Pokémon™

- El Sistema de Rol más sencillo
- Aprende a jugar en muy poco tiempo
- Adapta todo a los gustos de tu mesa

Este manual de rol es un producto no oficial.
Su distribución y descarga deben ser gratuitas.

El diseño e ideación del sistema de juego y la maquetación del manual han sido hechas por mí, **Iván Yedra**.
Las imágenes han sido tomadas de todo internet. Si ves aquí una imagen tuya y quieres que se retire, contacta conmigo vía email o Twitter.

Para la creación de este sistema han sido utilizadas las siguientes páginas web:

- **Wikidex** https://www.wikidex.net/wiki/WikiDex
- **Pokémon Showdown** https://pokemonshowdown.com/
- **The World of Pokémon** https://www.theworldofpokemon.com/

Mi agradecimiento personal a todas ellas, a sus creadores y a la comunidad que las ha impulsado. Han sido del todo necesarias para llevar a cabo este proyecto.

Como todo sistema de rol, se encontrarán algunos fallos de equilibrio según se vaya jugando. Si has jugado con este sistema y has encontrado errores o elementos que pudieran mejorarse, contacta conmigo y cuéntame.

Email: ivan-yedra.design@gmail.com
Twitter: @yedra_ivan

Contexto y ambientación

Introducción 4
Antes de seguir 4
¿Sabes de rol? ¿Y de Pokémon? 5
Todo es una sugerencia 5
Coherencia rolera 5
Coherencia Pokémon 5
Cambios importantes 6
Definiciones de la Pokédex 6
La comida 6
La muerte 6
El dinero 7
Los Centros Pokémon 9
Los Gimnasios Pokémon 9
La Liga Pokémon 9
Combates con entrenadores 10
Dentro de la Pokéball 10
El gobierno de la región 10
Ambientación y contexto 11
Progresión de la partida 12
Pokémon salvajes 13
The World of Pokémon 13

ÍNDICE

Sistema de rol

Introducción al sistema 15
Entrenadores Pokémon 15
Pokémon 16
Wikidex 16
Cálculo de esquiva y bloqueo 16
Nivel y experiencia 17
Habilidades de los Pokémon 18
Ataques 18
Progresión de nivel 19
Capacidades adicionales 19
Capturar un Pokémon 20
Gestionar los Pokémon 21
Pokémon Showdown 21
Pokémon Damage Calculator 21
Tiradas de dados 28
El combate 29
La secuencia de turnos 29
Acciones posibles 29
Atacar 31
Cálculo del daño 31
Problemas de estado 32
Mecánicas adicionales 33
Viajar por el mundo 34
El mapa de la región 35
Diseño de lugares clave 36

Introducción

¡Bienvenido! Antes que nada, te adelantaré de qué va este pequeño manual, y así podrás decidir si te merece la pena quedarte a leer el resto.

Esto es un manual de rol ambientado en el mundo Pokémon. En él se intentan **condensar los datos reales de los Pokémon**, sus stats, habilidades y mecánicas de los videojuegos en un sistema que admita la **mayor libertad creativa y coherencia** posibles, dando lugar a una ambientación mucho más realista donde los combates no son una secuencia de turnos con acciones estipuladas.

Aquí los entrenadores pueden tomar partido en cada suceso, los ataques pueden interpretarse de diversas formas. El límite está en la imaginación del director y de los jugadores.

A lo largo de todo el manual, me referiré en bastantes ocasiones al director de juego. Este manual está muy orientado a la dirección de las partidas de rol.

Este manual se divide en dos partes principales:

- **Contexto, ambientación y dirección del rol**
- **Sistema de juego**

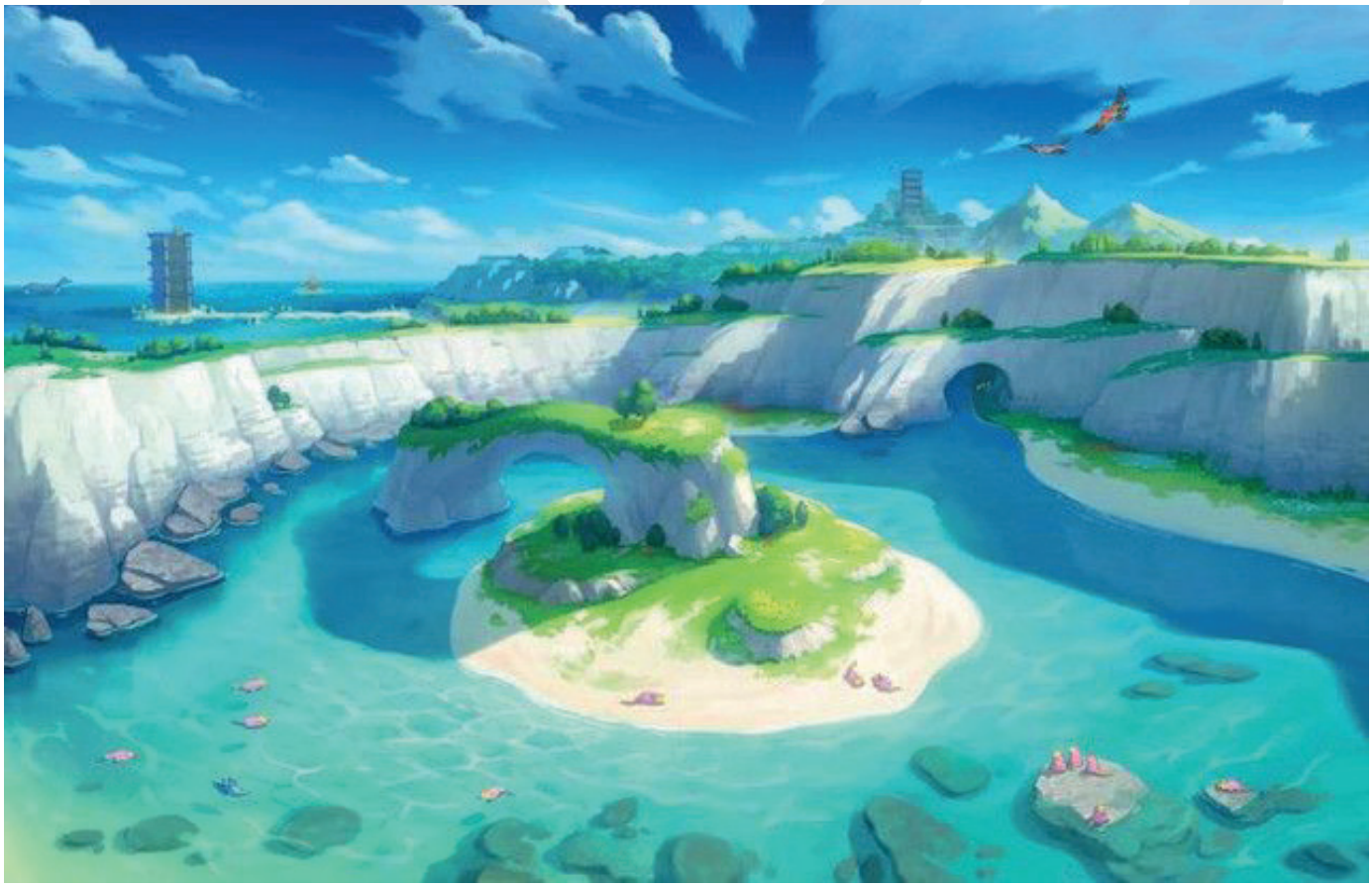
¡Antes de seguir!

Quiero remarcar que para la creación del sistema se han utilizado datos de los juegos de Pokémon, por lo que, **muchas mecánicas van a depender de los datos y estadísticas reales de cada Pokémon**. Por ejemplo; para averiguar el daño causado por un Pokémon se utilizará la fórmula real de los juegos. ¡Pero no te asustes! Se explicará con detalle qué herramientas te harán falta para llevar bien las cuentas sin que necesites un doctorado.

Si vas a utilizar el sistema de batalla que se propone en este manual, vas a necesitar un ordenador con conexión a internet durante la partida. Es lo más recomendable y cómodo, aunque puedes usar un móvil también. Te adelanto que dichas herramientas serán principalmente las wikis y enciclopedias de Pokémon que nombraré más adelante, y Pokémon Showdown y su calculadora. (Quizás te venga bien además tener un nivel básico de inglés, o un traductor a mano)

SI NO TIENES DISPONIBLE ESTAS HERRAMIENTAS, NO PODRÁS UTILIZAR EL SISTEMA DE COMBATE.

(Ver Introducción al Sistema - Pág. 15)



¿Sabes de Pokémon? ¿Y de rol?

No es que tengas que ser un experto, pero ya que vas a dirigir una partida de rol de Pokémon, ¡te conviene saber un poco acerca del mundillo!

