

Le Crafting de Capacité permet de modifier certaines capacités pour les rendre plus fortes. Dans la nature, certains Pokémon pourront apparaître avec des capacités comme Eclair + (et croyez-moi vous le saurez si ça arrive), d'autres avec Tonnerre X... Et vous, comme les Dresseurs de Fraiz, apprenez à transformer Tonnerre en Tonnerre + parce que ça déchire son papier Q !!

(Il est impossible de crafter les capacités de niveau X)

Vous aurez besoin de:

- 1 Pokémon connaissant une des capacités transformables
- 1 Baie servant à diminuer la puissance des attaques du Type de la Capacité choisie
- Un objet augmentant légèrement d'habitude la puissance des attaques du Type de la Capacité (Mouchoir Soie, Lunettes Noires...)

Tout ceci sera consommé, attention !

Vous pouvez désormais créer une Capacité améliorée !

Tableau des capacités améliorées

Capacité	Niveau	Type	Précision	Puissance	Effet
Acide	+	Poison	100	+0.25p	30% de chance de baisser la Déf
Eclair	+	Electrik	100	+0.25p	30% de chance de paralyser la cible
Eclate-Roc	+	Combat	100	+0.25p	30% de chance de baisser la Déf
Ecume	+	Eau	100	+0.25p	30% de chance de baisser la Vitesse
Flammèche	+	Feu	100	+0.25p	30% de chance de brûler la cible
Griffe	+	Normal	100	+0.25p	Taux de

					Coup Critique +5
Méga-Sangsue	+	Plante	100	+0.25p	+0.25p de vie restauré
Ouragan	+	Dragon	100	+0.25p	10% de chance d'augmenter l'attaque Spéciale
Poudreuse	+	Glace	100	+0.25p	30% de chance de geler
Jet-Pierre	+	Roche	100	+0.25	10% de chance de baisser la vitesse adverse
Poursuite	+	Ténèbres	N'échoue jamais	+0.25p	Taux Coup Critique +5
Taillade	+	Insecte	100	+0.25p	/
Tornade	+	Vol	100	+0.25p	10% de chances de réduire la Précision adverse
Capacité	Niveau	Type	Précision	Puissance	Effet
Pisto-Poing	+	Acier	100	+0.25p	10% de chance de réduire la Défense adverse
Ombre Portée	+	Spectre	100	+0.25p	10% de chance d'apeurer l'adversaire
Voix Enjôleuse	+	Fée	100	+0.25p	10% de chance de rendre l'adversaire amoureux

Capacité	Niveau	Type	Précision	Puissance	Effet
Acide	X	Poison	100	+0.50p	50% de chance de baisser la Déf
Eclair	X	Electrik	N'échoue jamais	+0.50p	50% de chance de paralyser la cible
Éclate-Roc	X	Combat	100	+0.50p	50% de chance de baisser la Déf
Ecume	X	Eau	100	+0.50p	50% de chance de baisser la Vitesse
Flammèche	X	Feu	100	+0.50p	50% de chance de brûler la cible
Griffe	X	Normal	100	+0.50p	Taux de Coup Critique +15
Méga-Sangsue	X	Plante	100	+0.50p	+0.50p de vie restauré
Ouragan	X	Dragon	100	+0.50p	50% de chance d'augmenter l'attaque Spéciale
Poudreuse	X	Glace	100	+0.50p	50% de chance de geler
Jet-Pierre	X	Roche	100	+0.50p	35% de chance de baisser la vitesse adverse
Poursuite	X	Ténèbres	N'échoue jamais	+0.50p	Taux Coup Critique +10

Taillade	X	Insecte	100	+0.50p	Taux de Coup Critique +5
Tornade	X	Vol	100	+0.50p	30% de chances de réduire la Précision adverse
Capacité	Niveau	Type	Précision	Puissance	Effet
Pisto-Poing	X	Acier	100	+0.50p	50% de chance de réduire la Défense adverse
Ombre Portée	X	Spectre	100	+0.50p	30% de chance d'apeurer l'adversaire
Voix Enjôleuse	X	Fée	100	+0.50p	30% de chance de rendre l'adversaire amoureux
Capacité	Niveau	Type	Précision	Puissance	Effet
Bélier	+	Normal	90	+0.25p	-0.50p dégâts de recul
Bombe-Beurk	+	Poison	100	+0.25p	45% de chance d'empoisonner l'adversaire
Rayon-Gemme	+	Roche	100	+0.25p	10% de chance de baisser la Défense adverse.
Lance-Flammes	+	Feu	100	+0.25p	30% de chances de Brûler
Laser Glace	+	Glace	100	+0.25p	30% de

					chances de Geler
Poing Meteor	+	Acier	100	+0.25p	35% de chances d'augmenter l'Attaque du lanceur
Psyko	+	Psy	100	+0.25p	30% de chances de baisser la Défense Spéciale adverse
Surf	+	Eau	100	+0.25p	10% de chance d'augmenter l'Attaque Spéciale
Tonnerre	+	Electrik	100	+0.25p	30% de chance de paralyser l'adversaire
Vol	+	Vol	95	+0.25p	10% de chance d'augmenter l'Esquive après la seconde phase
Bourdon	+	Insecte	100	+0.25p	30% de chance de baisser la Défense Spéciale adverse
Eco-sphère	+	Plante	100	+0.25p	30% de chance de baisser la Défense spéciale adverse
Telluriforce	+	Sol	100	+0.25p	30% de chance de baisser la

