre de sa racine carrée. (Ainsi, un $\times 2$ devient un $\times 1,4$ et un $\times 0,5$ devient un $\times 0,7$).

La phrase affichée et le bruitage joué lorsque de tels dégâts s'appliquent prennent en compte cela.

Sachez aussi que les dégâts d'immobilisation prennent partiellement en compte le ratio attaque/défense (ou atk spé/def spé si l'attaque immobilisante était spéciale) de respectivement l'attaquant et sa victime.

- Dégâts de recul

Le taux de dégâts de recul est modulé par l'inverse de l'affinité des types.

Ainsi, à dégâts identiques infligés, un Boutefeu contre un Type Plante infligera 4 fois moins de recul que contre un type Roche.

Sachez que les dégâts excédentaires (PV négatifs) comptent dans le recul. Pour compenser, les taux ont été légèrement abaissés (20% au lieu de 25%, 30% au lieu de 33% et 40 % au lieu de 50%).

Le talent Téméraire abaisse ce taux d'un sixième pour compenser le boost de dégâts et avoir un impact neutre sur le recul.

- Contournement d'immunité

Lorsqu'une immunité est désactivée (ex : Œil Miracle sur un Pokémon Ténèbres), l'immunité est transformée en résistance simple. Les autres types sont toujours pris en compte.

Exception : l'objet Point de Mire convertit l'immunité en faiblesse normale.

L'Attaque Lutte, de type Normal, considère toujours le type Spectre comme une résistance simple.

- Les relations entre les types

[Mugshot héros]

\C[3]\N[1] : \C[0] Les relations entre les types sont abordées dans le rayon juste derrière moi.

\C[3]\N[1] : \C[0] Les relations entre les types sont abordées dans le rayon juste à ma gauche.

Petite étagère sud-ouest horizontale et petite étagère sud-ouest à ras du mur :

Ce rayon est consacré à l'affinité entre les types

Quel livre voulez-vous lire ?

- Les affinités de types
- Table des types
- Bonus d'attaque du même type
- STAB Obscur et Lumière
- Un cœur de glace
- Esprit rationnel contre féerie
- Des insectes résistants
- Dur comme la roche
- Des spectres intouchables
- La puissance des Dragons
- Un acier aux nombreuses résistances
- Ombre et Lumière
- Pas le temps de lire

Voulez-vous lire un autre livre ?

- Les affinités de types

Il existe 20 types, chacun ayant des interactions plus ou moins fortes avec les autres.

Chaque capacité est liée à l'un de ces types, tandis que chaque créature magique possède un ou deux types qui déterminent ses forces et faiblesses.

Lorsqu'une attaque touche un Pokémon, son type interagit avec ceux de la cible, ce qui va déterminer l'affinité et impacter très significativement les dégâts (ou les chances de réussite pour une attaque de débuff).

- Si l’affinité est élevée, la cible y est vulnérable et les dégâts sont doublés.
- Si l’affinité est moyenne, la cible y est neutre.
- Si l’affinité est faible, la cible y est résistante et les dégâts sont atténués de moitié.
- Si l’affinité est nulle, il y a immunité.

En cas de double-type, les affinités se multiplient. On peut ainsi avoir des vulnérabilités critiques (double-faiblesse), mais aussi une faiblesse compensée par une résistance voire annulée par une immunité.

Certains talents comme Isograise peuvent impacter l’affinité, voire la rendre négative (absorption de l’attaque).

- Table des types

Avec un total de 400 combinaisons, la connaissance de la table des types de Keltios est primordiale en stratégie Pokémon.

		Type défensif																				
		NORMAL	FEU	EAU	ELECTR	PLANTE	GLACE	COMBAT	POISON	SOL	VOL	PSY	INSECT	ROCHE	SPECTR	DRAGON	TENEBR	ACIER	FEE	OBSCUR	LUTIER	
Type offensif	NORMAL													x½	x0			x½				
	FEU		x½	x½		x2	x2						x2	x½		x½		x2				
	EAU		x2	x½		x½	x½			x2				x2		x½						
	ELECTR			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	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		
	INSECT		x½			x2	x½	x1	x½		x½	x2				x½		x2	x½	x½		
	ROCHE		x2				x2	x½			x½	x2		x2	x½				x½			
	SPECTR	x0											x2			x2		x½			x½	
	DRAGON				x2												x2		x½	x0	x2	x½
	TENEBR								x½				x2			x2		x½		x½	x½	x½
	ACIER		x½	x½	x½		x2								x2				x½	x2		x2
	FEE		x½						x2	x½			x0				x2	x2	x½	x½	x2	x½
	OBSCUR								x½	x2			x2				x½	x½		x½	x½	x2
	LUTIER					x½			x½				x½			x2	x2	x2	x½	x½	x2	x½

Les valeurs indiquées correspondant au multiplicateur de dégâts pour la plupart des attaques offensives. Les dégâts indirects ou la précision des attaques de débuff suivent un coefficient à l’amplitude atténuée (généralement égal à la racine carrée).

