

Pokémon

RPG

(Módulo Básico)



Por **THIAGO LUIZ “GUERRAD” SOUZA GOMES**



Equipe RPG Anime Brasil

Baseado em Fatos Reais.

Pokémon é um dos animes mais namorais já vistos e há pouco tempo foi líder de sucesso no Brasil. Criado a partir do sucesso das versões do jogo para Gameboy, em 1995, logo ele se tornou anime e foi agraciado mundialmente. Até o falecido Papa João Paulo II abençoou a obra, afirmando que ela tinha cheiro "de elementos de amizade"...

Para quem não se lembra, Pokémon veio para o Brasil em 1999 (começando no Programa da Eliana, na TV Record) e de lá pra cá não parou mais e seu sucesso cresceu muito entre os fãs otakus (ou não) brasileiros (assim como Dragon Ball Z, CDZ, Yuyu-Hakushô e YU-GI-OH!). Aqui onde eu moro, no Rio de Janeiro, tinham até músicas de "funk" (aquele ritmo idiota, na qual eu ODEIO!) falando sobre "Pokémon e Pikachu": cruz credo! Até funkeiros viam isso?!!! Um pouco de CULTURA nipônica para eles...heheh (Mas...voltando ao assunto!)^..^'

Naquela época, tudo era baseado naqueles monstrinhos em bolas vermelhas-brancas e qual criança não gostaria de ser um Treinador?! Eu já até conversei com meu amigo sobre isso (naquela época, TÁ!) se esses bichinhos existissem mesmo, como a gente faria para capturá-los?. Bem...hoje todos terão a oportunidade de caçar estes bichinhos com o Pokémon RPG, um novo RPG desenvolvido pela Equipe RPG Anime Brasil para Anime RPG (ou Sistema Daemon, se preferir). Um RPG de fãs para fãs: fãs dos jogos e do universo fantástico de Satoshi Tajiri.

Pokémon RPG nasceu da nossa paixão pelos antigos jogos de Gameboy (que jogamos através de Emuladores) entre mim e nossos amigos – disputamos de vez em quando quem teria os Pokémon mais fortes e quem teria mais Pokémons. A elaboração deste RPG pela Equipe RPG Anime Brasil foi um trabalho árduo, tão grande quanto o elogiado Cavaleiros do Zodíaco 2ª Edição, composto por alguns netbooks suplementos, pela quantidade de material que temos.

Além de fornecer um RPG gratuito e completo sobre o anime (doujin), vamos complementar mais uma vez o material do Anime RPG: desta vez usando o Capítulo Monstros de Bolsos, que vai conter regras para Combates de Pokémon, lesões, deste equipamentos para ser colocados nos Pokémons à poções especiais e elixires. Estamos muito entusiasmados com mais esse novo trabalho e esperamos que possa apreciá-lo da melhor forma. Baixe todos os netbooks para ter o máximo de material a sua disposição, ou busque mais informações na Internet!

De qualquer maneira, Pokémon RPG está aí. Caso os Jogadores tenham alguma dúvida sobre as regras do jogo e quiser dar uma opinião positiva (ou negativa, caso estejamos merecendo...) mande um e-mail pra mim (listado logo abaixo). Agora...vê se me dão licença: eu vi um Moltres ali e não posso perder....Master Bola VAI!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

THIAGO LUIZ "GUERRAD" SOUZA GOMES.
(Novo Líder do Ginásio de Veridiana, tlsg@bol.com.br)

Pokémon RPG: Introdução.

“Olá pessoal ao mundo dos Pokémons. Meu nome é professor Carvalho, mas você pode me chamar de PFOF POKÉMON. Esse mundo é habitado por seres Chamados Pokémon! Pessoas usam os Pokémon para cuidar ou para confrontos. Já eu, estudo Pokémons como profissão. Tudo bem, eu já sei o seu nome. Apresento meu neto, que é seu rival deste que vocês nasceram, seu nome é Gary. Ache todos os Pokémons lendários neste mundo. Um mundo de sonhos e aventuras com os Pokémons vão começar! Vamos lá!”

Seja bem vindo ao POKÉMON RPG, a adaptação deste ótimo anime para o Sistema Daemon. Com ele, você e seus amigos vão tentar imitar o Ash e conseguir a Liga Pokémon para si, conseguindo o máximo possível de pokémonstros e treiná-los para torná-los mais fortes. Esta adaptação é fielmente baseada na série de jogos Pokémon estilo RPG lançada para o antigo Gameboy Color/Classic (versão amarela, vermelha e azul) onde também é a primeira temporada do desenho.

Foi um árduo trabalho de fã criando esta versão para RPG, mais uma vez complementando o material sobre Monstros de Bolso do Anime RPG. A partir de agora, vamos fornecer um panorama geral para que o Mestre use em suas partidas os Monstros de Bolso que são os Pokémons. Como o mundo dos Pokémonstros têm bastante material disponível, decidimos separá-los em diversos netbooks, para que você pegue apenas o que vai querer. Os netbooks de Pokémon RPG serão.

POKÉMON RPG - LIVROS BÁSICOS E SUPLEMENTOS

- 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, Lorelei, 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.
- Guia dos Golpes Especiais e Poderes:** este deve ser o suplemento mais importante para POKÉMON RPG. Existem muitos Novos Poderes aqui para complementar o Material já visto no livro ANIME RPG. É de vital importância que o Mestre tenha este netbook caso ela não queira criar novos golpes e poderes para seus pokémons.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS.

- Primeiramente ao Deus Único. O Criador. O Deus dos deuses. Que deu seu filho unigênito para todo aquele que nEle crê não pereça, mas TENHA VIDA ETERNA! Eu te amo, meu Grande Amigo!
- Ao Satoshi Tajiri, criador original do cenário dos Pokémon.
- Aos meus amigos RPGistas: Frederico "Beholder", Julio "Kobold", Maicon "Fogosa", Josias "Caxote", Felipe "Kbrito" e a todos os não-RPGistas: Na qual eu os trato como se fosse meus irmãos.
- Ao meu amado irmão (gêmeo) Rodrigo "Anjo Impotência" por ser um amigo!
- Aos meus primos RPGistas: André "Andarilho da VM" e Gabriel "Harry Potter" por nossas bizarrices nas partidas de RPG (na qual não jogamos faz muito tempo...)
- Ao pessoal da Banda Toque no Altar, por estas músicas que tocam o coração de Deus. Escutem suas músicas e vocês vão entender o que estou falando...

Novas Regras Complementares

A seguir, regras complementares sobre Monstros de Bolso, do livro Anime RPG:

•**Objetivo dos Personagens:** o objetivo de todo treinador de Pokémons é entrar na Liga Pokémon, situada no Platô Índico. Para isso, é preciso se qualificar e conseguir as “Insignias”, que são medalhas especiais, recebidas pelo Mestre de um Ginásio quando derrotado. Será preciso no mínimo de oito (8) delas para poder entrar na Liga. Mais detalhes no Capítulo *Mundo de Campanha*.

•**Poké-Agenda:** todo Treinador de Pokémonstros possui sua própria Pokéagenda - uma agenda eletrônica que armazena dados sobre seus Pokémons capturados e demais vistos. Nele também estão o número de identificação do Treinador; é preciso ter a Pokéagenda para entrar na Liga Pokémon, pois ela é um documento essencial para todo pokemaniaco - tipo de carteira de identidade do Treinador.