En pos de hacer un manual sencillo y rápido, no se ha entrado en detalles roleros de conocimiento común. Si es tu primera partida dirigiendo, quizás te convendría revisar algún otro manual que explicara cómo dirigir, cómo va eso de los dados y todo el rollo. Vamos a dar por hecho que ya controlas más o menos de este tema.

Todo es una sugerencia

Casi no hace falta remarcar, que como en todos los manuales y sistemas de rol, tú, como director de juego, puedes cambiar a tu gusto las reglas que prefieras con el fin de adaptar el juego al gusto de la mesa. Nada de lo que hay aquí es determinante. ¡Juega como quieras!

Coherencia rolera

Parece una tontería, pero es importante tener la visión de este rol bien diferenciada de los videojuegos de Pokémon. Hay que dejar a un lado el mundo cuadriculado bidimensional con batallas por turnos y acciones limitadas. En un contexto de rol, hemos de imaginar un mundo vivo, tridimensional, con ecosistemas por explorar y personajes que conocer. Los encuentros con Pokémon deben ser emocionantes, únicos, bien preparados por el director, y no una molestia ni una rutina como ocurre en los juegos. Los personajes que conozcamos tendrán personalidad y reacciones en lugar de un texto predefinido.

¡Y no olvidemos la importancia de la interpretación desde vuestro personaje! Como entrenadores Pokémon y humanos que son, los jugadores tendrán su propia personalidad y objetivos, sus lazos familiares, preferencias, habilidades y miedos. En este manual no tratamos ese tema, pero conviene que el director de juego gestione bien ese ámbito durante las partidas.

Los Pokémon también pueden tener cierta personalidad. Es decisión del director y de los jugadores darle más o menos importancia a ese aspecto, según cómo quieran ambientar el juego.

Coherencia Pokémon

De igual modo que hemos definido el mundo Pokémon como un mundo vivo y tridimensional, hay cosas de los videojuegos, (puede que incluso del manga o del anime) que no tienen demasiado sentido. Todos conocemos el clásico ejemplo del Scyther que no puede usar vuelo mientras que el jugador utiliza un simple Spearow como montura voladora para llegar a otra ciudad. Como director de juego, debes anteponer el sentido común a lo que ocurre en la franquicia original.

No hay nada de malo en dejar que un jugador monte a su Charizard para volar a la próxima ciudad aunque no sepa vuelo, o en que transforme a su Ditto en una llave para abrir una cerradura, ¡ni tampoco hay nada que les impida golpear a otro Pokémon con sus propios puños!

¡¡Pero ni se te ocurra dejar a tus jugadores volar sobre un pequeño spearow!!

EL USO DE LA LÓGICA Y DEL SENTIDO COMÚN ES LA MAYOR Y MÁS IMPORTANTE RESPONSABILIDAD DEL DIRECTOR DE JUEGO.

No hay nada peor que un director que te impida realizar una acción que es evidentemente realizable, sólo porque es algo que no ocurre en los juegos, o porque sencillamente no quiere.

Cambios importantes

Algunas cosas del mundo Pokémon han sido alteradas para encontrar una mayor coherencia en el conjunto. Veamos algunos ejemplos:

- **Los Pokémon debilitados pueden ser capturados**. En caso de fallar la captura, el Pokémon recuperará la consciencia (con 1 PS) y atacará o intentará huir.
- **Los objetos grandes de tu mochila son guardados en unas cápsulas especiales que reducen su tamaño** y que están específicamente diseñadas para dicho objeto, impidiendo que se reutilicen en otras cosas.
- **La frecuencia de aparición de los Pokémon es menor que en los juegos**. En otro caso, dentro de un universo rolero, se considerarían una plaga.
- **Puedes montar cualquier Pokémon cuyo tamaño y fuerza lo permitan**. Se incluyen voladores y acuáticos, a pesar de no saber los movimientos Vuelo o Surf. Esto se aplica al resto de MT/MO. Kabutops, por ejemplo, podrá cortar árboles con sus guadañas aunque no conozca el movimiento Corte.

El director de juego, y a propuesta de los jugadores, pueden cambiar cualquier aspecto que pueda comprometer la coherencia de la partida y de la ambientación.

Definiciones de la Pokédex

Siempre que se pueda y tenga sentido, **es divertido atender a las definiciones de la Pokédex**, haciendo el rol mucho más vivo y pudiendo interactuar con cosas que nunca han sido importantes en los juegos. Sin embargo, el director debe controlar ese aspecto. Algunos Pokémon tienen definiciones exageradas en la Pokédex, y es natural que la mesa no esté cómoda con ellas.

La comida

Un tema que nunca ha quedado del todo claro. Los Pokémon son animales y se comen entre ellos, pero quizás no queráis tener esto tan presente en vuestra partida.

Lo más fácil es que todo el mundo se alimente de bayas y de algunos productos Pokémon como la leche de los Miltank. Además es posible obviar el hecho de que ciertos Pokémon son depredadores, ya que todos pueden alimentarse de bayas igualmente. Durante la partida conviene rolear que los entrenadores dedican cierto tiempo a comer y a descansar, y también los Pokémon.

La muerte

En el contrato social de una partida de rol, tanto el director como los jugadores deben tener claro a qué partida quieren jugar. **El universo Pokémon el ambiente suele ser amigable, y no suele tratar temas fuertes o duros**. De la misma forma, humanos y Pokémon no suelen morir ni ser víctimas de sufrimientos o torturas (¡a no ser que hayáis decidido jugar una partida con esa temática!). Decidid y dejad claro desde el principio esto, o puede dar lugar a una rotura de la diversión general.

Tampoco es divertido si los jugadores se sienten inmortales y consiguen todo lo que quieren. Como director, tienes que encontrar el equilibrio entre el peligro y la satisfacción del jugador. Y sí, puede que alguno acabe muriendo si la lía mucho, ¡mala suerte!

El dinero

La moneda del mundo Pokémon sigue siendo el **Pokecuarto (P)**. Habrán ciertas variaciones en los precios atendiendo a los cambios que se verán en los objetos, su frecuencia y sus nuevas particularidades.

¿Cómo ganarlo?

Hasta ahora, en los juegos se gana dinero combatiendo. Eso se mantiene, ¡pero no al pierdas!

Es costumbre entre los entrenadores dar una propina al ganador del encuentro. La cuantía depende del dinero que tenga el perdedor. Normalmente se entregará **entre un 2% y un 6% del dinero que lleve el entrenador encima**.

Ojo, aunque se trate de una propina voluntaria, está muy mal visto no entregarla. ¡Es casi tan grave como insultar a alguien por la calle o negarse a acariciar un gatito que se acerca a ti!

¿Hay otra forma de ganar dinero?

Sí. **Trabajando**.

Existen tantos trabajos como puedas imaginar. Aquí voy a listar algunos ejemplos, pero los jugadores son libres de ser creativos con el suyo.

- Vendedor de Pokémon
- Criador Pokémon
- Ranger o policía
- Recolector de bayas
- Agricultor de bayas
- Alquiler de monturas
- Artesano de bonguris
- Artesano de ceniza
- Médico o enfermero
- Comerciante
- Tendero
- Médium
- Tutor de movimientos
- Maestro de escuela
- Pescador
- Herborista
- Cocinero
- Ingeniero/Inventor
- Científico/Investigador

El director de juego debe gestionar las acciones y ganancias necesarias para llevar a cabo el trabajo. Es importante que no interfiera con la aventura o viaje que vayan a realizar los jugadores, sobre todo si se trata de un trabajo estático.

Ganancias aproximadas

Tras un combate, tras vender algo, o tras haber empleado algunas horas en un trabajo, tus jugadores querrán saber cuánto han ganado.

Las siguientes cantidades han sido estimadas en función de los precios de los objetos que más adelante se listarán y de cómo de importantes pueden llegar a ser.

Por ganar un combate:

· 300/500/800/1000/1500/2000 P.
(Dependiendo de la riqueza del rival)

Por emplear horas en un trabajo:

· 300/500/800 por hora de trabajo
(Dependiendo del trabajo)

Por la venta de un Pokémon:

· 800/1100/1500/2000/3000/5000 P.
(Dependiendo del Pokémon vendido. Puede aumentar más dependiendo de su rareza o de otros factores)

Por cumplir una misión:

· 1000/2000/3000/4000 P.
(Dependiendo de la dificultad de la misión y de su recompensa previamente estipulada)

Los precios en las ventas son una aproximación del valor de mercado. Los jugadores vendedores pondrán el precio que consideren oportuno, y según éste, serán capaces de vender o no.