Les cases sous fond jaune correspondent aux récents changements découverts. Les autres volumes de cette bibliothèque étudient de manière plus approfondie ces nouvelles affinités.

- Bonus d’attaque du même type

Une créature magique qui utilise une attaque de son type obtient un bonus de puissance appelé “STAB”. Cela se traduit par 50% de dégâts en plus pour les attaques offensives. Pour les capacités de statut, cela se traduit par un coût légèrement réduit en énergie.

Le Talent Adaptabilité double ce bonus.

À noter que certaines attaques gagnent en précision si elles sont lancées par un Pokémon de même type. C’est le cas de Toxik qui voit ses chances de toucher multipliées par 1,5 si le lanceur est de type Poison.

- STAB Obscur et Lumière

À quelques exceptions près (comme Exagide qui apprend naturellement *Lame Sainte*), seule une créature magique bénie ou maudite peut apprendre respectivement des capacités de type Lumière ou Obscur.

Si le Pokémon vient à perdre son type Lumière ou Obscur, il n'oubliera pas ce qu'il a appris et pourra continuer d'utiliser de telles attaques, mais moins efficacement. Cela se traduit par un "anti-STAB" sur les attaques Lumières et Obscures, réduisant d'un quart leur puissance ou les rendant plus fatigantes à utiliser.

Ceci dit, certains Pokémon ayant une affinité naturelle avec le sacré ou le maudit ne sont pas affectés par ce handicap et pourront en faire usage avec une efficacité neutre.

- Un cœur de glace

La Glace a fait couler beaucoup d'encre. Certains pensent qu'il s'agit du pire type existant, mais le froid a eu raison de bon nombre de voyageurs...

Bien qu'elle craigne les types Feu, Combat, Roche et Acier, la Glace est le seul élément immunisé à lui-même. Les Insectes et les Plantes étant inhibés par le froid, ils n'affectent que peu ce type.

Offensivement, la Glace gèle les plantes et le sol, alourdit les oiseaux et rend les Dragons léthargiques. Feu, Eau et Obscur y résistent. Le type Acier, de par sa conductance thermique, y est moyennement sensible.

Quant à la Grêle et à la Tempête de neige, seuls les types Eau, Glace et Obscur n'y prennent aucun dégât. Le type Glace voit aussi sa Défense augmenter de 50% sous ces climats.

- Esprit rationnel contre féerie

Les Pokémon psychiques ont un esprit rationnel tellement poussé au point que pour eux, les Fées n'existent pas : leurs pouvoirs lunaires ne sont qu'une autre facette de la force psychique qu'eux-mêmes exploitent. Ce paradigme les rend insensible à leur magie.

En retour, cette rationalité blesse les Fées, ce qui les rend vulnérables aux capacités Psy.

Naturellement, les Fées savent résister à leur propre magie vu qu'ils en connaissent les secrets. Concernant les autres affinités du type Psy, leur sagesse et leur sang-froid les aident à résister au poison et au sacré, mais ils ont du mal à affecter le type Spectre – le concept de mort étant difficilement rationnel – et les Insectes qui du fait de leur fort instinct ne sont que peu affectés par leurs pouvoirs. Enfin, ils sont autant vulnérables à la cruauté du type Obscur qu'à la malice du Type Ténèbres.

- Des insectes résistants

Malgré leurs stats généralement faibles, les Insectes ont toujours fait preuve d'une grande résilience. Leur instinct d'essaim les rend résistants aux pouvoirs psychiques en plus d'être peu affectés par les types Plante, Sol et Combat. Malgré cela, ils restent sensibles au feu, se font écraser par la roche et picorés par les oiseaux.

Du côté offensif, les Plantes se font manger par eux tandis que les types Ténèbres et Psy en ont peur. Néanmoins, le type Insecte reste peu efficace contre de très nombreux types dont la liste est : Feu, Poison, Vol, Spectre, Acier, Fée. La Glace y résiste aussi, car elle inhibe leur activité. On notera enfin que le fort métabolisme des créatures de type Combat les rendent normalement sensibles aux attaques d'insecte.

Dernier point : les Insectes ne sont pas affectés par la Toile Gluante.

- Dur comme la roche

La roche résiste à elle-même de par sa solidité. Ses caractéristiques minérales la rendent peu conductrice à l'électricité, mais pas autant que le Sol qui l'isole complètement.

En plus de ces deux résistances, la Roche encaisse les attaques de type Normal, Feu, Poison et Vol ; mais souffre de cinq vulnérabilités : Eau, Plante, Combat, Sol et Acier. C'est donc un type très hétérogène défensivement.

Offensivement, la roche brise la glace, écrase les insectes, alourdit les oiseaux et étouffe le feu. Seuls Acier, Combat et Sol y résistent.

Les créatures magiques rocheuses excellent dans les tempêtes de sable : cela augmente leur Défense spéciale de 50% et leurs représentants sont les seuls à ne pas être blessés par ce climat avec ceux de type Acier et Sol.