•**Novas Regras para Pokémonstros:** apesar de seguir as mesmas regras do Anime RPG, decidimos mudar um pouquinho as coisas. Primeiro, o Aprimoramento *Monstros de Bolso* (visto na pág.90 do Anime) NÃO existe neste RPG. Em vez disso, todos os Pokémons têm seus poderes calculados pelos seus "Níveis": isso mesmo! Os Pokémons terão Níveis de Personagem, que variam de 1 à 30. Cada Nível oferece +1 ponto de Poder e cada evolução consiste em +2 pontos de Poder (simples assim...). Veja mais detalhes em *Benefícios por Nível*.

•**Pokémon e seus Níveis de Personagem:** Um Pokémon agora possui “Níveis de Personagem” (estes níveis não são ganhos por aventura concluída, apenas por combate contra outros pokémonstros, o que chamamos de *Duelo Pokémon!*). Um Pokémon sempre receberá XP por combate vencido, e este XP será determinado pelo Nível de seu oponente:

Thiago tem um Pikachu de 4º Nível e em um combate contra um Squirtle de 6ºNível ele vence, o meu Pikachu então recebe 6 pontos de experiência.

POKÉMON RPG - TABELA DE PONTOS DE EXPERIÊNCIA	
Nível de Personagem (Pokémon)	Pontos de Experiência Mínimos
0-1º	0pt-2pts
2º-3º	3pts-6pts
4º-5º	10pts-15pts
6º-7º	21pts-28pts
8º-9º	36pts-45pts
10º-11º	55pts-66pts
12º-13º	78pts-91pts
14º-15º	105pts-120pts
16º-17º	136pts-153pts
18º-19º	171pts-190pts
20º-21º	210pts-231pts
22º-23º	252pts-275pts
24º-25º	319pts-344pts
26º-27º	370pts-397pts
28º-29º	425pts-454pts
30*	484 pts.

*Os Pokémons vão até Nível 30 neste RPG.

•**Benefícios por Nível:** um Pokémon recebe 1 ponto de Poder (veja em *Monstros de Bolso*, no livro Anime RPG) toda a vez que avança de Nível, utilizando a regra de pontos de EXP para Pokémons. Um Pokémon que evolui (sempre a cargo do Mestre ou usando uma Pedra Mágica) recebe +2 pontos de Poderes Extra.

Treinadores: A Jornada Pokémon!

É bastante recomendável que os Jogadores usem o Kit *Treinador de Pokémontros* (substituindo o Aprimoramento *Monstros de Bolsos* inexistente pelo Aprimoramento *Contatos 3!*). A partir daqui, a Jornada dos Personagem em caçar Pokémons vai começar e não será fácil.

•**No começo:** todos os Personagens vão começar em Paleth, a Primeira Cidade. Todos aqueles que querem se tornar um treinador de Pokémons deverão comparecer ao Laboratório do Prof. Carvalho para receber seu precioso Pokémon. Todos os jogadores devem rolar 1d6+2 (deve tirar o número maior) para saberem quem chegou primeiro no local marcado (caso dê em empate, role 1d6 novamente entre ambos para confirmar o ganhador). Os jogadores que chegarem primeiro devem escolher seus Pokémons (apenas UM!) e deixar o resto para ambos os jogadores. Os pokémons disponíveis são esses abaixo e só existem UM de cada espécie!

<p>•Evee Nível 1: CON3, FR3, DEX6, AGI12, INT1, WILL3, PER12, CAR16; 10PVs. Ataques e Poderes: Mordida (dano 1d6). [2 XP]</p> <p>•Pikachu Nível 1: CON3, FR6, DEX6, AGI6, INT1, WILL1, PER12, CAR16; 10PVs. Ataques e Poderes: Ataques Elétricos (dano 1d6), Garras (dano 1d6). [2 XP]</p> <p>•Charmander Nível 1: CON6, FR6, DEX6, AGI6, INT1, WILL1, PER6, CAR9; 20PVs. Ataques e Poderes: Garras (dano 1d6). [2 XP]</p> <p>•Bulbasauo Nível 1: CON6, FR6, DEX6, AGI6, INT1, WILL1, PER6, CAR8; 20PVs. Ataques e Poderes: Garras (dano 1d6). [2 XP]</p> <p>•Squirtle Nível 1: CON3, FR6, DEX6, AGI6, INT1, WILL3, PER6, CAR14; 10PVs. Ataques e Poderes: Garras (dano 1d6), Ataques com Água (dano 1d6). [2 XP]</p> <p>•Ratata Nível 1: CON3, FR3, DEX6, AGI12, INT1, WILL1, PER12, CAR11; 10PVs. Ataques e Poderes: Mordida (dano 1d6), Ataque com a Cauda (dano 1d6). [2 XP]</p>
--

*Mais detalhes sobre estes Pokémons no netbook *Pokéagenda!*

•**Recursos e Dinheiro:** um Treinador de Pokémons recebe 500 GP (“Gold Pieces” ou “Peças de Ouro”, conhecidas em AD&D/D&D como P.O) que serão gastos para a compra de Pokébolas, ração para os pokémonstros, poções, itens, manuais com golpes entre os demais itens (veja em *Equipamentos*). Caso um Jogador compre Recursos e Dinheiro, ele poderá receber mais recursos para a compra de Equipamentos, mais isso deixamos a cargo do Mestre para estes detalhes...

•**Pokémons que não obedecem:** Um pokémon só deixa de obedecer as ordens do seu treinador caso o mesmo não o trate bem, ou pela vontade do Mestre (como Charizard, no anime) ou pela **falta de insígnias** – como regra geral, caso o jogador perca mais que 3 partidas em um dos Mestres de Ginásio, ele vai deixar de cumprir suas ordens até ser adestrado.

•**Insígnias e Obediência:** é preciso conseguir insígnias para fazer seus Pokémons obedecerem suas ordens, do contrário acatarão. É assim: caso seus Pokémons passem do 3º Nível do 1º Ginásio, 4º Nível no 2º Ginásio, 10º Nível no 3º Ginásio, 14º no 4º Ginásio, 16º no 5º Ginásio, 20º no 6º Ginásio, 24º no 7º Ginásio e 28º no 8º Ginásio o Pokémon NÃO vai obedecê-lo (já viu um tal de Charizard?);

•**Aprendendo novos Golpes:** é possível aprender novos ataques (que são comprados com Pontos de Poderes) quando o Pokémon avança de Nível mas cada Pokémon tem ataques e poderes que pode fazer e aqueles que também não podem fazer. Veja em sua descrição (O Bulbasauo, por exemplo, não poderia voar e o Charizard não poderia Ter Ataques de Gelo...!). Mais detalhes em **Guia dos Golpes Especiais e Poderes**, um suplemento netbook para Pokémon RPG.

Pokémons e suas Grandes Batalhas

Vamos aprofundar no assunto para você entender suas habilidades neste RPG.

•**Duelos Pokémon:** ao contrário do livro Anime RPG, neste jogo os Pokémon vão atacar os outros usando seus atributos básicos (Como se fosse uma Disputa de Atributo vs. Atributo). Cada golpe especial têm um Atributo Chave para ser usado no Ataque. Veja a fórmula para um Pokémon atacar/defender:

(Atributo Chave do Golpe x 5) +50% - (Atributo Chave da Defesa x 5) = taxa de ataque.

