

Pokémon RPG



Guia dos Golpes Especiais e Poderes.

Escrito por Thiago Luiz “Guerrad”
Equipe RPG Anime Brasil



www.rpganimebrasil.blogspot.com

Seja bem vindo ao **GUIA DE GOLPES & PODERES**

Sejam bem vindos ao GUIA DE GOLPES ESPECIAIS E PODERES, onde vamos definitivamente terminar toda a linha de suplementos para POKÉMON RPG, as quais foram anunciados desde 2007 e que não tinha conseguido terminar (deixando muitos RPGistas na mão), mas que hoje está nas suas mãos (ou na tela do seu PC ou outro aparelho que lê e-books).

Se você é novato por aqui, uma breve explicação: esse é um livro suplemento para o jogo não-oficial POKÉMON RPG. Isto quer dizer que ele oferece novas regras para enriquecer o jogo (pois trata-se de um suplemento), utilizando o sistema Anime RPG, que é um livro de onde baseamos nossas regras. Para jogar você precisa ter em mãos o livro Anime RPG e os demais suplementos grátis disponíveis em nosso site, www.rpganimebrasil.blogspot.com Abaixo:

•**Pokémon RPG: Módulo Básico:** este livreto que você tem em mãos complementa o material sobre Monstros de Bolso do ANIME RPG. Além disso, vamos oferecer estatísticas (segundo as regras de Daemon) dos primeiros Pokémons entregues pelo Prof. Carvalho e regras para Duelos de Pokémon, Insígnias, Novas regras para Personagens Pokémons (para ser usados nas Batalhas) e Novos Equipamentos.

•**Guia dos Treinadores:** este netbook vai oferecer fichas e estatísticas dos principais NPCs que deverão enfrentar os Jogadores na Campanha, deste o Samurai, Bandido, Treinadora, Brock, Misty, Blaine até a Elite dos Quatro, com Agatha, Loreilei, Bruno e outros...Vão estar listados aqui TODOS os Mestres de Ginásio e seus Pokémons.

•**Pokeagenda1:** todos os 150 Pokémon com estatísticas e tabelas de Encontros com Pokémons

•**Pokeagenda2:** As Fichas de Personagem dos Pokémons apresentados em "Pokeagenda1" e regras como organizar uma Pokéagenda e os itens Especiais que você poderá ter caso tenha a Pokéagenda, como o ACHA ITEM e o EXP ALL.

Com todos esses livros em mãos, você já poderá mestrar uma campanha de Pokémon RPG.

Pokémon 2º Edição

Sempre estive em nossos planos criar uma segunda edição para o jogo Pokémon, mas, para isso, precisamos primeiramente terminar a linha de suplementos anunciados para esta versão. Pode demorar um pouco, mas estamos pensando seriamente em uma segunda edição (isso não quer dizer que esta versão ficará desatualizada), que usará nosso sistema próprio, Anime Field, e será um Módulo Básico completo com todas as regras: isso quer dizer que você não vai precisar COMPRAR livro algum para jogar – apenas baixar o livro com as regras e futuros suplementos.

Calma, jogadores de Daemon, pois vocês têm o Pokémon 1º Edição um material confortável para campanhas e mais campanhas. Talvez eu ainda escreva um suplemento chamado EQUIPE ROCKET, com regras para Personagens membros dessa equipe de criminosos roubadores de Pokémon.

E-mail da RPG Anime Brasil, para dúvidas e contatos: rpganimebrasil@gmail.com

Página da RPG Anime Brasil no Facebook: www.facebook.com/rpganimebrasil

Visite nosso site: www.rpganimebrasil.blogspot.com

Lista de Golpes de Pokémon

A seguir, a lista dos **Golpes dos Pokémons** (que podem ser comprados com pontos assim que seus Pokémons avançam de Nível) e também podem ser usados pelos Mestres nos Pokémons dos Mestres de Ginásio de GUIA DOS TREINADORES.

Planta: Absorver, Ataque de Fúria, Ataque Rápido, Autodestruir, Chicote de Vinha, Corpo, Dança da Pétala, Desabilitar, Esporo Atordoante, Foco, Folha Navalha, Fúria, Mega Drenar, Pagamento do dia, Pó do Sono, Pokémon Guerreiro, Raio Solar, Restaurar, Rugir, Semente Sanguessuga.

Fogo: Anéis de Fogo, Ataque de Fúria, Ataque Rápido, Autodestruir, Corpo, Desabilitar, Foco, Fúria, Jato de Fogo, Mega Soco, Pagamento do dia, Pokémon Guerreiro, Restaurar, Rugir, Soco de Fogo.

Voador: Ataque Aéreo, Ataque de Asa, Ataque de Fúria, Ataque dos Céus, Ataque Rápido, Autodestruir, Corpo, Desabilitar, Foco, Fúria, Movimento Espelho, Pagamento do dia, Pokémon Guerreiro, Redemoinho de Vento, Restaurar, Rugir e Voador.

Água: Ataque de Fúria, Ataque Rápido, Autodestruir, Bolhas, Bomba Hidráulica, Braçadeira, Corpo, Desabilitar, Foco, Fúria, Jato de Água, Martelo Caranguejo, Mega Soco, Pagamento do dia, Pokémon Guerreiro, Restaurar, Retirar, Rugir, Surf, Viga d Bolhas.

Inseto: Absorver, Ataque de Fúria, Ataque Rápido, Autodestruir, Chicote de Vinha, Desabilitar, Duplo Ataque Venenoso, Esporo Atordoante, Foco, Fúria, Mega Soco, Misseis Pin, Pagamento do dia, Pó do Sono, Pokémon Guerreiro, Restaurar, Rugir, Super Sônico, Teia, Tiro de Corda.

Normal: Ataque de Fúria, Ataque Duplo, Ataque Rápido, Autodestruir, Bater com o crânio, Beijo do Amor, Canto, Corpo, Dança das Espadas, Desabilitar, Endurecer, Foco, Fúria, Guilhotina, Lamber, Mega Soco, Mímico, Pagamento do dia, Pokémon Guerreiro, Recuperar, Restaurar, Rugir, Substituto, Transformação, Vento Navalha, Vincular.

Venenoso: Ácido, Armadura de Ácido, Ataque de Fúria, Ataque Rápido, Autodestruir, Desabilitar, Envenenar, Foco, Fúria, Gás Venenoso, Lamber, Mega Soco, Pagamento do dia, Pesadelo, Pokémon Guerreiro, Poluição, Raio da Confusão, Restaurar, Roubar, Rugir, Sombra da Noite, Tóxico.