El director de juego debe estimar qué ganancias obtendrán los jugadores. Es conveniente que al principio ganen menos que al final, escalando correctamente desde las fases tempranas de las partidas, en las que una sola Pokéball es valiosa, hasta las fases finales, donde se necesitan muchos recursos para hacer frente a los mayores retos. Por supuesto, esos precios son una sugerencia que el director del juego deberá valorar y decidir si cambiarlos por otros más acertados.

Nota: El dinero que puedes ganar al vender algo en las tiendas es generalmente la mitad de su precio original.

Los bancos

En muchas ciudades hay bancos donde puedes guardar el dinero y no perderlo. Es un servicio público que no cobra intereses, aunque tampoco vas a ganarlos.

Precios de objetos en las tiendas:

· Pokéball	500 P
· Súperball	1000 P
· Ultraball	2000 P
· Súperpoción	500 P
· Hiperpoción	800 P
· Revivir	1000 P
· Max revivir	2500 P
· Antídoto	200 P
· Antiparaliz	200 P
· Antiquemar	200 P
· Antiderretir	200 P
· Cura total	1000 P
· Ataque X (y similares)	300 P

Precios de bayas:

· Baya aranja	50 P
· Baya Zidra	400 P
· Bayas que curan estados	200 P
· Bayas que debilitan ataques muy efectivos	500 P
· Bayas de amistad	400 P
· Bayas para comer (1 ración)	40 P
· Bayas con efectos especiales	700 P

Precios de objetos de batalla:

· Banda focus	600 P
· Objetos elegidos	10.000 P
· Restos	12.000 P
· Vidasfera	9.000 P
· Chaleco de asalto	10.000 P
· Mineral evolutivo	4.000 P

Valor aproximado de otros objetos:

· Bicicleta	800 P
· Caramelo raro	5.000 P
· Pokédex	10.000 P
· Megapulsera (Incluye ranuras para poner megapiedras y cristales Z)	20.000 P
· Megapiedra	50.000 P
· Cristal Z	30.000 P

· Caña: 800/2000/4000 (según calidad)

· MT/MO: 1500//2500/4000... (según utilidad)

¿Por qué los precios son diferentes?

En los juegos, tanto las ganancias como el número de encuentros con Pokémon salvajes y entrenadores son muy diferentes. Se han rediseñado los precios para otorgar más valor a dichos encuentros y evitar abusos del sistema en los compases iniciales de la partida.

Cambios en las pociones y curaciones

Se ha limitado su uso a dos veces al día como máximo. Si un Pokémon los consume una tercera vez será debilitado. Esta medida se ha tomado para evitar el abuso de las pociones y de otros objetos curativos durante las fases avanzadas de la partida, donde se consigue más cantidad de dinero y es fácil comprar muchas. Si todos los entrenadores usaran curaciones casi sin límite, los combates se volverían eternos y aburridos.

Sin embargo, las bayas no tienen límite y podrán ser consumidas siempre que el Pokémon tenga hueco suficiente en su estómago.

Precios cambiantes

Los precios de las tiendas pueden variar en hasta un 20% según en qué lugar los compres.

Las ciudades más transitadas suelen tener precios más caros, aunque también tienen mayor variedad de productos, mientras que en los pueblos pequeños los precios son más bajos, pero será difícil encontrar un objeto determinado. Por ejemplo, una Pokéball podría costar 400 P en una aldea, mientras que en una metrópoli valdrá unos 600 P.

Como director, de nuevo remarco, puedes alterar los precios. Están pensados para no romper el juego a niveles tempranos y tener objetivos de compra a largo plazo. Por supuesto, no todas las tiendas van a tener todos los objetos, pues algunos lugares se especializan en un tipo de comercio concreto. ¡Haz viajar a tus jugadores para encontrar lo que buscan!

Nota: Igual te has fijado en que no hay repelentes. Dado que el rol está pensado para encuentros de Pokémon menos frecuentes, no deberían hacer falta.

¿Y el resto de objetos?

Esta lista solo resume los más importantes. Puedes añadir los que veas convenientes a un precio apropiado.

Los Centros Pokémon

Más allá de ser un lugar para curar a tus Pokémon, es un servicio público de hospedaje y restauración. Son conocidos por ser gratuitos, aunque como director, si quieres que tus jugadores gasten algunos P extras y motivarlos a conseguir más dinero, puedes poner un módico precio a su estancia y al alimento que consumirán.

¿Curación rápida o descanso y reposo?

Merece la pena pensar un momento sobre esto. ¿Preferís añadir la máquina mágica de curar a tus Pokémon al instante, o disfrutáis más de la interpretación y sensación de descanso más típica de otros roles de fantasía? La mesa y su director pueden decidirse por una modalidad y mantenerla toda la partida. O bien, puede que no todos los centros Pokémon tengan dicha máquina. O quizás, que no haya un centro Pokémon en cada ciudad o pueblo como suele ser la norma. Todo está en vuestra mano.

Tablón de misiones

Por supuesto, en un mundo rolero, los jugadores no seréis los únicos entrenadores Pokémon que viajen por el mundo, ni tampoco lo más fuertes. En un mundo como éste, no sería raro que existieran aventureros dispuestos a aceptar misiones a cambio de cierta cantidad de dinero. Los centros Pokémon son el lugar ideal para estos tablones.

Usa esta herramienta si quieres otorgar mayor libertad de elecciones a tus jugadores.

Los Gimnasios Pokémon

Los líderes de gimnasio son buenos estimando la fuerza de sus oponentes, y son capaces de proponer un reto apropiado para el nivel del aspirante. El director de juego debe plantear un reto superable y desafiante, evitando que resulte en un duelo demasiado fácil o en uno imposible.

Como costumbre, tras superarlo, el líder del gimnasio otorga al aspirante una medalla, una MT, y una cuantía económica algo más generosa de lo habitual.

Las medallas aumentan en uno el nivel del entrenador *(Ver Nivel y experiencia - Pág. 17)* y otorgan +1 a CAR (Carisma). **Suponen un aumento del prestigio y fama del entrenador, cuya fuerza será reconocida por los demás**.

A diferencia de los juegos, aquí no necesitas las medallas para acceder a nuevas zonas, pero sí para hacer frente a la liga Pokémon.

La Liga Pokémon

Director de juego, aquí tienes que poner las cosas realmente difíciles. El alto mando lo forman básicamente una selección de los mejores entrenadores del mundo, y éstos no se andan con chiquitas ni reducen su nivel para dar paso a los nuevos entrenadores Pokémon como hacen los líderes de gimnasio. Elige tú mismo a los personajes que lo formarán y dales un equipo bien fuerte de Pokémon. El resto de normas de combate también están a tu libre elección.

Combates con entrenadores

Los jugadores encontrarán entrenadores Pokémon por todo el mundo. Muchos estarán dispuestos a retarlos, y otros serán retados por ellos.

En pos de un rol fluido, **los combates serán habitualmente de tres Pokémon como mucho (modalidad individual)** en lugar de usar a los seis.

Esto conlleva varias ventajas; el rol será más rápido, el director puede permitirse hacer combates más difíciles, los jugadores seguirán teniendo Pokémon sanos para futuros combates aunque pierdan, e incluso las ganancias de dinero serán más inmediatas.

El nivel del entrenador

Todos los entrenadores poseen una licencia que registra su nivel de entrenador. Todos los entrenadores pueden saber el nivel de los entrenadores que encuentran, de esa forma pueden medir su fuerza aproximada antes de decidir retarlos o no.

Negarse a combatir

Da muy buena impresión aceptar los retos, y más aún ganarlos, pero nada te impide rechazarlo y seguir tu camino. También puedes darle tu número de contacto al entrenador y posponer el reto.

Rendirse

De nuevo, algo de sentido común. Un entrenador que se precie, si ve que el combate no puede superarse, le ahorrará el sufrimiento a sus Pokémon y se rendirá. No está mal visto, aunque sí que lo está huir de un combate sin haberse rendido.

La paciencia de tus Pokémon

Aunque tienen mucha, puede agotarse si los tratas mal. Tus Pokémon apreciarán ser valorados y que les ahorres sufrimiento, como en el ejemplo anterior. Si un Pokémon es derrotado muchas veces o es maltratado comenzará a rebelarse y a desobedecer. Hasta puede que intente escaparse.

Dentro de la Pokéball

Los Pokémon capturados pasan mucho tiempo dentro de la Pokéball, donde son semiconscientes de todo lo que ocurre a su alrededor.

Las Pokéball, además, están diseñadas solamente para almacenar un Pokémon a la vez, y no varios. Tampoco admiten criaturas u objetos diferentes que no sean Pokémon. La única excepción es que sirven para guardar objetos pequeños que quepan dentro de ella de manera natural, como una bola de arroz o un anillo, pero no será más que un recipiente normal. También admite un objeto si está equipado al Pokémon que almacena.