Atributo Chave dos Golpes e Poderes do Livro Anime RPG.

Força (FR): Mordida, Múltiplos Ataques, Capacidade de Nadar, Capacidade de Cavar;

Destreza (DEX): Garras, Ataques Paralisantes, Ataques com Fogo/Água/Elétricos;

Constituição (CON): Carapaça, Chifres, Carga, Proteção Específica;

Agilidade (AGI): Ataque com a Cauda, Capacidade de Voar;

Força de Vontade (WILL): Ataques Psíquicos, Ataques Paralisantes;

Atributo Chave de Defesa Golpes e Poderes do Livro Anime RPG.

Destreza (DEX): Garras;

Constituição (CON): Carapaça, Chifres, Carga, Proteção Específica;

Agilidade (AGI): Mordida, Múltiplos Ataques, Garras, Ataques com Fogo/Água/Elétricos, Carga;

Força de Vontade (WILL): Ataques Psíquicos, Ataques Paralisantes;

TURNO DE COMBATE POKÉMON.

1-Os Personagens anunciam suas intenções e escolhem o seu Pokémon.

2-Todos rolam as suas iniciativas dos Pokémon (1d6+AGI do Pokémon+Nível de Personagem do Treinador). Vence quem tem a maior iniciativa.

3-Todos os Pokémon fazem seus Ataques usando um Atributo Chave. Também existe um Atributo Chave para defender cada tipo de Poder. Faz-se um Teste de Disputa de Atributo (mais detalhes na página 101-103) para determinar os ataques e defesas.

4-Caso um Pokémon acerte o outro (Veja *Efetivação*, logo adiante) rola-se o dano (reduzindo de eventuais IP). Então é a vez do Pokémon que recebeu o Ataque atacar desta vez.

5-Vence quem tiver mais Pokémon "vivos" no final. Um Pokémon é derrotado quando tem 0 PVs (neste caso, ele NÃO estará morto!).

::Exemplificando::

Se eu tenho um Pikachu de Nível 1 (com a ficha do Capítulo Treinadores: A Jornada Pokémon!) e vou atacar um Eevee (também com a ficha do Capítulo Treinadores: A Jornada Pokémon!) com Ataques Elétricos (dano 1d6) eu vejo que o Atributo Chave de Ataques Elétricos é Destreza.

A DEX do Pikachu é 6. A AGI do Eevee (Atributo Chave para Defesa) é 12. Agora, vamos calcular a taxa de Ataque (Como Fonte Ativa e Passiva), para mais detalhes consulte a página 101 do Anime RPG; Vejamos: (DEX6 do Pikachu x5) +50%. Multiplicando 6 x 5= 30. Trinta + cinquenta (80) dá um resultado 80. Multiplicando a AGI do Eevee (para calcular a Defesa) (12 x 5= 60). Pikachu, então, tem 20% de Chances de Acertar Eevee. Como a diferença dos Ataques é Alta, Eevee não terá chances de defender (mais no próximo turno será sua vez de atacar e as Fontes ser revezam!), só esperar Pikachu errar o ataque! Mas, se o Pikachu acertar...ele provocará 1d6 pontos de dano.

•*Efetivação:* esta regra ficará a critério do Mestre. Alguns pokémons são frágeis a um tipo de elemento e mais fortes em outros, por exemplo, um Ataques com Água acabaria facilmente com um Onix (ou outro Pokémon de Pedra) e um Ataques Elétricos acabaria facilmente com um Squirtle (ou outro Pokémon de água). Em termos de regras, DOBRE o dano desses ataques e ELIMINE o IP (se tiver).

Se eu tenho um Squirtle e em uma luta com o Pokémon Onix (ou outro de Pedra) ele lançar Ataques com Água (dano 2d6), neste caso o dano seria 4d6. Mesmo Onix usando sua Carapaça de IP4 nada iria adiantar pois este é um Ataque Super Efetivo e como Pedra não defende água, seu IP NÃO SERVIRIA PARA NADA. Entendeu?

Um Pokémon perde sua vez no Turno de Combate quando:

- O Treinador lhe dá uma poção ou remédio.
- Quando decide trocar de Pokémon no meio da Batalha
- Quando a AGI é duas vezes ou + superior que a AGI do Pokémon escolhido
- Quando ele está paralisado e não poderá atacar (deve ser tratado com remédio)
- Quando ele está congelado (veja em *outros meios*)
- Quando ele está confuso (veja em *outros meios*)

Outros Meios :

•**Envenenado:** existem Pokémons com habilidades inatas de envenenamento (especialmente os Pokémons de Grama). Um Personagem envenenado (sem usar o Antídoto, veja em *Equipamentos*) perde 1 PV por rodada (este estado não se esvai depois que a Batalha continua).

•**Queimado:** um Pokémon que recebe +de 6 de dano de uma só vez por Golpes com Fogo pode vir se queimar se falhar num teste Médio de CON. Um Personagem Queimado perde 1 PV por turno até chegar à 0 PVs.

•**Congelado:** um Pokémon que recebe +de 8 de dano de uma só vez com golpes de Gelo pode vir se congelar se não passar num teste Médio de CON. Neste estado ele estará paralisado e não poderá atacar, nem fazer nenhuma ação (isso é PIOR que estar Paralisado!!!!). Além disso, perderá 1 PV por turno até chegar à 0 PVs.

•**Esmagado:** alguns Pokémons grandes podem pisotear ou jogar-se em cima dos Pokémons menores. Quando isso acontece, o atingido deve fazer um teste de CON Médio ou então receberá +1d6 pontos de dano extra (contusão). Uma falha crítica indica que o Pokémon ficou paralisado!

•**Paralisado:** um Pokémon paralisado por golpes atordoantes ficará sem atacar nem fazer nenhuma ação (mas poderá realizar ataques disparados, como Ataques Elétricos, Ataques Psíquicos e outros).

•**Adormecido:** alguns Pokémons tem o Poder de Adormecer. Um Pokémon dormindo só poderá estar acordado com três formas: a primeira é usando um ACORDADOR (ver em *Equipamentos*), a segunda é tocando a Poké-Flauta e a terceira, mais dolorosa, é levando pancada na fuça. Faça um Teste Fácil de INT ou WILL (aquele que for MAIOR) para ver se o Pokémon vai acordar depois do sopapo. Ah! Ataques Psíquicos NÃO atingem Pokémons que estão dormindo...

•**Confuso:** um Pokémon que toma +de 9 pontos de dano de uma só vez por Ataques Psíquicos deve fazer um teste Médio de WILL ou então estará confuso. Neste estado, todo golpe que ele tentar executar deverá antes fazer um teste Fácil de WILL. Se falhar: ele atacará a si mesmo, provocando um dano de 1d6 (contusão, porque ele se bateu).