Lutador: Ataque de Fúria, Ataque Duplo, Ataque Rápido, Autodestruir, Chute Duplo, Chute Triplo, Chute Voador, Contra Golpe, Corpo, Desabilitar, Foco, Fúria, Golpe de Karatê, Mega Chute, Mega Soco, Pagamento do dia, Pokémon Guerreiro, Restaurar, Rugir, Submissão,

Psíquico: Agilidade, Amnésia, Ataque de Fúria, Ataque Rápido, Autodestruir, Barreira, Comedor de Sonhos, Confusão, Corpo, Desabilitar, Foco, Fúria, Psíquico, Meditação, Mega Soco, Pagamento do dia, Pesadelo, Pokémon Guerreiro, Psíquico, Restaurar, Rugir, Sombra da Noite, Teia de Luz, Teleporte, Tiro Psíquico.

Gelo: Ataque de Fúria, Ataque Rápido, Autodestruir, Boca de Aurora, Corpo, Desabilitar, Foco, Fúria, Mega Soco, Nevasca, Névoa, Pokémon Guerreiro, Restaurar, Rugir, Soco de Gelo, Viga de Gelo.

Terrestre: Ataque de Areia, Ataque de Fúria, Ataque Rápido, Autodestruir, Cavar, Corpo, Desabilitar, Espinhos, Fissura, Foco, Fúria, Mega Soco, Ossomerangue, Pokémon Guerreiro, Restaurar, Rugir, Terremoto.

Elétrico: Ataque de Fúria, Ataque Rápido, Autodestruir, Choque do Trovão, Corpo, Desabilitar, Foco, Fúria, Mega Soco, Onda Trovão, Pagamento do dia, Pokémon Guerreiro, Raio Trovão, Restaurar, Rugir, Soco Trovão,

Pedra: Ataque de Fúria, Ataque Rápido, Corpo, Desabilitar, Deslizamento de Rocha, Foco, Fúria, Jogar Pedra, Mega Soco, Pagamento do dia, Pokémon Guerreiro, Restaurar, Rugir.

Dragão: Ataque de Fúria, Ataque Rápido, Corpo, Desabilitar, Foco, Fogo do Dragão, Fúria, Fúria do Dragão, Mega Soco, Pagamento do dia, Pokémon Guerreiro, Restaurar, Rugir.

Absorver
[Planta ou Inseto]

Recupera Pontos de Vida.

- 1 ponto:** 5 PVs.
- 2 pontos:** 10PVs.
- 3 pontos:** 15PVs.
- 4 pontos:** 20PVs.
- 5 pontos:** 30PVs.

Ácido
[Venenoso]

Diminui a Defesa do Pokémon adversário. Para ativar este poder, o Pokémon deve acertar um golpe no outro e aplicar a penalidade com o valor a seguir. Este estado dura 1d6 turnos.

- 1 ponto:** -1 no IP (ou DEX ou AGI).
- 2 pontos:** -2 no IP (ou DEX ou AGI).
- 3 pontos:** -3 no IP (ou DEX ou AGI).
- 4 pontos:** -4 no IP (ou DEX ou AGI).
- 5 pontos:** -5 no IP (ou DEX ou AGI).

Agilidade
[Psíquico]

Aumenta a AGILIDADE do Pokémon. Esse bônus dura 1d6 turnos.

- 1 ponto:** +2.
- 2 pontos:** +3.
- 3 pontos:** +4.
- 4 pontos:** +5.
- 5 pontos:** +6.

Amnésia
[Psíquico]

1 ponto: Aumenta o IP em 2 pontos, mas perde um turno ao fazer isso.

Anéis de Fogo
[Fogo]

2 pontos: Pokémon atinge o outro com vários anéis de fogo, que podem durar de 1 à 5 turnos. O pomona (se não for Voador ou tenha a Habilidade de Teleporte) não poderá sair até que os Anéis de Fogo acabem. Pokémon rola 1d100 e precisa tirar um resultado IGUAL ou MENOR para que os Anéis de Fogo continuem, sendo o máximo de duração igual 5 turnos. Dano básico 2d6 fogo por turno. 10% para manter.

- 3 pontos:** 20% para manter.
- 4 pontos:** 40% para manter.
- 5 pontos:** 60% para manter.

Armadura de Ácido
[Venenoso]

Pokémon cria uma barreira de ácido que dura 1d6 turnos.

- 1 ponto:** IP2
- 2 pontos:** IP3
- 3 pontos:** IP4
- 4 pontos:** IP5
- 5 pontos:** IP6

Ataque Aéreo
[Voador]

A diferença neste ataque é que o Pokémon adquire chances de conseguir DANO DOBRADO.

- 1 ponto:** 1d6 de dano. 1% de chances.
- 2 pontos:** 1d10 de dano. 5% de chances.
- 3 pontos:** 2d6 de dano. 10% de chances.
- 4 pontos:** 3d6 de dano. 15% de chances.
- 5 pontos:** 2d10 de dano. 20% de chances.

Ataque de Areia
[Terrestre]

Pokémon joga terra nos olhos do outro, o que afeta sua precisão.

- 1 ponto:** -1 na DEX ou AGI (1 turno).
- 2 pontos:** -1 na DEX ou AGI (1d3 turnos).
- 3 pontos:** -2 na DEX ou AGI (1d6 turnos).
- 4 pontos:** -3 na DEX ou AGI (1d6 turnos).
- 5 pontos:** -4 na DEX ou AGI (1d6 turnos).

Ataque de Asa
[Voador]

Ataque Básico dos Pokémon voadores.

- 1 ponto:** 1d6 de dano.
- 2 pontos:** 1d10 de dano.
- 3 pontos:** 2d6 de dano.
- 4 pontos:** 3d6 de dano.
- 5 pontos:** 2d10 de dano.

Ataque de Fúria
[Qualquer]

Faz o Pokémon enfurecido atacar de 2 a 5 vezes numa rodada. Role 1d100 e compare com o resultado abaixo: tirando MENOR ou IGUAL indica que o Pokémon role o ataque. Observação: mesmo que o mesmo erre o ataque no alvo, ele pode fazer o teste do Ataque Ataque de Fúria para ver se tem novas chances. Caso erre o teste de Ataque de Fúria, ele não poderá mais atacar na rodada.

- 1 ponto:** 15%. +1 no dano.

