

Pokémon RPG



Guia dos Treinadores

www.rpganimebrasil.blogspot.com

www.facebook.com/rpganimebrasil

<http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=31501660>

Netbook Escrito por Thiago Luiz “Guerrad”
Equipe RPG Anime Brasil 2013



AGRADEÇO A TODOS OS
RPGISTAS, QUE AGUARDARAM POR
ANOS PARA QUE TODOS OS
LIVROS DESTA SÉRIE ESTEJAM
TERMINADOS;

MUITO OBRIGADO PELA
PACIÊNCIA! AGORA TODOS LHE
SERÃO RECOMPENSADOS COM
MAIS UM RPG DE QUALIDADE PARA
TODOS!

—THIAGO LUIZ “GUERRAD”

Introdução

POKÉMON: GUIA DOS TREINADORES é o último suplemento anunciado para o Pokémon RPG, netbook escrito por mim em 2007. Ele contém todas as fichas dos Pokémons dos Mestres de Ginásio, e serão os desafiantes dos seus Treinadores de Pokémonstros nas campanhas.

GUIA DE TREINADORES lista os Treinadores de Pokémons até o oitavo ginásio. Este netbook foi bem difícil de escrever, já que perdi o caderno com as fichas originais e tive que reinventar tudo novamente, o que torna o trabalho ainda mais chato. Se você não sabe o que estou falando, baixe o Módulo Básico desse RPG (em conjunto com o livro ANIME RPG, da Daemon Editora) em www.rpganimebrasil.blogspot.com e também curta a página da Equipe RPG Anime Brasil no Facebook, www.facebook.com/rpganimebrasil ou entre na nossa comunidade do Orkut, em <http://www.orkut.com.br/Main#Community?cmm=31501660>

TMs & HMs

TMs e HMs são itens parecidos com um CD que têm uma técnica (golpe/ataque). Se você der um TM/HM para um pokémon, ele aprenderá a tal técnica. Ao derrotar um chefe de Ginásio, geralmente você recebe um TM/HM que pode ser usado nos seus Pokémons. Colocar um TM/HM não custa nada no seu Pokémon (ele fica com o golpe como se estivesse com a menor pontuação), e ele pode aumentar com Pontos de Poder que receberá ao avançar de nível.

Entenda: quando você ganha o TM, recebe o golpe que poderá ser ensinado (sem limites) aos seus Pokémons, desde que os mesmos atendam os pré-requisitos (vistos no netbook GUIA DE GOLPES&PODERES), sendo que os Pokémon com esses golpes começam com a menor pontuação no golpe, aumentando posteriormente com pontos de poder quando avançarem de nível.

- 1° Ginásio:** TM34 (Foco)
- 2° Ginásio:** TM11 (Bolhas)
- 3° Ginásio:** TM24 (Raio Trovão)
- 4° Ginásio:** TM21 (Mega Drenar)
- 5° Ginásio:** TM6 (Tóxico)
- 6° Ginásio:** TM46 (Tiro Psíquico)
- 7° Ginásio:** TM38 (Soco de Fogo)
- 8° Ginásio:** TM27 (Fissura)

OBS: todos os golpes acima são do suplemento GUIA DE GOLPES & PODERES. Caso alguém queira escrever um suplemento listando todos os HM, só mandarem anexados para rpganimebrasil@gmail.com gratos.

Brock, Cidade de Pewter



Pokemons: Geodude Nv4/Onix Nv4

Geodude Nv4; 10PVs; FR12 (2pt), CON12 (2pt), DEX6, AGI6, INT1, WILL3, PER6, CAR8; Punhos (dano 1d6; 1pt), Carapaça (IP2, 2pt).

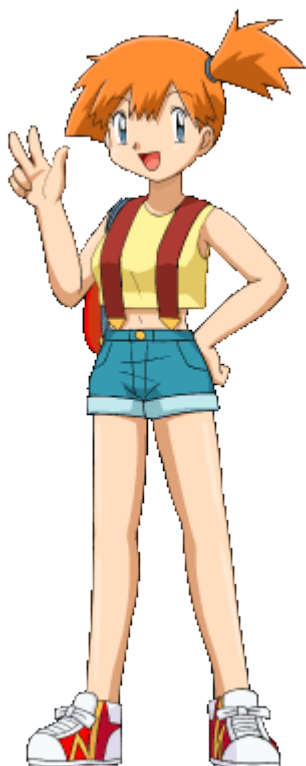
Onix Nv4; 10PVs; FR12 (2pt), CON15 (3pt), DEX6, AGI6, INT1, WILL3, PER6, CAR5; Carapaça (IP1; 1pt), Ataques (1d6 de dano cada).

Ao vencer Brock: o Treinador recebe a Insignia PEDRA. O CD contendo o TM34 (Foco).