•**Recompensas:** um duelo Pokémon geralmente envolve apostas. Eu acho que os RPGistas não vão usar seus Pokémons em batalhas apenas para ganhar XP. Neste caso, fornecemos algumas dicas para os Jogadores utilizem-se na Batalha com os Pokémons de outros PJs ou NPCs, como forma de apostas e prêmios:

***Dinheiro**> o mais típico é que os Jogadores APOSTEM GPs (e NÃO dinheiro de verdade, apenas dinheiro de RPG!) para que eventualmente possam ser gastos na compra de remédios, elixires e outros itens (encontrados no Capítulo *Equipamento*).

***Pokémon**> os Jogadores/NPCs possam disputar seus próprios Pokémons raros e nódões para um combate mais dramático. Caso um Jogador perca o Pokémon ele não poderá ser devolvido, apenas se for a queixa de uma outra batalha ou troca amistosa.

***Um Item ou Equipamento**> caso o Jogador/NPC tenha um item raro ou cobiçado, por que não uma lutazinha...? Neste caso, deve-se fazer uma aposta (lógico: você também DEVE trazer uma coisa de valor que o Personagem queira de você em troca!) e duelar pelo item. **ATENÇÃO:** Insignias (as Medalhas dos Mestres de Ginásio) **NÃO** devem ser trocadas em combate, pois **a Liga Pokémon** não permite!

Equipamentos

Está na hora de equipar seus Pokémonstros!!!!

POKÉMON RPG - TABELA DE EQUIPAMENTOS	
NOME DO ITEM	PREÇO (EM GP)
Poké-Bola	200gp cada
Poção	200gp cada
Antídoto	100gp cada
Cura Paralisia	200gp cada
Cura Fogo	250gp cada
Super Fuga	550gp cada
Acordador	200gp cada
Repel (Repelente)	350gp cada
Super-Bola	600gp cada
Super Poção	700gp cada
Revive	1500gp cada
Super-Repel	500gp cada
Cura Ice	250gp cada
Poké-doll	1000gp cada
Pedra do Fogo	2100gp cada
Pedra da Água	2100gp cada
Pedra do Trovão	2100gp cada
Pedra da Folha	2100gp cada
HP UP	9800gp cada
Proteína	9800gp cada
Ferro	9800gp cada
Carboídrato	9800gp cada
Cálcio	9800gp cada
Precisão	950gp cada
Guarda Especial	700gp cada
Certeiro	650gp cada
Fortão!!!	500gp cada
Escudo	550gp cada
Sapatos	350gp cada
Magia Max.	350gp cada
Água Fresca	200gp cada
Soda Popular	300gp cada
Limonada	350gp cada
Ultra-Bola	1200gp cada
Hiper Poção	1500gp cada
Cura Tudo	600gp cada
Max. Repel	700gp cada
Cura Total	3000gp cada
Poção Max.	2500gp cada

•*Pokébola, Super-Bola e Ultra-Bola:* são bolas especiais onde são armazenados Pokémons. Alguns Pokémons são tão poderosos que uma Poké-bola comum não o basta para capturá-lo - então usamos as poké-bolas especiais. A Super-Bola é usada para capturar Pokémons de 11º Nível ou mais; a Ultra-Bola é usada para capturar Pokémons de 21º Nível ou mais.

•*Poção, Super-Poção, Hiper Poção:* são poções especiais para curarem os ferimentos (Pontos de Vida) dos Pokémons. É assim: uma Poção recupera 10PVs. Uma Super-Poção recupera 30PVs e uma Hiper-Poção recupera 70PVs.

•*Antídoto:* recupera Pokémons envenenados (veja em *Outros Meios*).

- *Cura Paralisia*: recupera Pokémons Paralisados (veja em *Outros Meios*).
- *Cura Fogo*: recupera Pokémons queimados (veja em *Outros Meios*).
- *Super Fuga*: é usado para fugir de Pokémons selvagens, jogando esse spray no olho do Pokémon selvagem que está prestes a detonar você!
- *Acordador*: recupera Pokémons Adormecidos (veja em *Outros Meios*).
- *Repel (Repelente)*: livra o Personagem de Encontros Aleatórios (mais detalhes no suplemento *Poké-Agenda!*) por 2d6 rodadas.
- *Revive*: só deve ser usado em Pokémons com 0PVs ou menos. Um pokémon "revivido" com este remédio fica com 5PVs. Não cura PVs de Pokémons ativos.
- *Super-Repel (Super Repelente)*: as mesmas propriedades de um Repel. Neste caso o efeito dura 3d6 rodadas.
- *Cura Ice*: recupera Pokémons congelados (veja em *Outros Meios*).
- *Poké-doll*: um pokémon de pelúcia que é jogado para distrair o Pokémon que se quer capturar. Ele fica distraído e aí sim usamos a Pokébola. Usado para alguns Pokémons bem selvagens que esquivam das poké-bolas.
- *Pedra do Fogo, Pedra da Água, Pedra Trovão e Pedra da Folha*: são pedras mágicas usadas para evoluir um pokémom. Uma pedra do fogo, por exemplo, é usada para evoluir pokémons do tipo fogo. Converse com o seu Mestre fanático por Pokémon quais Pokémons devem aceitar as Pedras ou não. Para ajudar, consulte o netbook suplemento *Poké-Agenda*, com mais detalhes sobre evolução.
- *HP UP*: elixir. Oferece +1 ponto de poder em *Pontos de Vida* (pág.91 do Anime RPG).
- *Proteína*: elixir. Oferece +1 ponto de poder em *Força* (pág.92 do Anime RPG).
- *Ferro*: elixir. Oferece +1 ponto de poder em *Tamanho* (pág.91 do Anime RPG).
- *Carboídrato*: elixir. Oferece +1 ponto de poder em *Agilidade* (pág.91 do Anime RPG).
- *Cálcio*: elixir. Oferece +1 ponto de poder em *Força de Vontade* (pág.91 do Anime RPG).
- *Precisão*: reduz temporariamente a DEX do Pokémon em -1. Esse efeito NÃO é cumulativo se eu usar *Precisão* mais uma vez. Dura um combate.
- *Guarda Especial*: aumenta temporariamente a WILL do Pokémon em +1. Esse efeito NÃO é cumulativo se eu usar *Guarda Especial* mais uma vez. Dura um combate.
- *Certeiro*: aumenta temporariamente a DEX do Pokémon em +1. Esse efeito NÃO é cumulativo se eu usar *Certeiro* mais uma vez. Dura um combate.
- *Fortão!!!!*: aumenta temporariamente a FR do Pokémon em +1. Esse efeito NÃO é cumulativo se eu usar *Fortão!!!!* mais uma vez. Dura um combate.
- *Escudo*: aumenta temporariamente a IP do Pokémon em +1. Esse efeito NÃO é cumulativo se eu usar *Escudo* mais uma vez, e não é eficaz contra ataques Efetivos (veja em *Efetivação*). Dura um combate.
- *Sapatos*: aumenta temporariamente a AGI do Pokémon em +1. Esse efeito NÃO é cumulativo se eu usar *Sapatos* mais uma vez. Dura um combate.
- *Magia Max*: oferece um bônus de +1 no dano com Ataques Psíquicos e outros Sobrenaturais. Caso usamos *Magia Max* novamente, seus efeitos se acumulam. Dura 1 combate.
- *Água Fresca*: usado para recuperar PVs de um Pokémon, também usada para beber (tanto o Personagem tanto seus Pokémons...). A quantidade de PVs recuperados (especialmente pela sede em ambientes desérticos) é determinada pelo Mestre.
- *Soda Popular e Limonada*: o mesmo efeito da *Água Fresca*. No entanto, como regra opcional, o Pokémon que beber a Soda/Limonada pela primeira vez, recebe um bônus de +1 entre seus Poderes (à escolha do Jogador...).
- *Cura Tudo*: recupera qualquer estado (Queimado, Congelado, Paralisado) e outros vistos em *Outros Meios*.
- *Max Repel (Máximo Repelente)*: as mesmas propriedades de um Repel e um Super-Repel. Neste caso o efeito dura 1 dia inteiro sem Encontros Aleatórios.
- *Cura Total*: além de recuperar TODOS os PVs de um Pokémon, ele ainda recupera estados como Congelado/Queimado/Adormecido (e outros em *Outros Meios*) tudo de uma vez só.
- *Poção Max (Máxima)*: recupera TODOS os PVs de um Pokémon.