- 2 pontos:** 20%. +1 no dano.
- 3 pontos:** 30%. +3 no dano.
- 4 pontos:** 40%. +3 no dano.
- 5 pontos:** 50% +5 no dano.

OBSERVAÇÃO: ao utilizar o Ataque de Fúria, seu Pokémon não poderá defender-se no próximo turno.

Ataque dos Céus **[Voador]**

Pokémon agarra o outro, voa e taca no chão.

- 1 ponto:** 10% de chances de acerto. 1d6+1d6 por metro de queda.
- 2 pontos:** 15% de chances de acerto. 1d10+1d6 por metro de queda.
- 3 pontos:** 20% de chances de acerto. 2d6+1d6 por metro de queda.
- 4 pontos:** 25% de chances de acerto. 3d6+1d6 por metro de queda.
- 5 pontos:** 30% de chances de acerto. 2d10+1d6 por metro de queda.

Ataque Duplo ou Soco Cometa **[Lutador, Normal]**

Faz o Pokémon atacar de 2 a 5 vezes numa rodada. Role 1d100 e compare com o resultado abaixo: tirando MENOR ou IGUAL indica que o Pokémon role o ataque. Observação: mesmo que o mesmo erre o ataque no alvo, ele pode fazer o teste do Ataque Duplo para ver se tem novas chances. Caso erre o teste de Ataque Duplo, ele não poderá mais atacar na rodada.

- 1 ponto:** 15%.
- 2 pontos:** 20%.
- 3 pontos:** 30%.
- 4 pontos:** 40%.
- 5 pontos:** 50%.

Ataque Rápido **[Quaisquer]**

3 pontos: Pokémon SEMPRE ataca primeiro.

Auto Destruir **[Quaisquer]**

Pokémon se mata, mas leva seu adversário junto.

- 1 ponto:** Os dois levam 30 de dano (mas seu Pokémon perde).
- 2 pontos:** Os dois levam 50 de dano (mas seu Pokémon perde).

- 3 pontos:** Os dois levam 70 de dano (mas seu Pokémon perde).
- 4 pontos:** Os dois levam 90 de dano (mas seu Pokémon perde).
- 5 ponto:** Os dois levam 100 de dano (mas seu Pokémon perde).

Barreira **[Psíquico]**

Cria uma barreira psíquica em volta do Pokémon, que dura 1d6 turnos. O IP da Barreira é definido pela pontuação abaixo.

- 1 ponto:** IP1.
- 2 pontos:** IP2.
- 3 pontos:** IP3.
- 4 pontos:** IP4.
- 5 ponto:** IP5.

Bater com o Crânio **[Normal]**

Pokémon aumenta IP e bate.

- 2 pontos:** IP1 e 1d6 de dano.
- 3 pontos:** IP2 e 1d10 de dano.
- 4 pontos:** IP4 e 2d6 de dano.
- 5 pontos:** IP5 e 3d6 de dano.

Beijo do Amor **[Normal]**

Pokémon beija seu adversário, que tem probabilidade de ficar *Adormecido*.

- 1 ponto:** 10%.
- 2 pontos:** 20%.
- 3 pontos:** 30%.
- 4 pontos:** 40%.
- 5 pontos:** 60%.

Boca de Aurora **[Gelo]**

Diminui a FR do Pokémon adversário. Caso acerte o golpe, diminuirá a FR de acordo com os valores abaixo.

- 1 ponto:** 1d6 de dano. 15% de -1 em FR ao adversário.
- 2 pontos:** 1d10 de dano. 20% de -2 em FR ao adversário.
- 3 pontos:** 2d6 de dano. 30% de -3 em FR ao adversário.
- 4 pontos:** 3d6 de dano. 45% de -4 em FR ao adversário.
- 5 ponto:** 2d10 de dano. 50% de -5 em FR ao adversário.

Bolhas **[Água]**

Ataque de Bolhas dos Pokémon aquáticos.
1 ponto: 1d6 de dano. 5% de -1 em AGI ao adversário.

2 pontos: 1d10 de dano. 10% de -1 em AGI ao adversário.

3 pontos: 2d6 de dano. 15% de -1 em AGI ao adversário.

4 pontos: 3d6 de dano. 25% de -1 em AGI ao adversário.

5 ponto: 2d10 de dano. 30% de -1 em AGI ao adversário.

Bomba Hidráulica **[Água]**

Super Ataque dos Pokémon de Água.

2 pontos: 2d6.

3 pontos: 2d10.

Braçadeira **[Água]**

O Pokémon prende o outro com sua força. Neste estado, seu adversário não poderá atacar. Dano provocado por turno (ver valor abaixo) e para seu adversário sair é um teste de FR vs. FR, sendo que o Pokémon pode ficar até 5 turnos preso. Depois desse tempo, ele pode sair.

1 ponto: 1 ponto de dano por turno.

2 pontos: 2 pontos de dano por turno.

3 pontos: 2 pontos de dano por turno.

4 pontos: 3 pontos de dano por turno.

5 pontos: 4 pontos de dano por turno.

Canto **[Normal]**

Pokémon canta e faz os outros dormirem automaticamente. O alvo tem que rolar 1d100 e tirar um número MAIOR ou IGUAL para não ser afetado pelo poder *Cantar*.

1 ponto: 20%.

2 pontos: 40%.

3 pontos: 60%.

4 pontos: 80%.

5 pontos: 90%.

Cavar **[Terrestre]**

Pokémon cava um buraco (fazendo assim, escapando de quaisquer golpes) e no próximo turno ataca seu adversário de surpresa (provocando DANO DOBRADO).

Logicamente não funciona contra Pokémon voadores.

1 ponto: 1d6 de dano.

2 pontos: 1d10 de dano.

3 pontos: 2d6 de dano.

4 pontos: 3d6 de dano.

5 pontos: 2d10 de dano.

Chicote de Vinha **[Planta e Inseto]**

O Pokémon ataca com um chicote, podendo atingir seu alvo a distância.

1 ponto: 1d6 de dano.

2 pontos: 1d10 de dano.

3 pontos: 2d6 de dano.

4 pontos: 3d6 de dano.

5 pontos: 2d10 de dano.

Choque do Trovão **[Elétrico]**

Atinge o alvo com um choque, que pode deixá-lo no estado *Paralisado*.

2 pontos: 1d6 de dano. 20% de chances.

3 pontos: 1d10 de dano. 30% de chances.

4 pontos: 2d6 de dano. 40% de chances.

5 pontos: 3d6 de dano. 50% de chances.