A especialidade de Brock são os Pokémon pedra, mas isso não o impediu de capturar Pokémon de outros tipos.

Brock apesar de ser um bom amigo e ótima pessoa tem um ponto fraco: ele é mulherengo. Não pode ver uma mulher bonita e logo já vai se jogando, principalmente nas Enfermeiras Joy e Oficiais Jenny. No começo, sempre que acontecia isso Misty chegava e dava um puxão de orelha nele, depois foi Max que puxava a orelha e mais recentemente, depois de ter conseguido um Croagunk, sempre que Brock tem uma queda por uma garota Croagunk pula fora de sua pokébola e dá um golpe em Brock, que cai e é arrastado pelo pokémon. Depois que sua Happiny evoluiu em uma Chansey Brock desenvolveu um novo objetivo: o de se tornar um Médico Pokémon.

Misty, Cidade de Cerulean



Pokémons: Staryu Nv.6/Starmie Nv.7

Staryu Nv.6; 20 PVs; FR6, CON 3, DEX 6, AGI 12 (1pt), INT1, WILL3, PER12 (1pt), CAR9; Ataques com Agua (3d6 de dano; 2pt); Capacidade de Voar 1.

Starmie Nv.7; 30 PVs; FR 12 (1pt), CON 3, DEX 6, AGI12 (1pt), INT1, WILL3, PER12 (1 pt), CAR10; Ataques com Agua (4d6 de dano; 4pt), Carga (1d10 de dano); Capacidade de Voar.

Ao vencer Misty: o Treinador recebe a Insignia CASCATA. E o CD contendo TM11 (Bolhas).

Misty é a atual líder do Ginásio da Cidade de Cerulean. Ela é considerada a irmã sensacional mais jovem. Entrou na história logo no primeiro episódio, quando Ash “sem-querer” rouba a bicicleta dela. A partir disso, ela segue nosso treinador em sua jornada esperando que ele pague a bicicleta dela.

O que acontece é que durante esse tempo, ela demonstra ter criado sentimentos maiores que uma simples amizade com Ash. Misty é uma ruiva de personalidade muito forte, mas mesmo assim é muito meiga e ama acima de tudo os Pokémon aquáticos. Em contra partida, odeia os Pokémon insetos.

Depois de sua jornada em Kanto e Johto em busca de pokémons aquáticos, Misty recebe sua bicicleta da enfermeira Joy e volta a ser líder de ginásio a maior parte do tempo, enquanto suas irmãs não estão no ginásio.

Surge, Cidade de Vermillion



Pokémons: Raichu Nv.10

Raichu Nv.10; 40PVs; CON3, FR3, DEX6, AGI15 (2pt), INT1, WILL3, PER'1 (1pt), CAR18; Garras (dano 1d10; 2pt), Ataques Elétricos (dano 4d6; 4pt), Cauda (dano 1d6; 1pt).

Ao vencer Surge: o Treinador recebe a Insignia TROVAO. E o CD contendo TM24 (Raio Trovão).

Com uma atitude arrogante – justificada por derrubar até mesmo um colossal Onix num único ataque – e a mania de chamar aqueles que acha incapazes de “benzinho”, Surge tornou-se temível. Isso tudo contribuiu para que acusassem o líder de Vermilion de participar de planos com a Equipe Rocket contrabandeando Pokémon para a região de Johto. Logo as suspeitas desapareceram por falta de provas. Se ele é derrotado por um treinador, ele pega respeito por ele. Ele é conhecido como: "The Lightning American".

Érika, Cidade de Celadon



Pokémons: Weepinbell Nv.11/Gloom Nv.11/Tangela Nv.10.

Weepinbell Nv.11; 30PVs; FR12 (2pt), CON6 (1pt), DEX6, AGI12 (1pt), INT1, WILL3, PER15 (2pt), CAR10; Mordida (dano 3d6; 4pt), Carapaça (IP2; 2pt).

Gloom Nv.11; 30PVs; FR6 (1pt), CON3, DEX6, AGI15(2pt), INT1, WILL3, PER18 (3pt), CAR16; Ataque Paralisante (FR21; 5pt), Mordida (1d10 de dano).

Tangela Nv.10; 30PVs; FR6 (1pt), CON3, DEX12 (1pt), AGI12 (1pt), INT1, WILL3, PER12 (1pt), CAR5; Ataque Paralisante (FR18; 4 pts); Garras (1d10 de dano); Carga (1d10 de dano).

Ao vencer Erika: o Treinador recebe a Insignia ARCO DE CORES. E o CD contendo o TM21 (Mega Drenar).

A cidade de Celadon é conhecida pela produção de perfumes exóticos. A família de Érika é uma das mais ricas produtoras dessas essências. Essa coincidência fez correr entre as más línguas que a líder havia sido escolhida apenas pelo poder de seus pais. Mas Érika não se importa com isso. A aparência gentil desaparece completamente quando ela e seus pokémons grama entram em um combate, o que concede ao ginásio o maior número de discípulos do mundo, que geralmente são mulheres.