SOBRE OS ELIXIRES: Só poderão ser investidos 4 Elixires de cada tipo em um Pokémon, se forem mais ele não aceita! (Ah! Tá...ficar forte assim é fácil, né?!)

INSÍGNIAS, AS MEDALHAS DOS LÍDERES DE GINÁSIO

"Insignias são apenas para bons treinadores"

(Isso não é sonho do Ash!) Todo treinador de Pokémons sonha, em um dia, entrar para a Liga e ser o melhor do mundo, com excessões das Enfermeiras Joey, Poké-Estudantes, Líderes de Ginásio e outros (confira novos Aprimoramentos). As Insignias são o prêmio pela vitória, e também vale como aprovação, dando moral ao treinador e ao mesmo tempo qualificando para lutar contra os melhores. Cada Insignia ganha pelo Personagem **aumenta em +1 Nível** o Personagem Treinador (segundo as regras normais do Anime RPG!).



•**Insígnia PEDRA:** esta insignia é conseguida na Cidade de *Pewter*, com a concepção do treinador Brock e seus poderosos Pokémons de Pedra: Geodude e Onix. Conseguindo a Insígnia Pedra, os Pokémons de até 4º Nível vão obedecê-lo. Do contrário, Pokémons que pertençam a um Treinador sem Insignias só vão obedecê-lo se eles forem de 1º, 2º ou 3º Nível: a partir daí, não obedecem mais...



•**Insígnia CASCATA:** esta insignia é conseguida em *Cerulean*, sob a concepção da bela treinadora Misty e seus Pokémons de Água: Staryu e Starmye! Conseguindo a Insígnia Cascata, os Pokémons de até 10º Nível vão obedecê-lo.



•**Insígnia TROVÃO:** esta insignia é encontrada no Ginásio de *Vermilion*, sob a conduta do poderoso soldado (e líder de Ginásio) Surge, e seu destemido Raichu. Conseguindo a Insígnia Trovão, os Pokémons de até 14º Nível vão obedecê-lo.



•**Insígnia ARCO-ÍRIS:** esta insignia é encontrada em *Celadon*, sobre a conduta da bela treinadora Érica e seus pokémons de grama, como o Gloom e Odish. Conseguindo a Insígnia Arco-Íris, os Pokémons de até 16º Nível vão obedecê-lo.



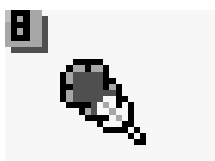
•**Insígnia ALMA:** para conseguir esta insignia é preciso derrotar o temível Koji e seus Pokémons Venoneth e Venomoth. Conseguindo a Insígnia Alma, os Pokémons de até 20º Nível vão obedecê-lo.



•**Insígnia OURO:** encontrado em *Saffron*, os treinadores deverão enfrentar a poderosa Sabrina e seus Pokémons psíquicos: Abra, Kadabra e Alakazam. Conseguindo a Insígnia Ouro, os Pokémons de até 24º Nível vão obedecê-lo.



•**Insígnia VULCÃO:** encontrado na *Ilha de Cinabar*, é preciso muita cautela ao enfrenat Blaine e seus Pokémons de Fogo, como o Magma. Conseguindo a Insígnia Vulcão, os Pokémons de até 28º Nível vão obedecê-lo.



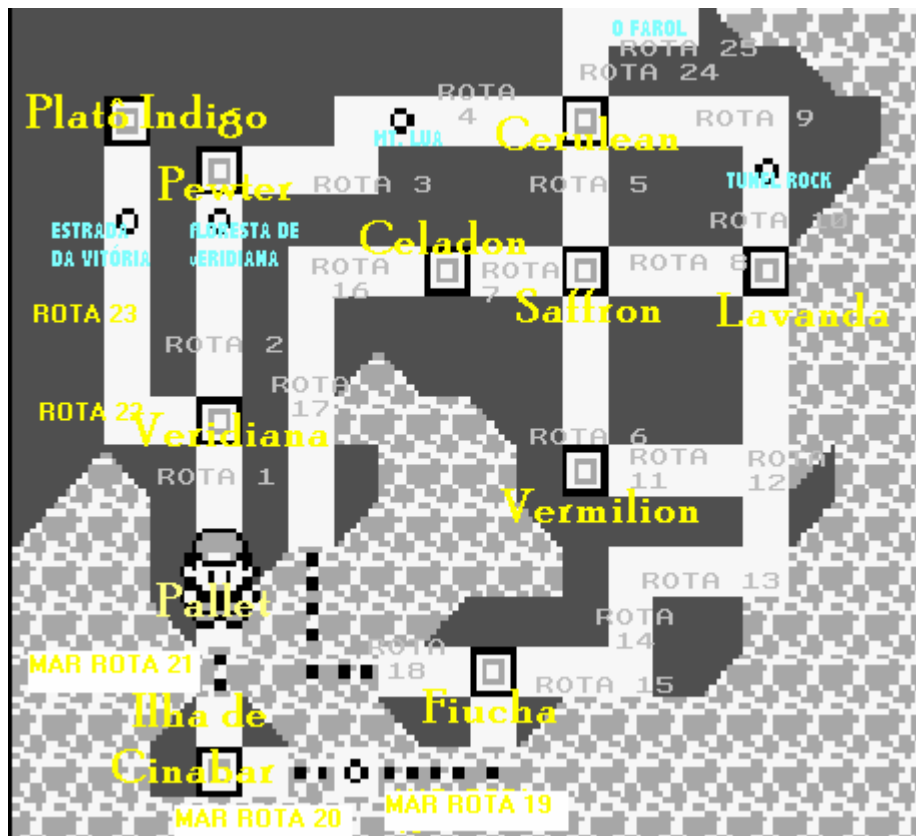
•**Insígnia TERRA:** ginásio encontrado em *Veridiana*. Ficou fechado por muito tempo e atuava como base para a Equipe Rocket. Seu líder é o Giovanni e seus Pokémons, como o Persian. Conseguindo a Insígnia Terra, qualquer Pokémons de 30 Níveis ou mais Nível deverá obedecê-lo.

O Mundo dos Pokémons

Informações extras para Mestres de plantão...

Neste capítulo vamos oferecer instruções mais avançadas sobre os Pokémons e um pouco de material de campanha, para os Mestres começarem as suas.