Chute Duplo **[Lutador]**

Pokémon aplica um chute, caso acerte o teste no valor abaixo (resultado MENOR ou IGUAL) ele aplica outro chute automaticamente.

1 ponto: 40%. 1d6 de dano por cada chute.

2 pontos: 50%. 1d6 de dano por cada chute.

3 pontos: 60%. 2d6 de dano por cada chute.

4 pontos: 70%. 2d6 de dano por cada chute.

5 pontos: 80%. 2d6 de dano por cada chute.

Chute Triplo **[Lutador]**

2 pontos: O Pokémon aplica 3 chutes no seu adversário. O Pokémon vai atacar três vezes no turno, aplicando 3 chutes.

Chute Voador **[Lutador]**

Um golpe arriscado onde o Pokémon aplica uma voadora no adversário. Caso ele erre o

golpe, vai se espatifar no chão, provocando dano a si mesmo.

1 ponto: 1d6+3 de dano. Recebe 3 de dano se errar.

2 pontos: 1d10+3 de dano. Recebe 5 de dano se errar

3 pontos: 2d6+3 de dano. Recebe 8 de dano se errar

4 pontos: 3d6+3 de dano. Recebe 10 de dano se errar

5 pontos: 2d10+3 de dano. Recebe 10 de dano se errar

Comedor de Sonhos [Psíquico]

2 pontos: Pokémon dorme por 1d6+1 turnos e quando acorda, recupera todos os PVs.

Confusão [Psíquico]

Deixa o Pokémon no estado *Confuso*. Para evitar isso, o adversário deve rolar 1d100 e tirar um resultado IGUAL ou MAIOR ao valor mencionado abaixo. Caso contrário estará confuso por 1d6 rodadas.

1 ponto: 15%

2 pontos: 25%

3 pontos: 30%

4 pontos: 40%

5 pontos: 50%

Contragolpe [Lutador]

Provoca dano dobrado do dano sofrido por um golpe físico, isto é, se você passar no teste (tirando valor MENOR ou IGUAL ao valor abaixo).

1 ponto: 10%.

2 pontos: 30%.

3 pontos: 40%.

4 pontos: 50%.

5 pontos: 60%.

Corpo [Quaisquer, menos Inseto ou Venenoso]

O Pokémon toma 2 pancadas (pois fica com a defesa aberta), para depois revidar provocando o dano que foi recebido + o dano indicado abaixo.

1 ponto: 1d6 de dano.

2 pontos: 1d10 de dano.

3 pontos: 2d6 de dano.

4 pontos: 3d6 de dano.

5 pontos: 2d10 de dano.

Dança da Pétala [Planta]

Pokémon ataca com outro golpe por 2 ou 3 vezes e depois fica *Confuso*.

1 ponto: 2 vezes.

2 pontos: 2 vezes.

3 pontos: 3 vezes.

Dança das Espadas [Normal]

Faz o Pokémon aumentar seu bônus no próximo Ataque. O Pokémon “energiza” por um turno, para depois ganhar o bônus. Quando o ataque é feito, ele perde o bônus e terá que “energizar” novamente para ganhar o bônus.

1 ponto: +10% no ataque.

2 pontos: +15% no ataque.

3 pontos: +20% no ataque.

4 pontos: +25% no ataque.

5 pontos: +30% no ataque.

Desabilitar [Quaisquer]

Permite o Pokémon não deixar seu adversário usar um golpe ou não atacar no próximo turno. O jogador rola d100 e se o resultado for IGUAL ou MENOR ao valor mencionado abaixo, ele poderá escolher um golpe da lista de golpes do seu Pokémon adversário (o qual não vai poder utilizá-lo durante 1d6 turnos). Caso tenha apenas 1 golpe, o Pokémon adversário não atacará durante este período.

1 ponto: 20%.

2 pontos: 30%

3 pontos: 40%.

4 pontos: 50%.

5 pontos: 60%.

Deslizamento de Rocha [Pedra]

Pokémon ataca em uma área tacando muitas pedras.

1 ponto: 1d6+2 de dano.

2 pontos: 1d10+2 de dano.

3 pontos: 2d6+2 de dano.

4 pontos: 3d6+2 de dano.

5 pontos: 2d10+2 de dano.

Duplo Ataque Venenoso

[Inseto]

Pokémon ataca duas vezes, e tem uma probabilidade de envenenar seu adversário.

1 ponto: 1d6 de dano (por cada ataque). 1% de chances.

2 pontos: 1d10 de dano (por cada ataque). 5% de chances.

3 pontos: 2d6 de dano (por cada ataque). 10% de chances.

4 pontos: 3d6 de dano (por cada ataque). 15% de chances.

5 pontos: 2d10 de dano (por cada ataque). 20% de chances.

Endurecer

[Normal]

Oferece IP ao Pokémon.

1 ponto: IP2

2 pontos: IP3

3 pontos: IP4

4 pontos: IP5

5 pontos: IP6

Envenenar

[Venenoso]

Deixa seu adversário no estado *Envenenado*.

1 ponto: 1 turno.

2 pontos: 2 turnos.

3 pontos: 2 turnos.

4 pontos: 3 turnos.

5 pontos: 4 turnos.

Espinhos

[Terrestre]

Pokémon ataca com espinhos. Tem uma pequena chance de alguns deles ficarem agarrados no Pokémon adversário, o que provocará dano adicional de +1 por turno.

1 ponto: 1d6 de dano. 1% de chances.

2 pontos: 1d10 de dano. 5% de chances.

3 pontos: 2d6 de dano. 10% de chances.

4 pontos: 3d6 de dano. 15% de chances.

5 pontos: 2d10 de dano. 20% de chances.

Esporo Atordoante

[Planta, Inseto]

Paralisa o adversário. Ele deve rolar 1d100 e tirar um número MAIOR ou IGUAL, do contrário, será *Paralisado*.

1 ponto: 20%.

2 pontos: 40%.

3 pontos: 60%.

4 pontos: 80%.

5 pontos: 90%.

Fissura

[Terrestre]

Abre um buraco no chão que é capaz de vencer o Pokémon com um golpe só, fazendo-o cair no Buraco (isso logicamente não iria funcionar contra Pokémons voadores). É muito difícil vencer o Pokémon adversário com o Fissura, mas caso acerte, vencerá com um golpe somente.

1 ponto: 1%.

2 pontos: 5%.

3 pontos: 10%.

4 pontos: 15%.

5 pontos: 20%.