À noter que la terrifiante attaque Piège de Roc ne blesse pas ceux de type Roche. L'affinité joue sur les dégâts infligés, mais dans une amplitude un peu moindre que pour une attaque offensive.

- Des spectres intouchables

Le type Spectre est l'un des types les plus craints et non sans raison : leurs immunités aux types Normal et Combat les protègent de nombreuses attaques, y compris de débuff. Offensivement, leurs pouvoirs d'outre-tombe ne sont que peu résistés : seuls ceux ayant un cœur sombre (type Ténèbres ou Obscur) peuvent y tenir tête, à l'inverse du type Psy qui en est effrayé.

Curiosité : les créatures de type Normal ne sont affectées par aucune magie spectrale. Certains pensent que du fait de leur esprit simpliste, ils ne croient pas aux Spectres tout comme les créatures psychiques ne croient pas aux Fées, leur conférant ainsi cette immunité.

Défensivement, les Spectres résistent aux insectes et aux pouvoirs psychiques, mais craignent la magie sacrée et les attaques Ténèbres.

Quand les spectres sont confrontés à eux-mêmes, on assiste à un phénomène curieux : étant morts-vivants par nature, leur magie d'affaiblissement (Onde Folie, Malédiction spectrale...) ne les affecte pas, car elle ne fait pas effet sur les morts. À l'inverse, leur magie offensive les blesse mutuellement. Les spécialistes pensent que cela est provoqué par un surplus d'énergie spectrale.

- La puissance des Dragons

Les dragons sont réputés pour leur puissance, leur majesté et leur proximité avec les Légendaires. C'est non sans raison que le Peuple du Météore nomme "Énergie Draconique" l'Énergie de la Nature !

Plus que de leur type, leur force provient de stats supérieures à la moyenne. Ils sont souvent situés au sommet de la chaîne alimentaire et certains sont même de sang divin tels que Rayquaza ou Giratina. Les dragons sont néanmoins rares et ont un taux de reproduction très lent.

Du côté des affinités, ces reptiles résistent aux quatre types élémentaires (Feu, Eau, Électrik et Plante). Leur instinct féroce les rend forts contre l'obscurité mais vulnérables à la lumière. La Glace les refroidit et ils ont une crainte ancestrale de la magie féerique.

Offensivement, le type Dragon a une excellente couverture neutre à l'instar du type Spectre. Seuls les types Électrik et Obscur y sont vulnérables, tandis que la Lumière y résiste. Les Fées disposent d'une aura qui les rend totalement insensible à leur sauvagerie. Et contrairement à ce qu'on pense, le type Acier n'y résiste pas !

Chose amusante : les dragons se craignent entre eux, ce qui fait que leurs combats ne durent jamais longtemps. Dans la hiérarchie draconique, il n'y a souvent qu'une place pour un chef.

- Un acier aux nombreuses résistances

Bien que plus dur que la roche, l'acier actuel n'égale pas ce qui se faisait dans l'ancienne Lémurie. Ainsi sont-ils normalement sensibles aux assauts contondants ou ardents des Dragons ainsi qu'aux chocs thermiques engendrés par le froid. Du côté des vulnérabilités, le métal conduit l'électricité, fond à la chaleur et ploie face aux attaques Combat ou Sol.

Néanmoins, ce type jouit toujours d'un nombre record de résistances dont la liste impressionnante est : Normal, Plante, Vol, Psy, Insecte, Roche, Acier, Fée et Lumière, en plus d'une immunité à Poison.

Cela les aide à résister à de nombreux débuffs et en fait un type très difficile à passer.

Offensivement, ce type blesse ce qui est féérique et sacré tout en éclatant la Roche et la Glace. Feu, Eau, Électrik y résistent.

- Ombre et Lumière

Les types sacré et maudit ne sont pas neutres et possèdent leurs propres affinités. Cela peut renverser l'issue d'un combat, le premier en ayant fait les frais étant le Roi Mythique Oromis qui ignorait que l'Électhor du Roi d'Askógr était Obscur.

Lumière et Ombre s'annihilent mutuellement. Chacun se résiste à lui-même.

Fée et Lumière se résistent mutuellement, car leur magie est proche. De même qu'entre Ténèbres et Obscur.

La magie des Fées les protège de l'obscurité tandis que les Dragons n'en ont pas peur.

L'acier blesse le sacré par sa froideur, mais est neutre face à l'obscurité.

Les Pokémon maudits résistent à la magie spectrale.

Le poison souille le sacré mais affecte peu le maudit.

La Lumière résiste à l'énergie pure de l'électricité, tandis que la froideur d'un cœur obscur le rend peu sensible à la Glace tout en l'immunisant à la Grêle.

Du côté offensif, la Lumière aveugle les Spectres, effraie les Dragons et repousse les Ténèbres ; mais affecte peu les types Plante, Poison, Psy, Acier et Fée. Face au type Obscur, Poison et Psy sont dominés ; tandis que Combat, Dragon, Ténèbres et Fée y résistent.