MAPA GERAL DO MUNDO DOS POKÉMONS



<Mapa Geral do Mundo dos Pokémons!>

Este é um mundo cheio de intrigas e mistérios. A maioria das cidades do mundo dos Pokémon abriga um ginásio Pokémon. Existem 9 cidades, que são divididas em rotas (pequenas estradas). Veja um panorama central das cidades do mundo de Pokémon, um resumo do que elas são (e confira no Mapa!):

•**PALETT:** a primeira cidade no curso para ser um Mestre Pokémon. Não há coisas muito interessantes aqui, a não ser o Laboratório do Dr. Carvalho, um Grande Estudioso Pokémon e ele sempre distribui seus Pokémon para novos treinadores.

•**VERIDIANA:** passando pela *Rota 1* chegamos nesta cidade, na qual têm um Ginásio fechado. Aqui podemos encontrar alguns pokémaniacos fanáticos por Pokémon inseto. Dá acesso a famosa *Floresta de Veridiana*.

[Floresta de Veridiana]: um labirinto repleto de pokémons insetos e pokémaniacos fanáticos por Pokémon Inseto. Dá acesso a Pewter e a Caverna dos Diglett.

•**PEWTER:** cidade onde encontramos o famoso treinador Brock, famoso por usar Pokémon de Pedra. Dá acesso a *Rota 3* (onde estão repleto de Treinadores de Pokémon NPCs) e o *Mt. Lua* (uma enorme caverna, repleta de digletts, geodudes e zuabts, que dá acesso a cidade de Cerulean).

•**CERULEAN:** depois de passar pelo Mt. Lua e pela *Rota 4* chegamos à cidade onde se encontra o insícrível Ginásio dos pokémons de água, sob a responsabilidade da bela Misty. Este é o lugar também onde o Esquadrão Squirtle (uma "gangue" de pokémons bagunceiros) agia, até serem presos pela oficial Jane. Dá acesso as *Rotas 24 e 25* (indo

até o Farol). Pode-se ir também pela *Rota 5* (ao sul) para chegar até Saffron, ou pela *Rota 9*, passando pelo *Túnel Rock*, depois pela *Rota 10* até enfim chegar em Lavanda.

[O Farol]: lugar onde o famoso Bill, criador do sistema de armazenamento de pokémons via computador (PC).

[Túnel Rock]: túnel usado como caminho de Cerulean até Lavanda. É repleto de pokémons noturnos, como Zubat. Também existem diversos novos treinadores doidinhos por batalhas pokémon.

•**LAVANDA:** esta é conhecida também como "cidade das almas", porque ela foi construída em cima de um cemitério. Ela é famosa pela imensa *Torre Alma*, repleta de pokémons fantasmas, que sempre assustam as pessoas. Seguindo pela *Rota 8* é possível um treinador chegar-se até Saffron.

[Usina]: perto de Lavanda encontramos uma *Usina Abandonada*. Existem rumores que existe escondido lá um pokémon lendário, o *Zaptos*.

•**VERMILION:** cidade portuária, onde encontramos o famoso Navio *Saint Anne* (repleto de treinadores pokémon cobichados por batalhas!). Também sedia o Ginásio da Cidade, com o Tenente Surge e seu temível pokémon Raichu. Fica ao sul de Saffron, e acessando as *Rotas 11, 12, 13, 14 e 15* o treinador poderá encontrar a cidade de Fiucha - a custo de essa imensa rota, com muitos pokémons bons pra se achar.

•**CELADON:** cidade vizinha de Saffron. Celadon é famosa por suas máquinas caçaníqueis especializadas em pokémons, ou seja, elas dão pokémons preciosos como prêmios. Na cidade também se encontra o Ginásio local, um ginásio especializado em pokémons e grama e SÓ DE MULHERES (isso mesmo!). Indo pelo Oeste (e atravessando às *Rotas 16, 17 e 18*) chegamos a cidade de Fiucha. Também é possível passear pela *Rota 7* para chegar na cidade vizinha de Saffron.

•**FIUCHA:** cidade famosa pela Zona Safari (ver abaixo). Abriga o ginásio "ninja" de Koji - uma coisa estranha, pois este ginásio as paredes são invisíveis...

[Zona Safari]: este interessante jogo pokémon custa 500gp e nele os participantes entram em um grande safari e encontram os mais diversos (e estranhos) tipos de pokémon! Aqui capturamos pokémons pela sorte e/ou pelo instinto (porque não se pode trazer seus pokémons para batalhar aqui, eles são guardados!)

•**SAFFRON:** esta cidade fica entre Celadon (Oeste), Cerulean (Norte), Lavanda (Leste) e Vermilion (Sul). Há algum tempo ela estava sob domínio da Equipe Rocket e suas estradas estavam fechadas. Aqui também encontramos a presidência (sim, isso mesmo) deste mundo (que, na versão GameBoy Yellow, o presidente foi atacado por Giovanni e seus rockets...). Além do Ginásio local da cidade, sob as ordens da temida Sabrina (e seus pokémons psíquicos) existe um novo ginásio pokémon, formado por Karatecas (veja logo abaixo).

[Ginásio dos Karatecas]: vencendo este ginásio pokémon, o treinador não receberá NENHUMA insígnia, em vez disso ele receberá um pokémon (vai escolher: Hitmonchan ou Hitmolee, ambos de 10º Nível - para mais detalhes sobre eles, consulte o netbook *Poké-Agenda*, sobre os primeiros 150 Pokémons.

•**ILHA DE CINABAR:** esta ilha fica ao sul de Paleth e só pode ser acessada pelo *Saint Anne* ou com o seu pokémon (aquático) surfando pela *Mar-Rota 19*, entrando na *Ilha de Seafoam* e depois pela *Mar-Rota 20*! Aqui temos o Ginásio local, sob a conduta do velho treinador Blaine e seus pokémons de fogo, como o Magmar (eu sei que isso tá errado, mas vamos manter a tradição do anime!). Além destas, existe na cidade um imenso laboratório pokémon, capaz de clonar pokémons antigos (por fósseis, como Kabutos e Aerodactyl!).

[Ilha de Seafoam]: passando pela *Mar-Rota 19*, chegamos até a Ilha de Seafoam: composta de uma enorme caverna repleta de pokémons de terra, como Geodude e outros, como Zubat/Golbat. Passando pela Caverna, chega-se no final da ilha, dando acesso a *Mar-Rota 20* indo pela jornada até "aterrizar" na ilha de Cinabar.

[Mar-Rota 21]: essa rota marítima (acessada por mergulhadores e pokémons que surfam!) tem acesso até Paleth, a primeira cidade!

[Estrada da Vitória]: passando pelas *Rotas 22 e 23* chegamos até a Estrada da Vitória: um imenso campo de provas para ver se o Personagem Treinador é capaz de enfrentar a Liga Pokémon. Aqui também é o lugar onde a fiscalização da Liga averigua todas as suas Insígnias, colendo dados sobre o treinador e mais. Dá acesso ao Platô Índico, o Ginásio onde vai ocorrer a Liga Pokémon!