Foco

[Quaisquer]

Role 1d100 e caso tire um resultado IGUAL ou MENOR, seu Pokémon vai aplicar um golpe básico com DANO DOBRADO (crítico).

1 ponto: 15%

2 pontos: 25%

3 pontos: 30%

4 pontos: 35%

5 pontos: 40%

Fogo do Dragão

[Dragão]

Faz o Pokémon provocar um dano muito grande.

1 ponto: 2d6.

2 pontos: 3d6.

3 pontos: 2d10.

4 pontos: 3d10.

5 pontos: 3d10.

Folha Navalha

[Planta]

Pokémon joga uma folha cortante em seu adversário. Existe uma probabilidade de causar dano DOBRADO.

1 ponto: 1d6 de dano. 1% de chances.

2 pontos: 1d10 de dano. 5% de chances.

3 pontos: 2d6 de dano. 10% de chances.

4 pontos: 3d6 de dano. 15% de chances.

5 pontos: 2d10 de dano. 20% de chances.

Fúria **[Quaisquer]**

2 pontos: Sempre Ataca primeiro. Caso os dois tenham o poder *Fúria*, ataca primeiro quem tem mais pontos e se mesmo assim os dois tiverem o mesmo valor, ataca-se quem tem mais AGILIDADE. Caso os valores continuem iguais, os dois se atacam e se chocam. NOTA: neste estado, o Pokémon só utiliza os valores de ataque básico (ataques com dano básico, 1d6, 1d10, 2d6...)

Fúria do Dragão **[Dragão]**

3 pontos: O mesmo caso de *Fúria*, mas desta vez o Pokémon ataca 3x com +5 de dano.

Gás Venenoso **[Venenoso]**

Pokémon expela um gás que deixa o adversário no estado *Envenenado*.

1 ponto: 10% de chances de acerto.
2 pontos: 20% de chances de acerto.
3 pontos: 30% de chances de acerto.
4 pontos: 40% de chances de acerto.
5 pontos: 50% de chances de acerto.

Golpe de Karatê **[Lutador]**

Tem grandes chances de causar um Acerto Crítico (Isto é, dobrar o DANO). Ao usar o Golpe de Karatê, o Pokémon deve rolar 1d100 para ver se consegue causar o ataque crítico. Quando maior o valor de Golpe de Karatê, mais chances o Pokémon têm de causar o ataque crítico. Caso erre o 1d100 para avaliar o crítico, o Pokémon provoca dano indicado pela pontuação abaixo.

1 ponto: 5%. 1d6 de dano.
2 pontos: 10%. 1d6 de dano.
3 pontos: 20%. 1d10 de dano.
4 pontos: 30%. 1d10 de dano.
5 pontos: 40%. 2d6 de dano.

Guilhotina **[Normal]**

Derrota o adversário com um golpe só, mas é muito difícil do Pokémon acertar esse golpe que derrota seu rival com apenas um golpe.

1 ponto: 1%.
2 pontos: 5%.

3 pontos: 10%.
4 pontos: 15%.
5 pontos: 20%.

Hipnosis **[Psíquico]**

Deixa o Pokémon no estado *Adormecido*. Para evitar isso, o adversário deve rolar 1d100 e tirar um resultado IGUAL ou MAIOR ao valor mencionado abaixo. Caso contrário estará adormecido por 2d6 rodadas.

1 ponto: 15%
2 pontos: 25%
3 pontos: 30%
4 pontos: 40%
5 pontos: 50%

Jato de Água **[Água]**

O Pokémon ataca com um jato de água expelido da boca.

1 ponto: 1d6 de dano.
2 pontos: 1d10 de dano.
3 pontos: 2d6 de dano.
4 pontos: 3d6 de dano.
5 pontos: 2d10 de dano.

Jato de Fogo **[Fogo]**

Ataque básico dos Pokémon de Fogo. Existe uma pequena chance de seu adversário ficar no Estado *Queimado*.

1 ponto: 1d6 de dano. 1% de chances.
2 pontos: 1d10 de dano. 5% de chances.
3 pontos: 2d6 de dano. 10% de chances.
4 pontos: 3d6 de dano. 15% de chances.
5 pontos: 2d10 de dano. 20% de chances.

Jogar Pedra **[Pedra]**

Ataque Básico dos Pokémon de Pedra.

1 ponto: 1d6+2 de dano.
2 pontos: 1d10+2 de dano.
3 pontos: 2d6+2 de dano.
4 pontos: 3d6+2 de dano.
5 pontos: 2d10+2 de dano

Lamber **[Venenoso ou Normal]**

Lambe o alvo, que pode ficar *Paralisado*.

1 ponto: 10%.
2 pontos: 20%.

- 3 pontos:** 30%.
- 4 pontos:** 40%.
- 5 pontos:** 60%.

Martelo Caranguejo **[Água]**

Ataca com um poderoso golpe, que ainda pode tem chances de causar DANO DOBRADO.

- 2 pontos:** 1d6 de dano. 20% de chances.
- 3 pontos:** 1d10 de dano. 30% de chances.
- 4 pontos:** 2d6 de dano. 40% de chances.
- 5 pontos:** 3d6 de dano. 50% de chances.

Meditação **[Psíquico]**

Aumenta o dano dos seus ataques. Esse bônus vai ser somado no próximo ataque do seu Pokémon. Depois de efetivado o ataque (acertando ou errando) perde-se o bônus.

- 1 ponto:** +1.
- 2 pontos:** +2.
- 3 pontos:** +3.
- 4 pontos:** +4.
- 5 pontos:** +5.

Mega Chute **[Lutador]**

Pokémon atinge o oponente com um Super Chute.

- 1 ponto:** 2d6 de dano. 70% chances de erro.
- 2 pontos:** 3d6 de dano. 60% chances de erro.
- 3 pontos:** 2d10 de dano. 50% chances de erro.
- 4 pontos:** 3d10 de dano. 40% chances de erro
- 5 pontos:** 3d10 de dano. 35% chances de erro.

Mega Drenar **[Planta]**

2 pontos: Pokémon recupera a metade do dano causado pelo seu adversário no turno.

Mega Soco

[Quaisquer, exceto Planta e Voador]

Pokémon atinge o oponente com um Mega Soco na cara.

- 1 ponto:** 2d6 de dano. 80% chances de erro.
- 2 pontos:** 3d6 de dano. 70% chances de

erro.

3 pontos: 2d10 de dano. 60% chances de erro.

4 pontos: 3d10 de dano. 60% chances de erro

5 pontos: 3d10 de dano. 55% chances de erro.