El gobierno de la región

Un tema jamás tocado en el mundo Pokémon. No habría por qué pensar sobre ello, salvo en algunos casos. ¿Qué ocurriría si un jugador quisiera dominar el mundo una vez haya conseguido suficiente poder? ¿Quién pararía sus pies? ¿Existe un gobierno con un ejército que proteja su tierra? ¿Está formado por Pokémon? ¿Son los miembros del alto mando los soberanos de la región?

Estas cuestiones dependerán del tono y ambientación de tu partida. No hay por qué tocar temas políticos, pero plantéatelo si te ves en la necesidad de hacerlo.

Ambientación y contexto

Si estás aquí seguramente conozcas bien el mundo Pokémon. Se trata de un mundo donde predominan los entornos naturales. Los pueblos y ciudades quedan salpicados en un mapa no demasiado grande, donde como mucho quedan algunos caminos o rutas naturales no demasiado alteradas para que pasen las personas. Todo ello no ha sido impedimento para el desarrollo tecnológico, el cual es bastante avanzado considerando la poca terraformación del mundo.

Caminante no hay camino

En los juegos, las rutas están predefinidas, pero esto es un rol. Sí que es normal que algunas ciudades estén conectadas por rutas o caminos cómodos, pero ahora no tenemos la limitación de ir por ellas. ¡El mundo es mucho más grande e interesante cuando puedes viajar por cualquier sitio!

Crea una región (¿Sandbox?)

Un rol de Pokémon es más que compatible con una campaña sandbox. Los jugadores tendrían acceso a todo el mapa y libertad completa. Si te decides por eso, procura tener en cuenta algunos consejos:

Crea el mapa de una región

Lo principal y necesario. Quizás puedas usar alguna herramienta online para crearlo, o sencillamente utiliza el que ha sido diseñado para este manual. *(Ver El mapa de la región - Pág. 35)*

Luego es importante que rellenes el mapa con sitios interesantes y pienses en algunas subtramas en las que puedan intervenir los jugadores, y si pueden ser acordes o afines a sus objetivos o trasfondo, pues mejor.

Elige el lugar de inicio

Lo mejor es que el lugar de inicio no sea demasiado ideal, o puede que tus jugadores prefieran quedarse allí antes que emprender el viaje.

Crea la necesidad de viajar

Haz que tus jugadores se muevan motivándolos con promesas de nuevas aventuras, diferentes Pokémon, encuentros, retos, misiones, etc. Como idea, puede que cerca del lugar inicial haya una ciudad céntrica con bastantes objetos a la venta, entrenadores, e incluso un gimnasio. Tus jugadores querrán ir allí y tú puedes ir añadiendo retos y encuentros por el camino.

"Desbloquea" zonas nuevas

Puede que algunas zonas no sea especialmente accesibles al principio. Por ejemplo, una isla lejana a la que sólo se puede acceder pagando un costoso viaje en barco, o una zona submarina para la que necesitas un Pokémon acuático y un equipo de buceo. Utiliza esos sitios para introducir eventos y recompensas mejores, y así tus jugadores se verán motivados a prepararse para explorar esos sitios. Si un jugador tiene una buena idea para alcanzar el lugar sin pasar por la condición, no lo penalices y permítele conseguirlo; la sensación de satisfacción que tendrá

será estupenda y seguirá motivado para explorar otros lugares diferentes.

Procura que los jugadores vayan en grupo

Normalmente es mejor centralizar la trama en el grupo. Si cada uno va por su lado, acabarás dirigiendo una partida diferente para cada jugador. No por ello debes impedir a toda costa que se separen, pero procura que sea en circunstancias concretas y sobre todo, que vuelvan a estar en grupo en un futuro cercano. Esta es una de esas cosas que hay que hablar antes de empezar la partida y ver si todos están de acuerdo. Ayuda mucho que los personajes creados por los jugadores tengan objetivos comunes o vínculos afectivos, motivándolos a ir en grupo.

Haz que el mundo esté vivo

Esto es bastante opcional, pero tiene gracia cuando las tramas avanzan y evolucionan de forma diferente dependiendo de si los jugadores han intervenido o no, y de qué forma. Por ejemplo, quizás el equipo malvado de turno se haya hecho con algún poderoso objeto mientras los jugadores no han parado sus planes.

Progresión de la partida

¿Te suenan aquello de Early, Mid y Late game? En las partidas de rol también existe.

Fase inicial o Early-game:

En esta fase, los jugadores comienzan a jugar y a explorar las mecánicas básicas del juego. Conseguirán sus primeros Pokémon y los irán subiendo de nivel. Conocerán a ciertos personajes y crearán lazos con ellos y entre los propios jugadores.

Puede que alguno aún no haya encontrado su objetivo más allá de explorar. Los primeros encuentros harán que ese personaje halle nuevos objetivos a corto o largo plazo.

Esta fase conviene que transcurra en lugares cercanos a la zona inicial y a las cercanas. Dispón cierta variedad de lugares y algunas facilidades para que empiecen, pero no te excedas o no se verán motivados a viajar.

Las fases iniciales pueden caracterizarse por tener viajes más lentos ya que van a pie y los jugadores querrán centrarse en capturar algunos Pokémon antes de avanzar.

Fase media o Mid-game:

La fase media del juego puede ser la más larga, y quizás la más disfrutable. Durante esta fase se irán descubriendo subtramas del mundo y personajes importantes. Los jugadores tendrán ya algunos Pokémon relativamente fuertes con los que luchar y ayudarse para avanzar. Los viajes empiezan a ser más rápidos si deciden usar algún Pokémon como montura, o bien si utilizan un medio de transporte de alquiler.

Por lo general tendrán más dinero, lo que dará pie a acceder a más recursos y poder avanzar por peligros mayores.

En esta fase habrán conflictos más serios y los jugadores tendrán que tomar decisiones que repercutirán directamente en la partida.

Fase avanzada o Late-game:

Ahora es cuando los jugadores alcanzan el culmen. A estas alturas tendrán Pokémon fuertes, dinero y objetos poderosos. Tendrán recursos de sobra para viajar y moverse por el mapa fácilmente, accediendo a los lugares que necesitan. Sus objetivos ahora son de importancia global y sus acciones resolverán las tramas en las que estén implicados. Con ello, en poco tiempo se decidirá el final del juego.

Nota: Hay que dar importancia a revisitar zonas anteriores una vez se consiguen nuevas capacidades, sobre todo durante el Mid y el Late game.

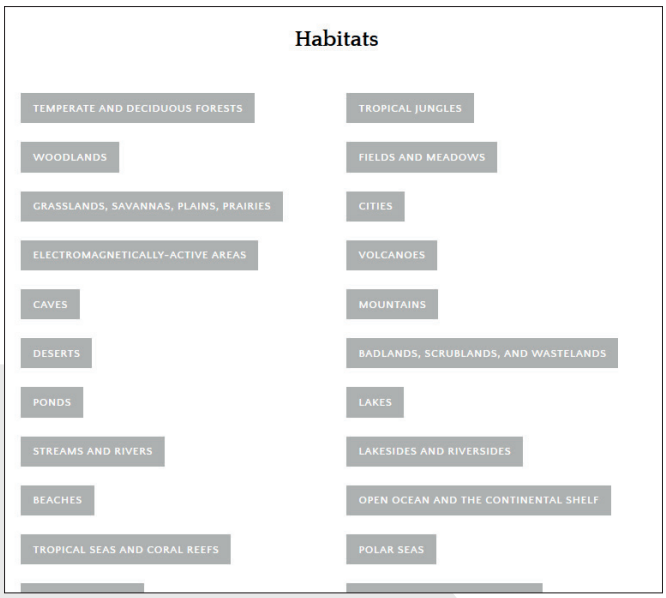
Pokémon salvajes

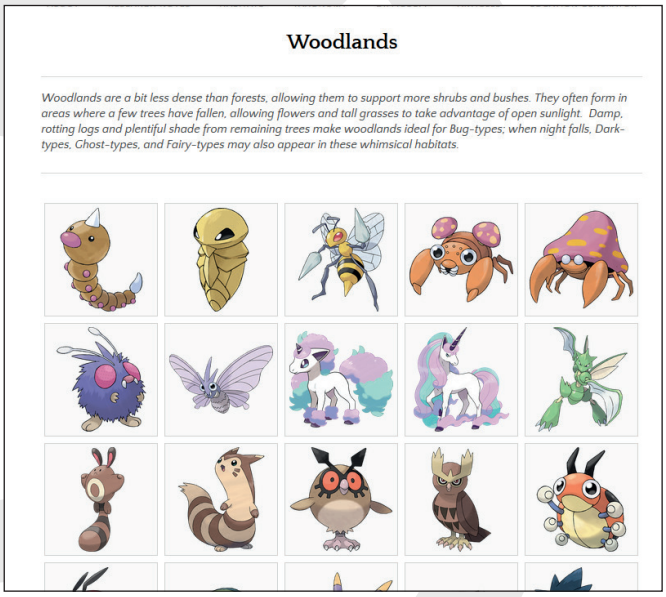
Puede que tengas problemas al intentar imaginar un encuentro creativo e interesante con un Pokémon salvaje ya que estamos acostumbrados a que los Pokémon aparezcan y ataquen sin más.