•**PLATÔ INDIGO:** depois de passar por tudo, chega a vez de você treinar seus conhecimentos pokémon na Liga Pokémon: um imenso torneio valendo a Taça da Liga. Agora com você, **VENÇA A LIGA E NOS ENCHA DE ORGULHO, CARA!!!!**

CAPTURANDO UM POKÉMON

Não serás raras vezes que os Personagens Treinadores vão tentar caçar os pokémonstros, e como NENHUM pokémon quer ser capturado e armazenado em bolas vermelhas-brancas, eles sempre vão (tentar) evitar. Montamos uma regra especial para que o Mestre use quando for capturar um Pokémon, que também é baseada no Nível do Treinador: ela é baseada na mesma mecânica para combates entre pokémons e é muito conhecida nos módulos Daemon, como *Atributo vs. Atributo* - usando aquela regra de *Fonte Ativa* e *Fonte Passiva* (Mais detalhes nas pág.101-105 do ANIME RPG).

É assim: jogue a sua Poké/Super/Master-bola contra o Pokémon. Neste instante vamos calcular a Fonte Ativa (que é o treinador) somando seus Níveis de Treinadores + quaisquer bônus vs. a **WILL do Pokémon** com bônus para:

-1 de bônus para cada Nível

-1 de bônus para cada 10 pontos de vida que o pokémon tiver no momento.

Exemplo 1: *Thiago é um Treinador de 5º Nível e vai lutar contra um Nidoking de 7º Nível. Nidoking tem WILL4 e 60PVs. Se Thiago jogar a Pokébola sem causar nenhum dano, o Nidoking têm um total bônus de +13 (+6 dos PVs e +7 do seu Nível) no teste. Calculando a Fonte Ativa: 5×5 (meu Nível $\times 5$) = $25+50\%=75$. Agora a força do Nidoking para escapar: $4+13=17 \times 5= 85\%$. Neste caso ($75-85= -10$), Thiago, por Ter um modificador negativo (-10) em seu testes, não teria nenhuma chance de capturar o Nidoking: ele teria que bater um pouquinho para deixá-lo fraco!*

Exemplo 2: *agora suponhamos o mesmo caso, mas desta vez Thiago usou um Pokémon e deixou o Nidoking mais fraco (com 10 PVs). A Fonte Ativa de Thiago é 75 (como vista no Exemplo 1) e a Fonte Passiva do Nidoking é agora (4 pela WILL; +7 pelo seu Nível+1 por 10 PVs), totalizando $12 \times 5=60$. Calculando novamente: $75-60=15\%$. Thiago agora tem 15% de chances de capturar este Pokémon.Se ele fosse um treinador mais experiente (ou tivesse pokébolos mais potentes, teria mais chances de captura!)*

•**Poké-Bolas, Super-Bolas, Ultra-Bola e Master Bola:** às vezes, pokébolos não são o bastante e se usam bolas mais fortes. Em compensação, caso usamos pokébolos mais poderosas contra pokémons mais fracos, estes ficarão mais fáceis de pegar. Em termos de regras, uma Super-Bola oferece um bônus de +2 na captura de um pokémon, uma Ultra-Bola oferece um bônus de +4 na captura e uma Ultra bola um bônus de +6 - a Master bola oferece um bônus de +8 e geralmente é usada para capturar pokémons lendários, por se tratar apenas de um artefato.

Exemplo 1 (Super Bola): *se Thiago usasse uma Super-Bola contra esse mesmo Nidoking, seu teste seria igual à 5 (do Nível) +2 (da super-bola) = 7. ($7 \times 5= 35+50%= 85\%$); se Nidoking tivesse com todos os PVs, ele teria uma Fonte Passiva de +13 (+6 dos PVs e +7 do seu Nível) no teste, totalizando 65%. No final, Thiago teria 20% de chances (teria que bater um pouquinho mais para deixá-lo mais fraco para aumentar suas chances!).*

Exemplo 2 (Ultra Bola): *se Thiago usasse a Ultra Bola contra o mesmo Nidoking de PVs cheios, teria agora uma Fonte Ativa de igual à 5 (do Nível) +4(da ultra-bola) = 9. ($9 \times 5= 45+50%= 95\%$). 95%-*

LIGA POKÉMON



<Todas as oito Insignias>

Quando o treinador conseguir às 8 insignias ele já poderá entrar na Liga Pokémon, situada no Platô Indíco (próximo a cidade de Veridiana). Lá encontramos os maiores treinadores de pokémon do mundo, tão bons como você. O Vencedor conseguirá a Taça da Liga: um item cobiçado por muitos, que aumenta surpreendente o poder dos seus Pokémons. Além disso, todo vencedor da Liga entra no *Hall da Fama*, e sua foto e de seus pokémons são arquivadas, para que todos o vejam.

[Taça da Liga]: a liga Pokémon é um torneio anual, ou seja, acontece apenas uma vez por ano. O Guanhador da Liga vai ser considerado o Mestre Pokémon (veja em *Novos Aprimoramentos*) até o próximo torneio e vai receber a *Taça da Liga*. Todos os anos a Taça será forjada novamente (ela não é como a Taça da Copa do Mundo!). Todo Treinador que receber a Taça da Liga vai receber +1 Nível e todos os 6 Pokémons restantes vão receber +1 ponto de poder extra para aumentar seu poder. Toda vez que o jogador ganhar a Taça da Liga (vencendo obviamente a Liga) receberá os mesmos benefícios.

[Hall da Fama]: todos os 1º, 2º e 3º colocados da Liga tirarão fotos para o Hall da Fama - um tipo de ranking de quem é o melhor treinador pokémon, ou mais famoso e carismático de todos. Todos os 3º colocados receberão a medalha de bronze, os vice-campeões a medalha de prata e os campeões, as medalhas de ouro.

•**Campos da Liga:** todos os Jogadores serão divididos em 8 grupos (como a Copa do Mundo!) divididos em 5 pessoas por grupo. Estes jogadores deverão se enfrentar em 4 tipos de campos diferentes (Água, Gelo, Terra e Neutro). Classificam-se os dois primeiros colocados do grupo, sob as mesmas regras da Copa do Mundo.

[Fase Preliminar]: os dois classificados vão agora entrar nas chaves preliminar, avançando quem vence. Começa-se nas *Oitavas de Final*, logo passando vão para as *Quartas de Final*, *Semi-Final* (se perder aqui, disputa o 3º Lugar com o perdedor da outra chavel) e *Final*: determinando aí quem seria o Novo Mestre Pokémon, e obviamente entrando no *Hall da Fama* e recebendo a *Taça da Liga*.

Novos Kits de Personagem & Aprimoramentos:

Líder de Ginásio (2 pontos) Com este Aprimoramento você é um legítimo Líder de Ginásio e também trabalhará na administração da instituição. Além disso, poderá dar aulas para os mais novatos e encarar qualquer treinador digno de uma insignia. Alguns Líderes de Ginásio, inclusive, deixam seu posto e viajam pelo mundo para novas descobertas. Um Líder de Ginásio recebe mensalmente o equivalente ao Aprimoramento *Recursos e Dinheiro 1*.

Mestre Pokémon (Especial) Um Mestre Pokémon recebe o Aprimoramento Boa Fama (pág.30 do Anime RPG). Também recebe +1 ponto de poder para nos 6 Pokémons vencedores (como descrito anteriormente!)