Mímico **[Normal]**

Copia o golpe (ou ultimo movimento) do adversário. Role 1d100 , caso tire um resultado IGUAL ou MENOR você teve êxito.

- 1 ponto:** 15%
- 2 pontos:** 25%
- 3 pontos:** 30%
- 4 pontos:** 40%
- 5 pontos:** 50%

Mísseis Pin **[Inseto]**

Pokémon ataca com mísseis de folhas ou qualquer material ligado ao seu corpo. Cada míssil tem dano de 1d6+1 de dano. Pode atacar de 2 à cinco vezes. Depois do segundo ataque, role a probabilidade (tirando um resultado IGUAL ou MENOR) na tabela abaixo. Caso erre o teste, o Pokémon encerra seu turno.

- 1 ponto:** 10%.
- 2 pontos:** 15%.
- 3 pontos:** 30%.
- 4 pontos:** 50%.
- 5 pontos:** 70%.

Movimento Espelho **[Voador]**

2 pontos: Pokémon aplica o mesmo golpe aplicado anteriormente pelo seu adversário.

Nevasca **[Gelo]**

Atinge uma pequena área com ar congelante.

- 1 ponto:** 1d6+2 de dano.
- 2 pontos:** 1d10+2 de dano.
- 3 pontos:** 2d6+2 de dano.
- 4 pontos:** 3d6+2 de dano.
- 5 pontos:** 2d10+2 de dano.

Névoa [Gelo]

Ataque de Névoa dos Pokémons de Gelo.

1 ponto: 1d6 de dano. 5% de -1 em AGI ao adversário.

2 pontos: 1d10 de dano. 10% de -1 em AGI ao adversário.

3 pontos: 2d6 de dano. 15% de -1 em AGI ao adversário.

4 pontos: 3d6 de dano. 25% de -1 em AGI ao adversário.

5 ponto: 2d10 de dano. 30% de -1 em AGI ao adversário.

Onda Trovão [Elétrico]

Deixa o adversário no estado *Paralisado*.

1 ponto: 10%.

2 pontos: 20%.

3 pontos: 30%.

4 pontos: 40%.

5 pontos: 60%.

Ossomerangue [Terrestre]

Pokémon ataca 2x na rodada.

1 ponto: 1d6 de dano.

2 pontos: 1d10 de dano.

3 pontos: 2d6 de dano.

4 pontos: 3d6 de dano.

5 pontos: 2d10 de dano.

Pagamento do Dia [Quaisquer]

Dobra o dinheiro recebido quando ganha uma Batalha Acaba. É um poder bem estranho e esquisito, mas o Pokémon parece que atrai dinheiro no final da partida (de TODA Partida que o Treinador vence).

3 pontos: O dinheiro é determinado pelo mestre.

Pesadelo [Venenoso ou Psíquico]

Provoca dano DOBRADO para Pokémons no estado *Adormecido*.

1 ponto: 1d6 de dano.

2 pontos: 1d10 de dano.

3 pontos: 2d6 de dano.

4 pontos: 3d6 de dano.

5 pontos: 2d10 de dano.

Pó do Sono [Planta ou Inseto]

Pokémon pode deixar seu adversário no estado *Adormecido*. Para evitar isso, o adversário deve rolar 1d100 e tirar um resultado IGUAL ou MAIOR ao valor mencionado abaixo. Caso contrário estará adormecido por 2d6 rodadas.

1 ponto: 15%

2 pontos: 25%

3 pontos: 30%

4 pontos: 40%

5 pontos: 50%

Pokémon Guerreiro [Quaisquer]

2 pontos: Pokémon ganha +3 de dano nos seus ataques quando tiver apenas 10% dos seus Pontos de Vida.

Poluição [Venenoso]

Joga gás, que pode deixar seu adversário *envenenado*.

2 pontos: 1d6 de dano. 20% de chances.

3 pontos: 1d10 de dano. 30% de chances.

4 pontos: 2d6 de dano. 40% de chances.

5 pontos: 3d6 de dano. 50% de chances.

Psíquico [Psíquico]

Reduz a Defesa do Pokémon adversário.

1 ponto: -1 no IP (ou DEX ou AGI).

2 pontos: -2 no IP (ou DEX ou AGI).

3 pontos: -3 no IP (ou DEX ou AGI).

4 pontos: -4 no IP (ou DEX ou AGI).

5 pontos: -5 no IP (ou DEX ou AGI).

Raio da Confusão [Venenoso]

Deixa o Pokémon no estado *Confuso*. Para evitar isso, o adversário deve rolar 1d100 e tirar um resultado IGUAL ou MAIOR ao valor mencionado abaixo. Caso contrário estará confuso por 1d6 rodadas.

1 ponto: 15%

2 pontos: 25%

3 pontos: 30%

4 pontos: 40%

5 pontos: 50%

Raio Solar **[Planta]**

3 pontos: O ataque mais poderoso dos Pokémons planta. Por cada turno de concentração, ele recebe +1d6 de dano e pode se concentrar turnos máximos até igual seu Nível dividido por cinco (entre 2 à 6 turnos). Dano de 1d10 + 1d6 por turno se concentrando. É necessário se concentrar por um turno no mínimo para utilizar este golpe.

Raio Trovão **[Elétrico]**

Provoca um raio que paralisa o oponente. O oponente deve rolar 1d100 e tirar um valor IGUAL ou MAIOR ao valor mencionado abaixo, senão seu Pokémon entrará no estado *Paralisado*.

1 ponto: 15% (20% para Pokémons Aquáticos)

2 pontos: 25% (35% para Pokémons Aquáticos)

3 pontos: 30% (50% para Pokémons Aquáticos)

4 pontos: 40% (70% para Pokémons Aquáticos)

5 pontos: 50% (80% para Pokémons Aquáticos)

Recuperar **[Normal]**

Recupera Pontos de Vida.

1 ponto: 5 PVs.

2 pontos: 10PVs.

3 pontos: 15PVs.

4 pontos: 20PVs.

5 pontos: 30PVs.

Redemoinho de Vento **[Voador]**

Faz o Pokémon adversário voltar para Pokébola do oponente. Se for um Pokémon selvagem, ele vai fugir automaticamente. O Pokémon adversário deve rolar 1d100 e tirar um resultado IGUAL ou MAIOR do valor abaixo. Caso não consiga, fugirá da batalha (apenas do Pokémon que soltou o Redemoinho de Vento).

1 ponto: 10%.

2 pontos: 20%.

3 pontos: 25%.