					Défense Spéciale de la cible
Capacité	Niveau	Type	Précision	Puissance	Effet
Ball'Ombre	+	Spectre	100	+0.25p	45% de chance de baisser la Défense Spéciale adverse
Pied Voltige	+	Combat	100	+0.25p	/
Câlinerie	+	Fée	100	+0.25p	30% de chance de diminuer l'attaque adverse
Dracochoc	+	Dragon	100	+0.25p	10% de chance de baisser l'Attaque Spéciale ennemie
Capacité	Niveau	Type	Précision	Puissance	Effet
Bélier	X	Normal	100	+0.50p	Pas de dégâts de recul
Bombe-Beurk	X	Poison	100	+0.50p	60% de chance d'empoisonn er l'adversaire
Rayon-Gemme	X	Roche	100	+0.50p	30% de chance de baisser la Défense adverse.
Lance-Flammes	X	Feu	100	+0.50p	50% de chances de Brûler
Laser Glace	X	Glace	100	+0.50p	60% de chances de

					Geler
Poing Meteor	X	Acier	100	+0.50p	50% de chance d'augmenter l'Attaque du lanceur
Psyko	X	Psy	100	+0.50p	50% de chance de baisser la Défense Spéciale adverse
Surf	X	Eau	100	+0.50p	40% de chance d'augmenter l'Attaque Spéciale
Tonnerre	X	Electrik	100	+0.50p	50% de chance de paralyser l'adversaire
Vol	X	Vol	95	+0.50p	25% de chance d'augmenter l'Esquive après la seconde phase
Bourdon	X	Insecte	100	+0.50p	50% de chance de baisser la Défense Spéciale adverse
Eco-sphère	X	Plante	100	+0.50p	50% de chance de baisser la Défense spéciale adverse
Telluriforce	X	Sol	100	+0.50p	60% de chance de baisser la Défense

					Spéciale de la cible
Capacité	Niveau	Type	Précision	Puissance	Effet
Ball'Ombre	X	Spectre	100	+0.50p	60% de chance de baisser la Défense Spéciale adverse
Pied Voltige	X	Combat	100	+0.50p	/
Câlinerie	X	Fée	100	+0.50p	50% de chance de diminuer l'attaque adverse
Dracochoc	X	Dragon	100	+0.50p	30% de chance de baisser l'Attaque Spéciale ennemie

Capacité	Niveau	Type	Précision	Puissance	Effet
Blizzard	+	Glace	75	+0.25p	30% de chance de geler
Déflagration	+	Feu	90	+0.25p	30% de chance de brûler
Fatal-Foudre	+	Electrik	75	+0.25p	30% de chance de paralyser
Hydrocanon	+	Eau	85	+0.25p	15% de chance de baisser la Défense Spéciale ennemie.
Vent Violent	+	Vol	75	+0.25p	10% de chance de réduire la

					Défense adverse
Lance-Soleil	+	Plante	100	+0.25p	15% de chance d'augmenter l'atk spéciale du lanceur
Colère	+	Dragon	100	+0.25p	Le lanceur a 75% de chances d'être confus à la fin.
Damoclès	+	Normal	100	+0.25p	30% de chance d'apeurer l'adversaire.
Mégacorne	+	Insecte	90	+0.25p	Taux de coup critique +10%
Prescience	+	Psy	100	+0.25p	20% de chance de baisser l'Atk Spé adverse.
Exploforce	+	Combat	75	+0.25p	30% de chance de baisser la Défense Spéciale adverse.
Capacité	Niveau	Type	Précision	Puissance	Effet
Détricanon	+	Poison	85	+0.25p	40% de chance d'empoisonner l'adversaire.
Queue de Fer	+	Acier	80	+0.5p	25% de chance de baisser la Défense de la cible.
Hantise	+	Spectre	95	+0.5p	10% de chance

					d'apeurer.
Lame de Roc	+	Roche	85	+0.5p	Taux de coup critique +15%
Séisme	+	Sol	100	+0.5p	10% de chance de baisser la Vitesse des victimes.
Tricherie	+	Ténèbres	100	+0.5p	10% de chance d'augmenter l'ATK du lanceur.
Pouvoir Lunaire	+	Fée	100	+0.5p	40% de chance de baisser l'Attaque Spéciale de la cible.
Capacité	Niveau	Type	Précision	Puissance	Effet
	X			+0.5p	
	X			+0.5p	
	X			+0.5p	