Curiosamente no todos los Pokémon son propensos a atacar nada más entras en su territorio. Resulta que existen Pokémon miedosos que se ocultarán y escaparán ante el peligro, otros sencillamente no se molestan en prestar atención a los humanos y siguen a su ritmo.

¿Entonces cómo puedes saber qué clase de Pokémon reacciona de cada forma?

He aquí una de las mejores herramientas posibles para un rol de Pokémon.





- The World of Pokémon -

https://www.theworldofpokemon.com/

Se trata de la enciclopedia Pokémon más completa que se puede encontrar, enfocada desde el punto de vista científico de los Pokémon. Ten en cuenta que aquí no hay estadísticas ni datos relativos a los juegos, pero sí jugosa información.

En esta web existen **tres secciones especialmente útiles para diseñar encuentros con Pokémon**.

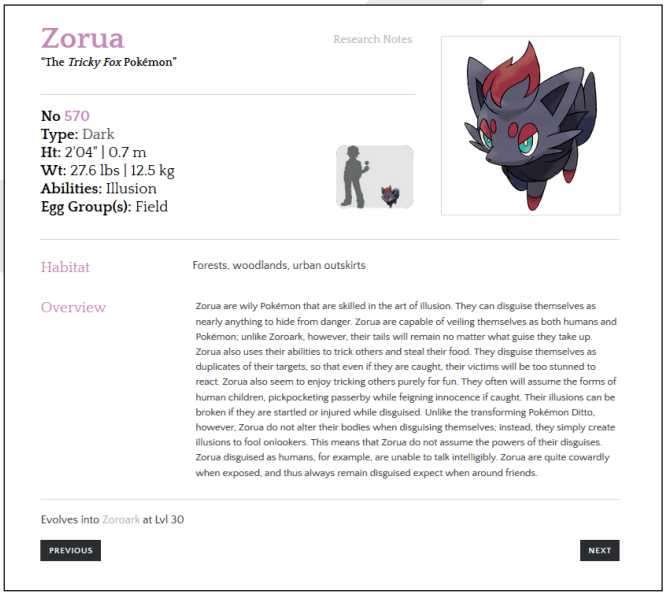
Habitats

En esta sección encontrarás a los Pokémon divididos por su hábitat natural (campo, bosque, ciudad...), con descripciones y detalles acerca del Pokémon y su forma de vida.

Research Notes / Difficulty

Aquí hay datos adicionales muy útiles acerca del comportamiento de cada Pokémon, cómo actúa ante el peligro, e incluso de qué se alimenta.

Esta sección también contiene datos útiles acerca de la crianza de los Pokémon, a su dificultad y a las necesidades de cada Pokémon. Siéntete libre de recurrir a ellas si quieres darle a la partida un enfoque que se centre más en la crianza.



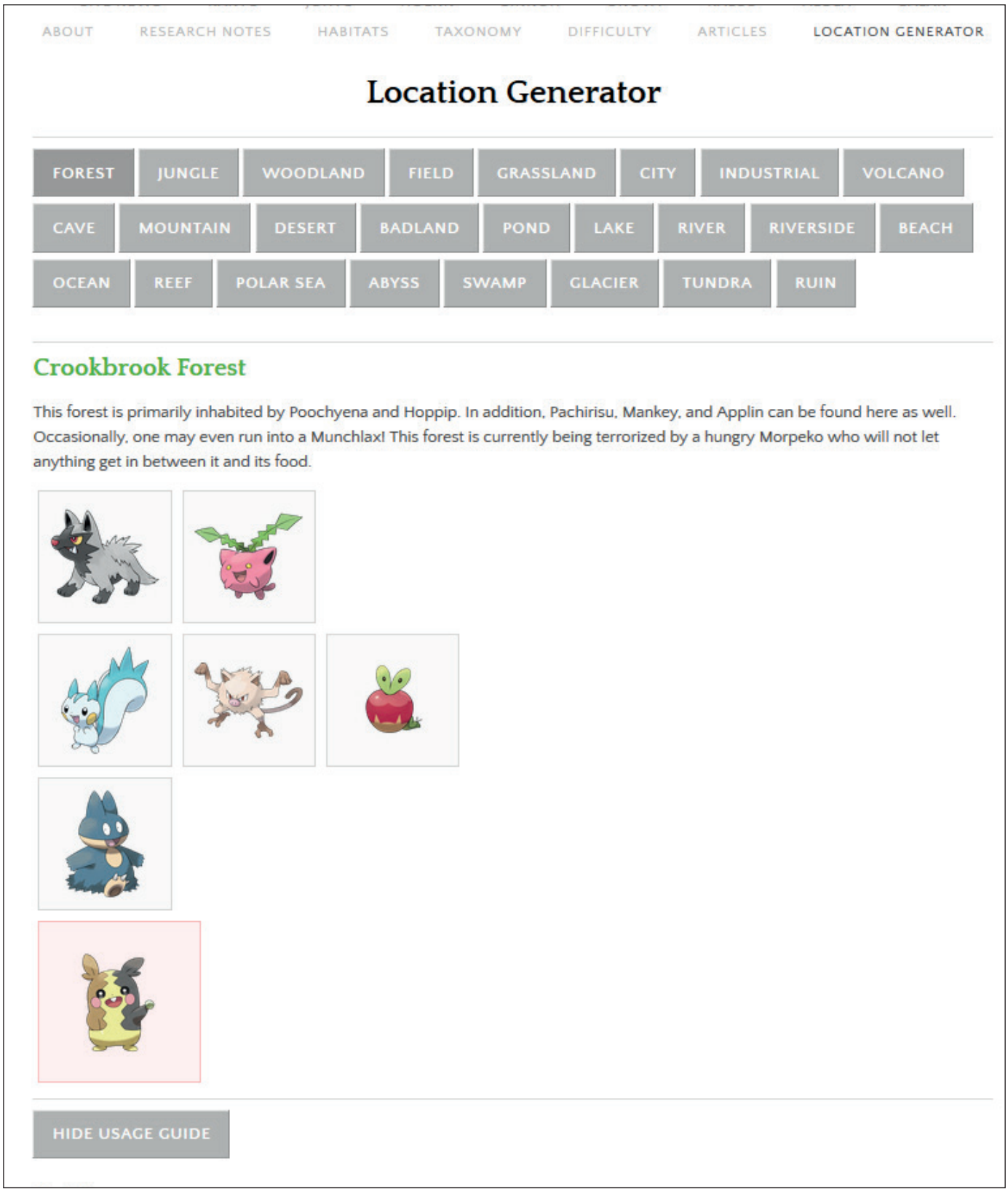
Location generator

Aquí está la mejor herramienta para generar encuentros con Pokémon salvajes que existe.

Esta aplicación te permite elegir un hábitat concreto y generará aleatoriamente los Pokémon que lo habitan, ¡e incluso le otorgará un nombre propio al lugar! Piensa en cuánto trabajo puede llegar a ahorrarte una herramienta tan sencilla.

Buscando un Pokémon en concreto

Si a uno de tus jugadores le gusta un Pokémon en concreto y lo está buscando, podrías hacerlo aparecer aunque no salga en la anterior herramienta. Podría haber una misión relacionada con ese Pokémon, o rumores de su presencia en algún lugar. Usa los deseos de tus jugadores para añadir sucesos interesantes y disfrutables.



Introducción al sistema

Para crear este sistema se han seguido criterios que buscan sobre todo **simplicidad y coherencia**, en ese orden. Además, como se mencionó al inicio del manual, utilizamos los datos reales de los videojuegos de Pokémon, sus estadísticas, ataques, habilidades, altura, peso, etc, y los volcamos en un sistema de reglas lo más sencillo posible dentro del sentido común.

Entrenadores Pokémon

Los jugadores serán entrenadores Pokémon, los cuales tienen una **ficha de personaje**, la hoja de papel que recogerá sus datos más importantes.