Pokémon Especial (1 ponto) Você tem um Pokémon especial para você, na qual deposita mais confiança ou é um pokémon muito especial. Este aprimoramento oferece +1 ponto de poder para este pokémon especial (mas este bônus SOME se o pokémon for trocado ou treinado por outro Treinador que não seja VOCÊ!)

Confiança (2 pontos) Com este Aprimoramento, o Personagem recebe um bônus de +1 na Fonte Ativa quando estiver capturando pokémons (cumulativas com outros bônus).

Experiência & Treinamento

Como os treinadores recebem Pontos de Experiência (EXP) em suas Aventuras!

QUANDO UM POKÉMON AVANÇAR DE NÍVEL

Quando um Pokémon avança de Nível, ele recebe +1 ponto de poder para distribuir ou em seus Atributos ou em seus Ataques e Poderes (para mais detalhes, consulte a pág.90 do Anime RPG). Existe uma maneira de gastar os Pontos de Poderes (de forma semelhante ao RPGQuest) que é assim: nunca gaste 2x no mesmo poder.

Exemplo: o Pikachu de 4º Nível de Thiago avançou para o 5º Nível, com isso ele recebe +1 ponto de Poder. Pikachu já tinha gasto pontos de poder para comprar +1 em FR (pág. 92 do Anime RPG) no 4º Nível e Ataques Elétricos no 3º Nível. Agora, ele deverá comprar Pontos em outro Atributo e/ou outro Ataque/Poder (pág.93 do Anime RPG).

PONTOS DE EXPERIÊNCIA NO FINAL DA AVENTURA

Todos os Personagens treinadores também recebem uma Ficha de Personagem (com as mesmas regras de construção de Personagens do Anime). Porém, como Personagens, eles também avançam de Nível (com as mesmas regras oficiais de Daemon, vistas na pág.114 do Anime RPG). Em Pokémon RPG, todos os Treinadores **augmentam 1 Nível** toda vez que vencem um Ginásio, adquirindo o XP mínimo da tabela e somando com o XP que ele já tinha antes.

Exemplo: Thiago já conseguiu 5 Insignias e está no 5º Nível (com exatamente 54 pontos de experiência!). Caso ele vence o próximo líder de Ginásio e receba a nova Insignia, ele passa para o próximo Nível (6º). Consultando a tabela de experiência do Anime RPG (pág.115) vimos que o XP mínimo de um Personagem de 6º Nível é 80 - com o XP que Thiago tinha antes (54) devemos somar para determinar o XP final e depois consultar a Tabela, para ver se avançou mais um Nível (80+54=134). Com 134 pontos de EXP, Thiago então vai para o Nível 7.

POKÉ-AGENDA (INCLUINDO NOVA FICHA)

A Poké-agenda é um item especial que todo treinador pokémon recebe. É ao mesmo tempo um relógio, uma carteira de identidade e pode se tornar depois um grande banco de dados sobre pokémons. Quando os Personagens entrarem na Liga Pokémon, eles deverão, além de mostrar suas Insignias mínimas, a sua Pokéagenda - pois ela é o seu número de identificação. Todos os Pokémons capturados também possuem um número de identificação (ID) gerado pela própria Poké-agenda.

No final deste livro, existe uma ficha especial para **pokéagenda**. Ela possui dois espaços chamados "viu" e "pegou" e uma linha numerada até 150. Nos espaços "Viu" e "Pegou" você deve anotar apenas o resultado: viu é quando Pokémons você apontou a Pokéagenda e ele amostrou o que seria; já o "Pegou" indica quantos pokémons o Treinador capturou!

Exemplo: Thiago é um Treinador de 1º Nível e sua Pokéagenda está assim: Viu 1/Pegou 1 (ele tem um Pikachu recebido pelo Prof. Carvalho!). Logo ele anda e vê um pássaro no meio do mato e apontando a sua pokéagenda ele descobre que aquele é um pokémon Pidgey. Thiago manda o Pikachu para abater e tentar capturar o novo pokémon, mas Pidgey voa e deixa ambos "no vácuo"...Mesmo assim, a Pokéagenda de Thiago mudou: Viu 2/Pegou 1. Thiago anota o nome "Pigdey" no lugar reservado (veja isso no netbook suplemento Poké-agenda, sobre os primeiro 150 pokémons!).

DICA QUANDO MESTRAR: quando for Mestrar Pokémon RPG NUNCA fale o nome do Pokémon que os Personagem devem e/ou vão encontrar. Apenas descreva sua aparência, sem detalhes. Isso faz os Jogadores Treinadores procurarem apontar a Pokéagenda para saber o quê que eles estão enfrentando.

Ficha de Personagem (Pokéagenda)

2007. Equipe RPG Anime Brasil. Jogo feito por fãs com propósito único de diversão.

Nome do Treinador: _____	Tipo Sanguínio: _____
Data de Nascimento: _____	Cidade Natal: _____
POKÉMONS: VIU _____	PEGOU: _____
NÚMERO (e nome) DE INSÍGNIAS: _____	

(x)= pokémons capturados: marque um • no lugar indicado!

Nº (x)	POKÉMON	Nº (x)	POKÉMON	Nº (x)	POKÉMON
01_	_____	51_	_____	101_	_____
02_	_____	52_	_____	102_	_____
03_	_____	53_	_____	103_	_____
04_	_____	54_	_____	104_	_____
05_	_____	55_	_____	105_	_____
06_	_____	56_	_____	106_	_____
07_	_____	57_	_____	107_	_____
08_	_____	58_	_____	108_	_____
09_	_____	59_	_____	109_	_____
10_	_____	60_	_____	110_	_____
11_	_____	61_	_____	111_	_____
12_	_____	62_	_____	112_	_____
13_	_____	63_	_____	113_	_____
14_	_____	64_	_____	114_	_____
15_	_____	65_	_____	115_	_____
16_	_____	66_	_____	116_	_____
17_	_____	67_	_____	117_	_____
18_	_____	68_	_____	118_	_____
19_	_____	69_	_____	119_	_____
20_	_____	70_	_____	120_	_____
21_	_____	71_	_____	121_	_____
22_	_____	72_	_____	122_	_____
23_	_____	73_	_____	123_	_____
24_	_____	74_	_____	124_	_____
25_	_____	75_	_____	125_	_____
26_	_____	76_	_____	126_	_____
27_	_____	77_	_____	127_	_____
28_	_____	78_	_____	128_	_____
29_	_____	79_	_____	129_	_____
30_	_____	80_	_____	130_	_____
31_	_____	81_	_____	131_	_____
32_	_____	82_	_____	132_	_____
33_	_____	83_	_____	133_	_____
34_	_____	84_	_____	134_	_____
35_	_____	85_	_____	135_	_____
36_	_____	86_	_____	136_	_____
37_	_____	87_	_____	137_	_____
38_	_____	88_	_____	138_	_____
39_	_____	89_	_____	139_	_____
40_	_____	90_	_____	140_	_____
41_	_____	91_	_____	141_	_____
42_	_____	92_	_____	142_	_____
43_	_____	93_	_____	143_	_____
44_	_____	94_	_____	144_	_____
45_	_____	95_	_____	145_	_____
46_	_____	96_	_____	146_	_____
47_	_____	97_	_____	147_	_____
48_	_____	98_	_____	148_	_____
49_	_____	99_	_____	149_	_____
50_	_____	100_	_____	150_	_____