Koga, Cidade de Fuschia



Pokémons: Venonat
Nv.15/Venonat Nv.16/Venomoth
Nv.17

Venonat Nv.15; 50PVs; FR6, CON6, DEX6, AGI15(2pt), INT1, WILL3, PER12 (1pt), CAR10; Garras (dano 3d6; 4pt), Ataques Psíquicos (dano 3d6; 3pt), Ataque Paralisante (FR15; 3pt)

Venonat Nv.16; 60PVs; FR6, CON6, DEX6, AGI15(2pt), INT1, WILL3, PER12 (1pt), CAR10; Garras (dano 3d6; 4pt), Ataques Psíquicos (dano 3d6; 3pt), Ataque Paralisante (FR15; 3pt)

Venomoth Nv.17; 80PVs; FR6 (1pt), CON6 (1pt), DEX6, AGI18 (3pt), INT1, WILL3, PER12 (1pt), CAR9; Capacidade de Voar (20m/s; 4pt), Ataques Psíquicos (dano 5d6; 5pt).

Ao vencer Koga: o Treinador recebe a Insignia ALMA. E o CD contendo o TM6 (Tóxico).

Koga tem um ginásio na Cidade de Fuchsia. Neste ponto ele deixa o ginásio, que fica com sua filha, Janine. Koga torna-se membro da nova elite dos 4, ele é um dos mestres pokémon. Ele aparece com uma nova equipe de pokémons totalmente evoluídos. Mas isso nunca foi visto no anime...

Sabrina, Cidade de Saffrom



Pokémons: Abra Nv.17/Kadabra Nv.17/Alakazan Nv.17

Abra Nv17: 60 PVs; FR6, CON6 (1pt), DEX12, AGI12, INT1, WILL8, PER12, CAR18; Teleporte 5, Ataques Psíquicos (dano 3d6; 2pt), Carga (dano 1d10).

Kadabra Nv17: 70 PVs; FR6, CON6 (1pt), DEX12, AGI12, INT1, WILL8, PER12, CAR18; Teleporte 5, Ataques Psíquicos (dano 4d6), Carga (dano 1d10).

Alakazan Nv17: 80 PVs; FR6, CON6 (1pt), DEX12, AGI12, INT1, WILL8, PER12, CAR18; Teleporte 5, Ataques Psíquicos (dano 5d6), Carga (dano 1d10).

Ao vencer Sabrina: o Treinador recebe a Insignia OURO. E o CD contendo o TM46 (Tiro Psíquico).

Há dez anos existia em Saffron o Ginásio Lutador de Ryo, até a chegada de uma menina de olhar gelado.

Sozinha com seu Abra, ela derrotou todos os membros do ginásio, desbancou seu líder e fundou seu próprio ginásio. A obsessão da líder por aprimorar seus dotes psíquicos, a ponto de sacrificar seus próprios amigos, inspira multidões. Foi daqui também que Will saiu membro da nova formação da Elite dos Quatro de Kanto.

Sabrina costumava usar seus poderes de telepatia como poderes destrutivos. Tem uma ligação psíquica com seus pokémons, até que Ash chega com seu Haunter e muda seu olhar sombrio, deixando feliz e se tornando uma menina normal denovo. Ash deixa seu Haunter com ela e leva a insígneia (obs.: Ash preferiu enfrentá-la antes de Érika). Há quem diga que ela teve uma participação com a Equipe Rocket.

Blaine, Cidade de Cinnabar



Pokémons: Ninetales Nv.16/Rapidash
Nv.17/Arcanine Nv.18

Ninetales Nv.16; 60PVs; FR15 (3 pt), CON12 (2pt), DEX12 (1pt), AGI18 (3pt), INT1, WILL3, PER12 (1pt), CAR12; Ataques com Fogo (4d6; 3pt); Mordida (2d6; 3 pt), Carga (1d10).

Rapidash Nv.17; 40PVs; FR12, CON12, DEX6, AGI24, INT1, WILL3, PER6, CAR20; Carga (2d10 de dano), Ataques com Fogo (5d6).

Arcanine Nv.18; 40PVs; FR12, CON12, DEX6, AGI15, INT1, WILL3, PER6, CAR14; Mordida (2d10 de dano), Carga (2d6 de dano), Ataques com Fogo (5d6).

Ao vencer Blaine: o Treinador recebe a Insignia VULCÃO. E o CD contendo o TM38 (Soco de Fogo).

Na Juventude, Blaine trabalhou como engenheiro genético para a Equipe Rocket, mas, cansado das atrocidades cometidas, tomou parte na operação que exterminou o grupo. Mais tarde, foi considerado herói após proteger o pássaro lendário Moltres.