Cada entrenador cuenta con unas estadísticas (o **Stats** a partir de ahora) que definirán sus fuerzas y flaquezas. **Se dividen en Stats físicos y de combate, y Stats secundarios.**

Datos básicos

· Nombre, edad, trasfondo, etc.
· (Nv) Nivel del personaje.
· Capacidades y desventajas

Stats de físicos y de combate

Stats físicos:

- **FUE** (Fuerza) - dañar, levantar peso
- **CON** (Constitución) - cuerpo, resistir, vida
- **AGI** (Agilidad) - correr, saltar, acrobacias

Stats de combate:

- **ATK** (Ataque) = FUE x2
- **PV** (Puntos de vida) = CON x 2
- **VEL** (Velocidad) = AGI x 4
- **BLQ** (Bloqueo) = CON/5
- **ESQ** (Esquiva) = AGI/5

Al crear un personaje, el jugador debe **repartir 40 puntos entre los Stats físicos**

(En múltiplos de 5, y poniendo al menos 10 puntos en cada uno, y un máximo de 20)

Los Stats de combate serán calculados a partir de los Stats físicos realizando la operación.

Stats secundarios

- **COM** (Combate) - combatir, golpear
- **DES** (Destreza) - equilibrio, manejo, puntería
- **PER** (Percepción) - notar, buscar, explorar
- **SIG** (Sigilo) - ocultarse, moverse en sigilo
- **INT** (Inteligencia) - averiguar, saber, aprender
- **CAR** (Carisma) - voluntad, convencer, caer bien

Al crear un personaje, el jugador debe **repartir 25 puntos entre los Stats secundarios**

(3 puntos en cada uno como mínimo, y 8 como máximo)

Nota: Estos máximos son únicamente durante la creación del personaje. Pueden ser sobrepasados más adelante.

La personalidad y alineación

En pos de hacer lo más sencillo posible el sistema, es un tema que no tratamos con detalle en este manual. El director de juego debe pedir a los jugadores una descripción detallada de sus personajes que incluya su personalidad entre otras cosas, así como sus capacidades y desventajas. El criterio del director es determinante, pero es responsabilidad de los jugadores interpretar fielmente a los personajes que han creado.

Pokémon

Para conocer los Stats de los Pokémon necesitamos cierta herramienta.

- Wikidex -

https://www.wikidex.net/wiki/WikiDex
(Enlace a la lista completa de Pokémon)

Son igualmente válidas Bulbapedia y Serebii. A menudo es más fácil buscar en Google el nombre del Pokémon del que quieres saber datos y entrar en uno de los primeros enlaces.

Datos básicos

· Mote o nombre del Pokémon
· (Nv) Nivel del Pokémon
· Otros datos; género, tipos, etc.

Stats de combate

Stats de Wikidex:

- **PS** (Puntos de salud)
- **ATK** (Ataque)
- **DEF** (Defensa)
- **AESP** (Ataque especial)
- **DESP** (Defensa especial)
- **VEL** (Velocidad)
- **Tamaño**
- **Peso**

Nosotros buscaremos y encontraremos concretamente los **Stats base del Pokémon**. A partir de ellos calcularemos estos Stats de combate.

Stats de combate:

- **BLQ** (Bloqueo)
- **ESQ** (Esquiva)

Cálculo de esquiva y bloqueo

En este mundo rolero, los Pokémon no se quedan quietos recibiendo los ataques, sino que puede intentar evitarlos. Ya llegaremos a cómo se hace eso *(Ver Atacar - Pág. 31)*, pero por ahora nos centraremos en calcular estos Stats.

· La **ESQ** va a depender de la **VEL**.
· El **BLQ** va a depender de la **DEF** y **DESP**
· Y además ambos dependerán del **tamaño** y del **peso** del Pokémon

VEL (Velocidad)

0 - 40: +0 Esquiva
41 - 60: +1 Esquiva
61 - 90: +2 Esquiva
91+: +3 Esquiva

DEF/DESP (Defensa/Defensa especial)

Se toma como referencia la mayor de ellas

0 - 40: +0 Bloqueo
41 - 60: +1 Bloqueo
61 - 90: +2 Bloqueo
91+: +3 Bloqueo

Tamaño

0.1 - 0.5 m: +3 Esquiva y -3 Bloqueo
0.6 - 1 m: +2 Esquiva y -2 Esquiva
1.1 - 3 m: +1 Esquiva y +1 Bloqueo
3.1 - 10m: +2 Bloqueo y -2 Esquiva
10.1 - 20+ m: +3 Bloqueo y -3 Esquiva

Peso

0.1 - 10 kg: +3 Esquiva y -3 Bloqueo
10.1 - 50 kg: +2 Esquiva y -2 Bloqueo
50.1 - 100 kg: +1 Esquiva y +1 Bloqueo
100.1 - 200 kg: +2 Bloqueo y -2 Esquiva
200.1 - 400+ kg: +3 Bloqueo y - 3 Esquiva

Nivel y experiencia

El progreso y la fuerza del Pokémon se mide con su nivel. Y de la misma manera ocurre con los entrenadores.

Nivel de los Pokémon

Un Pokémon subirá de nivel cuando acumule 6 puntos de experiencia (Px).

El Pokémon conseguirá Px ganando a otros Pokémon en combates en los que participe activamente. También se ganan aunque el Pokémon rival sea capturado, o incluso si huye, ya que lo que cuenta es haber derrotado al Pokémon rival.

Si han participado dos o más Pokémon, la ganancia de Px se dividirá entre ellos redondeando hacia arriba, y como mínimo ganarán un Px cada uno.

El director puede bonificar la ganancia de Px si considera que el reto lo merece.

Ganancia de Px:

- Si el Pokémon se enfrenta a otro al que supera por 6 niveles o más: Gana 2 Px.
- Si el Pokémon se enfrenta a otro cuyo nivel se diferencia en como mucho 5 niveles por encima o por debajo: Gana 4 Px.
- Si el Pokémon se enfrenta a otro que lo supera por 6 niveles o más: Gana 6 Px.

Modificadores:

- Si el nivel de tu Pokémon está entre el 1 y el 19, ganará 1 Px adicional.
- Si el nivel de tu Pokémon está entre el 50 y el 79, ganará 1 Px menos.
- Si el nivel de tu Pokémon está entre el 80 y el 99, ganará 2 Px menos.
- Si tu nivel de entrenador está entre el 50 y el 89, ganará 1 Px más.
- Si tu nivel de entrenador está entre el 90 y el 100, ganará 2 Px más.
- Si tu nivel de entrenador es el doble que el de dicho Pokémon, ganará 1 Px más.

Nivel de los entrenadores

Todos los entrenadores comienzan al nivel 1. **Subirán de nivel al obtener 6 px**.

Los entrenadores ganan 1 Px tras ganar un combate o capturar un nuevo Pokémon. **No cuentan combates fáciles**. Superar algunos retos o vivir situaciones de riesgo puede aportar Px adicional. Por ejemplo, ganar una medalla de gimnasio hace subir un nivel completo al entrenador.

Al subir de nivel, el entrenador obtiene 1 Punto de Stat. Los Puntos de Stat puede aumentar sus Stats físicos o sus Stats secundarios.

- Si gastas 2 Puntos de Stat puedes aumentar en 1 uno de tus Stats físicos. Esto no repercutirá en tu ESQ o BLQ hasta que aumentes en 5 puntos tu AGI o CON.
- Si gastas 2 Puntos de Stat puedes aumentar en 1 uno de tus Stats secundarios.

Habilidades de los Pokémon

Hay dos opciones viables para la mesa.

1. Los jugadores **eligen la habilidad** de sus Pokémon al capturarlos.

2. Los Pokémon **conservan todas sus habilidades** a la vez.

Puede que no tenga demasiado sentido que un Magnemite no tenga la habilidad imán porque ya posea la habilidad robustez, siendo un Pokémon formado por imanes. Lo que más sentido tiene es mantener todas las habilidades a la vez, pero quizás pueda crear cierto desequilibrio en la partida. Ambas opciones están bien, es cuestión de elegir la que se os haga más cómoda.

Ataques

En los juegos sólo pueden conocer cuatro a la vez, pero aquí **pueden tener todos los ataques que hayan aprendido hasta su nivel actual**. Es conveniente que los jugadores los tengan anotados.

Por comodidad, no se llevará la cuenta de los PP gastados.

MT/MO

Estos movimientos almacenados en discos pueden usarse para que un Pokémon los aprenda. **Todos ellos son de un sólo uso**. Así evitamos su traspaso gratuito entre entrenadores y le damos el valor que se merecen.

Combates eternos

Ciertos movimientos curativos como Recuperación, Amortiguador, Deseo y otros similares tendrán su uso limitado a 3 veces por día para evitar así combates demasiado largos.

Creatividad con los ataques

No cortes la libertad de los jugadores cuando quieran realizar ataques de diferentes formas o combinando algunos siempre que tenga cierto sentido.