4 pontos: 30%.

5 pontos: 40%.

Restaurar **[Quaisquer]**

Pokémon dorme por 1d6+1 turnos e depois quando acorda recupera seus PVs. Ele pode levar dano normalmente e neste estado NÃO vai acordar com as pancadas. Ele pode ser derrotado no processo.

1 ponto: Recuperara 20PVs.

2 pontos: Recuperara 40PVs.

3 pontos: Recuperara 60PVs.

4 pontos: Recuperara 80PVs.

5 pontos: Recuperara 100PVs.

Retirar **[Água]**

Oferece IP ao Pokémon.

1 ponto: IP2

2 pontos: IP3

3 pontos: IP4

4 pontos: IP5

5 pontos: IP6

Roubar **[Venenoso]**

Pode roubar os itens do seu adversário (Treinador Pokémon).

1 ponto: 25% de chances.

2 pontos: 35% de chances.

3 pontos: 40% de chances.

4 pontos: 55% de chances.

5 pontos: 70% de chances.

Rugir **[Qualquer]**

Faz o Pokémon adversário voltar para Pokébola do oponente. Se for um Pokémon selvagem, ele vai fugir automaticamente. O Pokémon adversário deve rolar 1d100 e tirar um resultado IGUAL ou MAIOR do valor abaixo. Caso não consiga, fugirá da batalha (apenas do Pokémon que Rugiu).

1 ponto: 10%.

2 pontos: 20%.

3 pontos: 25%.

4 pontos: 30%.

5 pontos: 40%.

Semente Sanguessuga **[Planta]**

Pokémon joga uma semente que provoca 2 de dano no adversário e dura um número

de rodadas até o Pokémon errar seu teste. O teste é rolar 1d100 e rolar o resultado IGUAL ou MENOR ao resultado abaixo.

1 ponto: 10%.

2 pontos: 20%.

3 pontos: 30%.

4 pontos: 40%.

5 pontos: 60%.

Soco de Fogo

[Fogo]

Pokémon atinge seu adversário com um soco cheio de chamas. Com isso, o Pokémon adversário pode ficar no estado *Queimado*.

1 ponto: 1d6 de dano. 5% de chances de ficar Queimado (10% de for do tipo Água).

2 pontos: 1d10 de dano. 10% de chances de ficar Queimado (20% de for do tipo Água).

3 pontos: 2d6 de dano. 20% de chances de ficar Queimado (30% de for do tipo Água).

4 pontos: 3d6 de dano. 30% de chances de ficar Queimado (40% de for do tipo Água).

5 pontos: 2d10 de dano. 40% de chances de ficar Queimado (50% de for do tipo Água).

Soco de Gelo

[Gelo]

Pokémon atinge seu adversário com um soco cheio de cristais de gelo. Com isso, o Pokémon adversário pode ficar no estado *Congelado*.

1 ponto: 1d6 de dano. 5% de chances de ficar Congelado (10% de for do tipo Fogo).

2 pontos: 1d10 de dano. 10% de chances de ficar Congelado (20% de for do tipo Fogo).

3 pontos: 2d6 de dano. 20% de chances de ficar Congelado (30% de for do tipo Fogo).

4 pontos: 3d6 de dano. 30% de chances de ficar Congelado (40% de for do tipo Fogo).

5 pontos: 2d10 de dano. 40% de chances de ficar Congelado (50% de for do tipo Fogo).

Soco de Trovão

[Elétrico]

Pokémon atinge seu adversário com um soco cheio de relâmpados. Com isso, o Pokémon adversário pode ficar no estado *Paralisado*.

1 ponto: 1d6 de dano. 5% de chances de

ficar Paralisado (10% de for do tipo Água).

2 pontos: 1d10 de dano. 10% de chances de ficar Paralisado (20% de for do tipo Água).

3 pontos: 2d6 de dano. 20% de chances de ficar Paralisado (30% de for do tipo Água).

4 pontos: 3d6 de dano. 30% de chances de ficar Paralisado (40% de for do tipo Água).

5 pontos: 2d10 de dano. 40% de chances de ficar Paralisado (50% de for do tipo Água).

Sombra da Noite

[Venenoso ou Psíquico]

3 pontos: Dano psíquico igual a 1d6+ metade do Nível do adversário (arredondado para cima).

Submissão

[Lutador]

Pokémon se arrebenta, mas provoca um dano muito maior no adversário. Ao utilizar esse golpe, ele acerta AUTOMATICAMENTE seu adversário. Role os dados de dano, sendo que seu adversário toma dano DOBRADO (arredondado para baixo).

1 ponto: 1d6.

2 pontos: 2d6.

3 pontos: 3d6.

4 pontos: 4d6.

5 pontos: 5d6.

Substituto

[Normal]

2 pontos: O Pokémon cria um clone de si mesmo (feito com ¼ dos seus Pontos de Vida), que lutará por si até morrer. Neste estado seu Pokémon pode ser curado pelo Treinador.

Super Sônico

[Inseto]

Seu Pokémon emite um chiado que deixa seu adversário confuso. Ao fazer isso, o Pokémon adversário deve rolar 1d100 e tirar um resultado MENOR ou IGUAL ao valor abaixo. Caso erre, ele estará *Confuso*. Ele pode tentar fazer um novo teste no próximo turno.

1 ponto: 50%. Pode ficar até 3 turnos confuso.

2 pontos: 45%. Pode ficar até 4 turnos

confuso.

3 pontos: 45%. Pode ficar até 5 turnos confuso.

4 pontos: 30%. Pode ficar até 6 turnos confuso.

5 pontos: 20%. Pode ficar até 6 turnos confuso.

Surfar [Água]

Pokémon “surfa” para cima do inimigo. Também serve para o Pokémon carregar o Treinador pelo mar ou rio.

1 ponto: 1d6+1 de dano.

2 pontos: 1d10+2 de dano.

3 pontos: 2d6+2 de dano.

4 pontos: 3d6+3 de dano.

5 pontos: 2d10+3 de dano.

Teia [Inseto]

Pokémon cria uma teia que prende seu alvo. Ele ficará preso, no estado *Paralisado* e só poderá atacar assim que a teia for cortada por ele. Os PVs da Teia são definidos pela pontuação abaixo.

1 ponto: 5PVs.

2 pontos: 10PVs.

3 pontos: 15PVs.

4 pontos: 20PVs.

5 pontos: 30PVs.

OBSERVAÇÃO: O Pokémon preso na Teia só PODE ATACAR a Teia! Só depois que a Teia for destruída, assim ele poderá atacar o adversário.