Nomeado líder, usa seu ginásio como centro de pesquisas, revivendo Pokémon extintos. Chateado com a invasão de turistas na ilha de Cinnabar, Blaine fechou o seu ginásio e anda disfarçado pela cidade com óculos escuros e peruca, já que é careca. Ele permanece com seu ginásio aberto dentro do vulcão, fazendo charadas pela cidade, se for um treinador que quer mesmo lutar a sério, ele chama para o ginásio para se divertir nessas lutas pela insígnia.

Giovanni, Cidade de Viridiana



Pokémons: Dugtrio Nv.17/ Persian Nv.17/
Nidoqueen Nv.17/ Nidoking Nv.18/ Rhydon Nv.18.

Dugtrio Nv.17: 70PVs; FR12 (2pt), CON12 (2pt), DEX6, AGI6, INT1, WILL3, PER6, CAR9; Carga (dano 1d10), Carapaça (IP3, 3pt), Habilidade de Cavar (3pts).

Persian Nv.17: 70PVs; FR12 (2pt), CON6 (1pt), DEX6, AGI12 (1pt), INT1, WILL3, PER15 (2pt), CAR16; Mordida (dano 2d10), Cauda (dano 2d10).

Nidoqueen Nv.17: 70PVs; FR15, CON15, DEX6, AGI15 (2pt), INT1, WILL3, PER6 (1pt), CAR11; Mordida (dano 2d6; 3pt), Mordida (dano 1d10; 2pt), Carapaça IP3.

Nidoking Nv.18: 80PVs; FR12, CON15 (1pt), DEX6, AGI15 (2pt), INT1, WILL3, PER6 (1pt), CAR10; Mordida (dano 2d6; 3pt), Carga (dano 2d10), Carapaça IP4.

Rhydon Nv.18: 100PVs; FR12, CON15, DEX6, AGI6, INT1, WILL3, PER6, CAR2; Carga (dano 2d10), Carapaça IP4.

Ao vencer Giovanni: o Treinador recebe a Insignia TERRA. E o CD contendo o TM27 (Fissura).

Seguindo os passos de sua mãe, Giovanni assumiu a liderança da Equipe Rocket e hoje é o chefe dessa organização de criminosos. Raramente é visto, apenas membros da Equipe Rocket podem encontrá-lo. Foi líder de ginásio por um tempo, mas depois de ter tido problemas com Mewtwo (era ele que estava por trás da criação do pokémon), abandonou o ginásio. Ele fica no quartel general da Equipe Rocket, apenas membros sabem onde o quartel está localizado.

Ele não gosta quando Jessie e James aparecem para lhe encher a paciência, por isso, costuma mandá-los para outros continentes, para que fiquem um bom tempo distantes de Kanto. Ele sempre usa seus agentes para missões de nível mais alto e oferece tecnologia e pokémons apenas para estes.

Adaptando Golpes

É altamente recomendável que você tenha em mãos o ANIME RPG, de onde esta adaptação foi feita. **A seguir, vamos criar uma lista onde o Mestre experiente poderá trocar os golpes dos monstros pelos golpes do mundo Pokémon, que está no netbook GUIA DE GOLPES & PODERES.** Em relação aos pontos de Atributos e Pvs, não poderemos fazer isso, porque seria PIRATARIA e isso vai contra nossos princípios.

Para isso você terá MESMO que ter o ANIME RPG. Ou aguardar a segunda edição de Pokémon RPG, que utilizaremos no sistema da casa, Anime Field: nosso PRÓPRIO sistemas para animes! A segunda edição será um Módulo Básico completo e gratuito para os RPGistas.

GOLPES DO ANIME RPG	=	GOLPES DO GUIA DE GOLPES
Garras		(só rolar o dano)
Ataque com a Cauda		(só rolar o dano)
Carapaça		Endurecer [Normal]
Mordida		(só rolar o dano)
Chifres		(só rolar o dano)
Carga		(só rolar o dano)
Ataques com Fogo		Jato de Fogo [Fogo]
Ataques com Água		Jato de Água [Água]
Ataques Elétricos		Choque do Trovão [Elétrico]
Ataques Paralisantes		Teia [Inseto]
Ataques Psíquicos		Psíquico [Psíquico]
Múltiplos Ataques		Ataque Duplo [Normal]
Capacidade de Voar		Voador [Voador]
Capacidade de Nadar		Surfar [Água]
Capacidade de Cavar		Cavar [Terrestre]
Proteção Específica		Endurecer [Normal]

Agradecimentos: quero agradecer a todos os leitores que tiveram paciência e especialmente ao site Pokémon Mythology, <http://www.pokemonmythology.110mb.com/news.php>. pelas informações e pelas figuras que ilustraram grande parte deste documento.