Por ejemplo, un Greninja podría utilizar Hidrobomba desde su boca o desde sus manos. Tampoco habría problema alguno con utilizar el movimiento Lengüetazo para cazar a otro Pokémon que intenta huir. Y qué tal si usa Ida y Vuelta para regresar a un punto del terreno en lugar de a su Pokéball. Estos ejemplos son formas creativas de atacar que aportan mucho a la magia del rol. Gracias a estas cosas nos salimos de la aburrida secuencia de turnos en los que sólo hay que lanzar un dado y ya. Como director, permite a tus jugadores hacer cosas menos habituales con mayor frecuencia, los combates serán mucho más divertidos. De hecho, tú también, usa técnicas creativas con los personajes que hayas creado para el mundo y sorpréndelos con nuevas, locas y geniales ideas.

Dificultad adicional en ciertas acciones

Si consideras un determinado ataque o acción como algo difícil de hacer, puedes pedir a tu jugador que supere una tirada adicional de dificultad.

Si el entrenador o el Pokémon usan esa técnica en concreto con cierta frecuencia, pónselo más fácil por cada vez que lo intenten y lo superen, ya que pueden entrenarse en dominar determinadas acciones o disciplinas. Una forma de hacerlo es poner una tirada de dificultad fija y reducirla en 1 o 2 cada vez que tengan un éxito, y quizás ponerle un límite diario de progreso para que no pasen todo el tiempo intentándolo.

(Ver Tiradas de dados: Pag X)

Progresión de nivel

Un Pokémon se hace más fuerte, listo y capaz conforme sube de nivel. Se han adaptado algunas mecánicas que hacen el nivel del Pokémon algo útil y palpable.

Nivel 1

Necesitan atención continua de su entrenador para realizar acciones. Durante un combate, sólo reaccionarán si su entrenador les ordena algo.

Nivel 15

Los Pokémon intentarán automáticamente esquivar o bloquear ataques con su mayor Stat para ello.

Niveles 25

Los Pokémon pueden aceptar y entender órdenes continuas. Mantendrán esa acción hasta que su entrenador la cancele con una nueva orden, o hasta que dicha orden se vuelva imposible.

Nivel 30

Los Pokémon que puedan evolucionar y no lo hayan hecho ganan una **capacidad adicional**.

Nivel 35

El Pokémon puede usar **Ataques dobles**.

(Ver Mecánicas adicionales - Pag 33)

Nivel 40

Pueden definirse acciones por defecto previamente a los combates. El Pokémon sabrá qué hacer nada más salir a combatir sin necesidad de una orden. Puede ser continua o no.

Nivel 50

Los Pokémon ahora pueden procesar instrucciones complejas o con condiciones.

Nivel 55

Nv 55: Los Pokémon que puedan evolucionar dos veces y no lo hayan hecho, vuelven a ganar una **capacidad adicional**.

Nivel 60

El Pokémon se entiende perfectamente con su entrenador y viceversa como si hablaran el mismo idioma.

Nivel 85

El Pokémon sabe actuar de forma completamente independiente, pudiendo ser dirigido por el jugador sin necesidad de que su entrenador emita una orden.

Nivel 100

El Pokémon gana una **capacidad adicional**.

Capacidades adicionales

Esta mecánica es completamente opcional.

Una capacidad adicional es una forma de bonificar a los Pokémon sin evolucionar para que sigan siendo útiles en aspectos diferentes al de su evolución.

Ante todo, esta mecánica busca que el Pokémon sin evolucionar no sea igual que su evolución. Con esto se intenta que la decisión de no evolucionarlo conlleve ciertas ventajas y ciertas desventajas.

También se introduce esta mecánica para dar una importancia o un poder especial a algunos Pokémon en concreto a discreción del director, como por ejemplo, para crear un **Pokémon dominante**, o para dar a entender que un Pokémon es especialmente diestro en algo que haya aprendido.

Las capacidades adicionales a elegir son:

- El daño que causa el Pokémon será el doble.
- El daño que recibe el Pokémon será la mitad.
- Aumenta en 10 la ESQ del Pokémon.
- Aumenta en 10 el BLQ del Pokémon.
- Aumenta en 10 la Precisión de sus ataques.
- El Pokémon obtiene **una capacidad particular creada por el jugador** bajo la aprobación del director de juego. Para esto es necesario hablarlo previamente y acordar que la capacidad tenga cierto sentido y no rompa el equilibrio del juego.

No se puede escoger la misma capacidad adicional dos veces.

Capturar un Pokémon

Todos sabemos cómo va esto; Lanzar Pokéball hasta conseguirlo. Pero, en este sistema, hay un par de pequeños cambios para que los encuentros sean más importantes y las capturas se sientan como un logro real:

- Los encuentros Pokémon son menos frecuentes
- Las Pokéball son más caras
- Los Pokémon debilitados se pueden capturar

¿Cómo capturo un Pokémon salvaje?

Para capturar un Pokémon se lanza **1d100**, y se debe superar con él el **ratio de captura adaptado** del Pokémon (o igualarlo).

Ratio de captura adaptado

Se trata del ratio de captura original del Pokémon sacado de los juegos, pero adaptado a una base fácil de utilizar en mesa y con dados.

Se consultará en wikidex el ratio de captura del Pokémon y se adaptará según la siguiente relación.

Ratio del juego →	Ratio adaptado
255	50
200	60
130	70
85	100
45	120
3	150

Durante su turno, el entrenador podrá lanzar una Pokéball al Pokémon para capturarlo. Si su d100 iguala o supera el ratio adaptado, lo capturará.

Si falla, el Pokémon saldrá de la Ball y atacará o intentará huir, según la especie o su naturaleza. Tras varios intentos, es posible que el Pokémon alcance un lugar seguro o se pierda de vista.

Sacar un 100 asegura la captura (crítica).

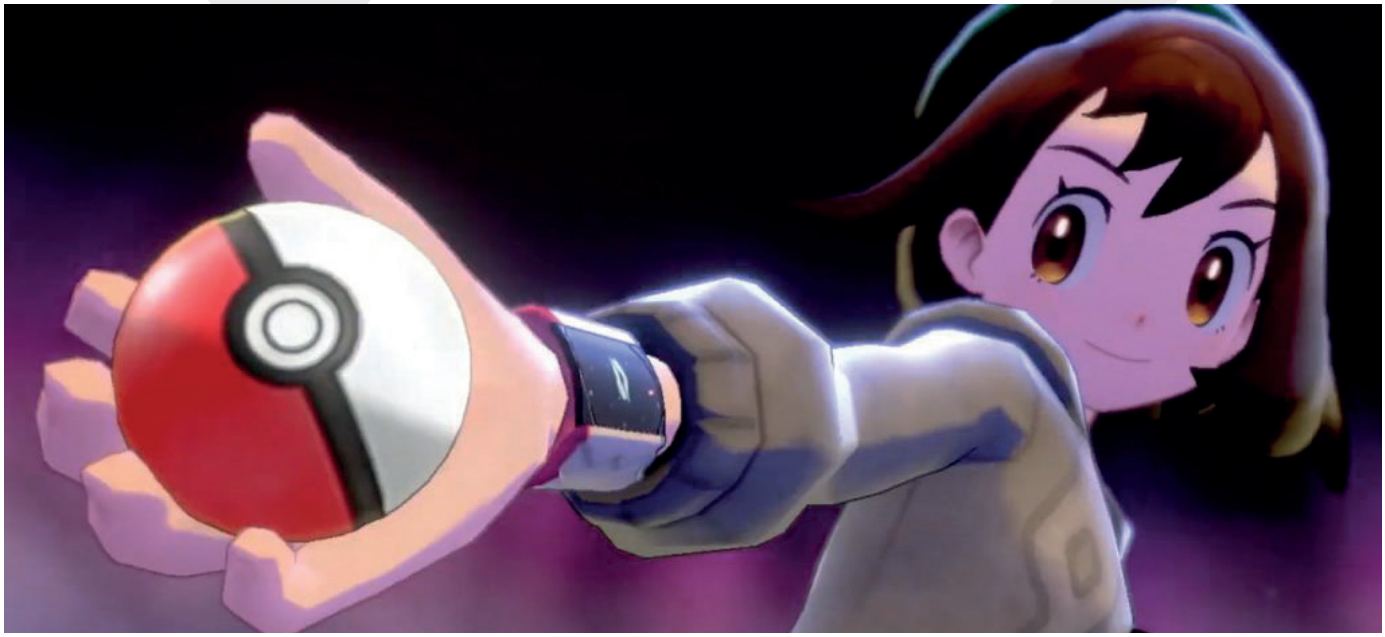
Modificadores al ratio

Existen factores que alteran el ratio, haciendo al Pokémon más fácil de capturar.

	-10
- Tiene un problema de estado	-10
- Tiene 11-50% de PS	-20
- Tiene 0-10% de PS	-10
- Usas una Súperball	-15
- Usas una Ultraball	-20
- Usas otra Ball apropiada	

Ball apropiada se refiere a una Ball especial para el tipo de Pokémon o para la situación a la que se hace frente, por ejemplo, cuando utilizas la Ocaso Ball en la oscuridad.