Tela de Luz [Psíquico]

3 pontos: Pokémon só receberá METADE do dano de todos os ataques.

Teleporte [Psíquico]

Oferece Teleporte ao Pokémon. Se for um Pokémon em estado selvagem, será muito difícil de pegá-lo. O valor indica a quantidade máxima de metros de distância que o Pokémon pode se transportar.

1 ponto: 10m.

2 pontos: 20m.

3 pontos: 50m.

4 pontos: 1km

5 pontos: 5km.

Terremoto [Terrestre]

Pokémon faz o chão tremer em um poderoso ataque de área.

1 ponto: 1d6+1d6 de dano.

2 pontos: 1d10+1d6 de dano.

3 pontos: 2d6+1d6 de dano.

4 pontos: 3d6+1d6 de dano.

5 pontos: 2d10+1d6 de dano.

NOTA: Só dá para escapar um Pokémon cavando na Terra ou voando. Do contrário, não há maneira de escapar do terremoto.

Tiro de Corda [Inseto]

Pokémon joga cordas mucosas que diminuem a AGI do adversário.

1 ponto: -1 em AGI.

2 pontos: -2 em AGI.

3 pontos: -3 em AGI.

4 pontos: -4 em AGI.

5 pontos: -5 em AGI.

Tiro Psíquico [Psíquico]

Ataque mental, que tem uma probabilidade de deixar o adversário confuso. Role d100 e se o resultado for IGUAL ou MENOR o valor mencionado abaixo, seu adversário fica no estado *Confuso*.

1 ponto: 1d6 de dano. 5%

2 pontos: 1d10 de dano. 10%

3 pontos: 2d6 de dano. 15%

4 pontos: 3d6 de dano. 20%

5 pontos: 2d10 de dano. 25%

Tóxico [Venenoso]

Pokémon expele um jato venenoso ou coisa do tipo na vítima. Ela deve rolar o d100 e comparar o valor abaixo: um valor IGUAL ou MAIOR não deixa seu Pokémon no estado *Envenenado*; caso contrário ficará envenenado e será necessário fazer o teste novamente (ou dar uma poção para curar envenenamento) para cortar o efeito.

1 ponto: 15%

2 pontos: 25%

3 pontos: 30%

4 pontos: 40%

5 pontos: 50%

Transformação

[Normal]

Pokémon se transforma no seu oponente.

1 ponto: Duração de 1 turno.

2 pontos: Duração de 1d6 turnos.

3 pontos: Duração de 1d10 turnos.

4 pontos: Duração de 2d6 turnos.

5 pontos: Duração de 3d6 turnos.

Vento Navalha

[Normal]

Tem grandes chances de causar um Acerto Crítico (Isto é, dobrar o DANO). Ao usar o Vento Navalha, o Pokémon deve rolar d100 para ver se consegue causar o ataque crítico. Quando maior o valor de Vento Navalha, mais chances o Pokémon têm de causar o ataque crítico. Caso erre o d100 para avaliar o crítico, o Pokémon provoca dano indicado pela pontuação abaixo.

1 ponto: 5%. 1d6 de dano.

2 pontos: 10%. 1d6 de dano.

3 pontos: 20%. 1d10 de dano.

4 pontos: 30%. 1d10 de dano.

5 pontos: 40%. 2d6 de dano.

Viga de Bolhas

[Água]

Produz uma viga formada de bolhas que prendem o adversário. Igual ao Poder Ataques Paralisantes, da página 94 do ANIME RPG.

Viga de Gelo

[Gelo]

Pokémon cria uma viga de gelo que pode *Congelar* seu adversário.

1 ponto: 1d6 de dano. 1% de chances.

2 pontos: 1d10 de dano. 5% de chances.

3 pontos: 2d6 de dano. 10% de chances.

4 pontos: 3d6 de dano. 15% de chances.

5 pontos: 2d10 de dano. 20% de chances.

Vincular

[Normal]

O Pokémon prende o outro com sua força. Neste estado, seu adversário não poderá atacar. Dano provocado por turno (ver valor abaixo) e para seu adversário sair é um teste de FR vs. FR, sendo que o Pokémon pode ficar até 5 turnos preso. Depois desse

tempo, ele pode sair.

1 ponto: 1 ponto de dano por turno.

2 pontos: 2 pontos de dano por turno.

3 pontos: 2 pontos de dano por turno.

4 pontos: 3 pontos de dano por turno.

5 pontos: 4 pontos de dano por turno.

Voador

[Voador]

Pokémon ataca do Céu em um grande rasante para cima do seu adversário.

1 ponto: 1d6+1 de dano.

2 pontos: 1d6+2 de dano.

3 pontos: 1d10+3 de dano.

4 pontos: 1d10+4 de dano.

5 pontos: 2d6+5 de dano.

Agradecimentos

Quero agradecer a todos os RPGistas que esperavam desde 2007 (agora estamos em 2013) pela chance de ver este suplemento em suas mãos. Lembrando que este netbook obedece as regras do Creative Commons sendo que você pode colocá-lo no seu site de RPG para download grátis. Agora darei prosseguimento ao último suplemento agendado, que é o GUIA DE TREINADORES, que terão as fichas dos Mestres de Ginásio para sua campanha.

A RPG Anime Brasil é um projeto pequeno ainda, mas contamos com a ajuda de todos os RPGistas para que possamos não vender todo nosso material de jogo e possamos (em breve) criar nosso próprio site (não utilizando mais o servidor blogspot). Peço aos RPGistas que se associem no meu grupo de divulgação na FR Promotora (pagando 25 por mês) o que lhe garantirão um ganho mensal e crescente.

Peço ajuda aos RPGistas para que se cadastrem e ativem suas contas, que daremos todo suporte. É algo totalmente legal e viável para que possamos trabalhar em tempo integral com a RPG Anime Brasil (como hoje estamos fazendo). Se você gosta do nosso trabalho e também quer ganhar dinheiro na internet, só clicar em <http://www.frpromotora.com/44705303> e conheça o melhor sistema de renda extra do Brasil! Clicando por este link, você entrará no nosso grupo de divulgação e começará a ganhar dinheiro e outros benefícios. Por enquanto, a Equipe RPG Anime Brasil está vivendo dessas divulgações.

Aguardem em breve

POKÉMON RPG 2º Edição

- Um Novo Módulo Básico completo***
- Um novo sistema***
- Novas Regras***
- Não precisa comprar nenhum outro livro.***