- Adicionalmente, por cada lanzamiento de ball que hayas realizado contra el Pokémon, disminuye en 5 su ratio.
- Si se falla al capturar un Pokémon debilitado, el Pokémon recuperará la consciencia y 1 PS, y realizará su acción (normalmente atacar o huir).
- Los Pokémon capturados pertenecen al entrenador que posee la Ball.



Gestionar los Pokémon

La herramienta que usaremos para la gestión de los Pokémon, tanto de los jugadores como de sus posibles adversarios no es otra que

- Pokémon Showdown -

https://play.pokemonshowdown.com/

Se trata de un juego que simula un combate Pokémon fiel a los videojuegos y puedes luchar online con otras personas. Nosotros lo vamos a utilizar como base de datos de todos los Pokémon que vayamos a utilizar durante la partida de rol.

Esta aplicación puede descargarse en el ordenador o en el móvil, así no perderás tus equipos si borras el caché del explorador.

Para los combates se utilizará la fórmula del daño original de los videojuegos. Para ello hace falta utilizar una calculadora Pokémon online.

- Pokémon Damage Calculator -

https://calc.pokemonshowdown.com/

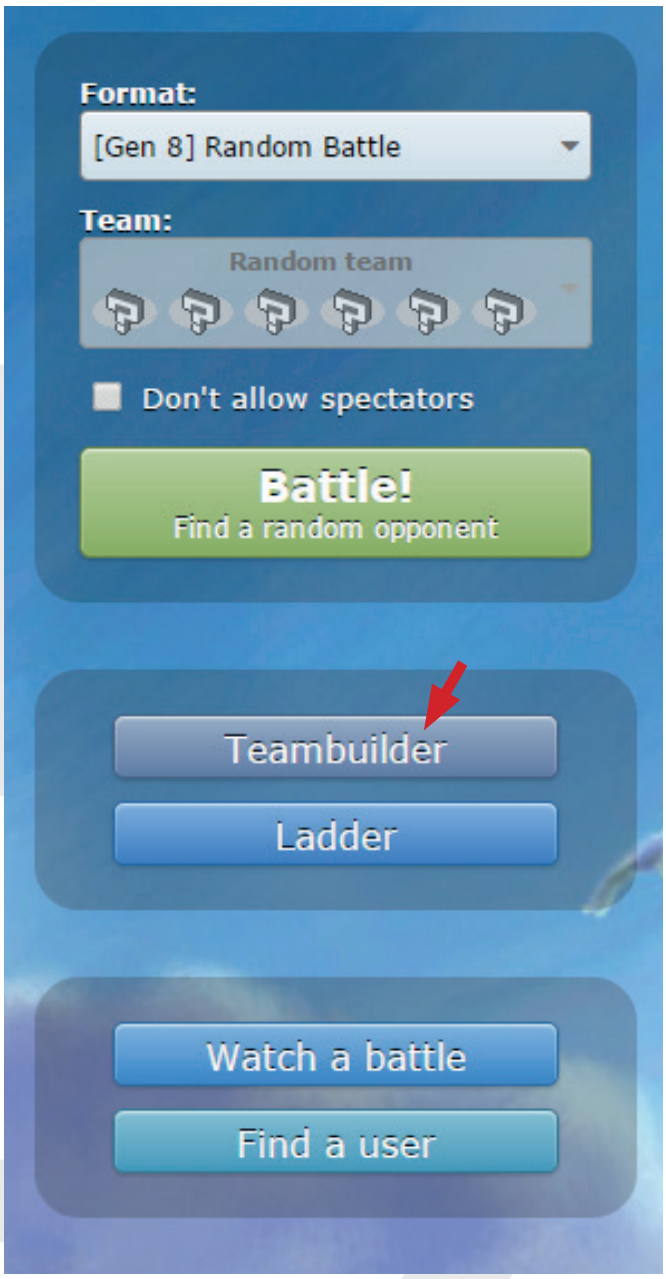
El mismo Pokémon Showdown dispone de una calculadora muy conveniente, donde puedes volcar los datos de los Pokémon que has diseñado y almacenado para saber cuánto daño se pueden llegar a hacer en combate. Esto facilita enormemente las cosas, manteniendo la ventaja de ser fieles al daño real que causaría un Pokémon a otro.

Utilizando Pokémon Showdown

Lo primero de todo es abrirlo desde el navegador usando el enlace anterior, o desde el ordenador si lo hemos descargado.

Todo lo que vamos a trabajar es desde la pestaña **Teambuilder** (creador de equipos).

Tras hacer click, aparecerá una interfaz desde la cual pueden crearse equipos de 6 Pokémon. Puedes usar uno para cada jugador, y quizás algunos auxiliares para los que guarden en el PC. Guarda además los equipos de los otros personajes, o algunos Pokémon salvajes. Esta aplicación es bastante útil además para saber si un Pokémon puede aprender determinados movimientos, y para comprobar sus Stats de la misma forma que haríamos con Wikidex.



Pokémon Showdown! BETA

Home | Teambuilder

(all)

Gen 8

- balancedhackmons
- nationaldex
- nu
- ou
- ru
- uu
- vgc2020
- (uncategorized)

Gen 7

- (uncategorized)
- anythinggoes
- balancedhackmons
- ou
- ru
- uu

+ *(add format folder)*

Folders

- ALTO MANDO
- JUGADORES
- LISTO PAPELES
- LÍDERES
- NINJOS
- PERSONAJES
- REVELATION
- SHOWDOWN
- (uncategorized)

+ *(add folder)*

Hi

Did you have a good day?

☺ Yes, my day was pretty good | ☹ No, it wasn't great

All teams

1

New Team | search teams

2

[gen7balancedhackmons] ALTO MANDO/**1º - WHEELIE** — Delete

[gen7] ALTO MANDO/**2º -** — Delete

[gen7] ALTO MANDO/**2º - MARSHALL** — Delete

[gen7] LÍDERES/**ABDUL - Truco** — Delete

[gen7balancedhackmons] REVELATION/**ANNA** — Delete

[gen7] JUGADORES/**ARTURO** — Delete

[gen8ou] SHOWDOWN/**ARTURO TEAM** — Delete

[gen7] NINJOS/**Aldea Ninja Giga (Lokio)** — Delete

[gen7] NINJOS/**Aldea de la niebla (Catherine)** — Delete

[gen8ou] SHOWDOWN/**BOB** — Delete

[gen7balancedhackmons] REVELATION/**CINDY** — Delete

[gen8ou] SHOWDOWN/**Copy of ARTURO TEAM** — Delete

[gen7balancedhackmons] REVELATION/**DRA. VERONICA MÜLLER** — Delete

[gen7] LISTO PAPELES/**EL FIERA** — Delete

3

1. New Team (nuevo equipo)

Desde ese botón iremos a una nueva interfaz donde podremos crear nuestro equipo.

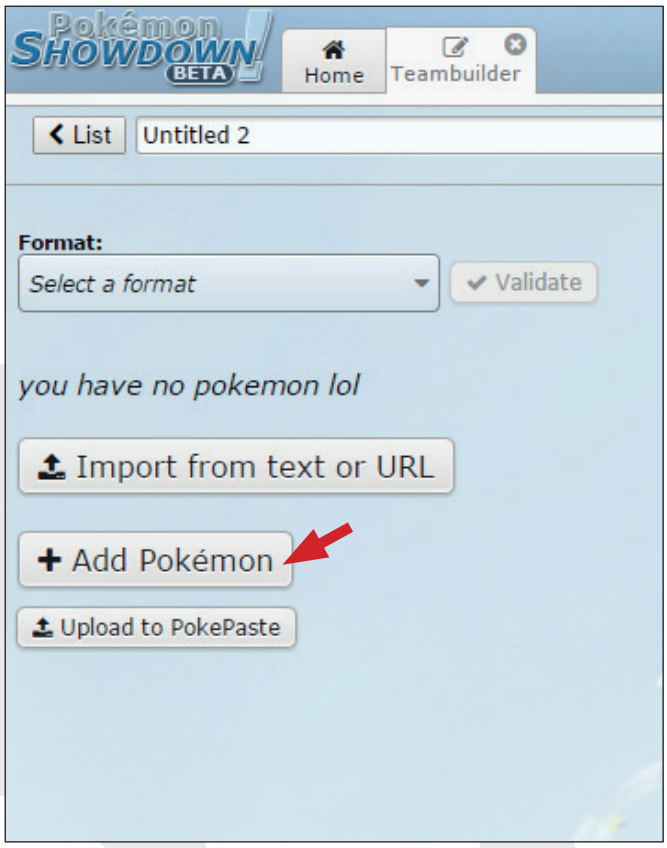
2. Equipos

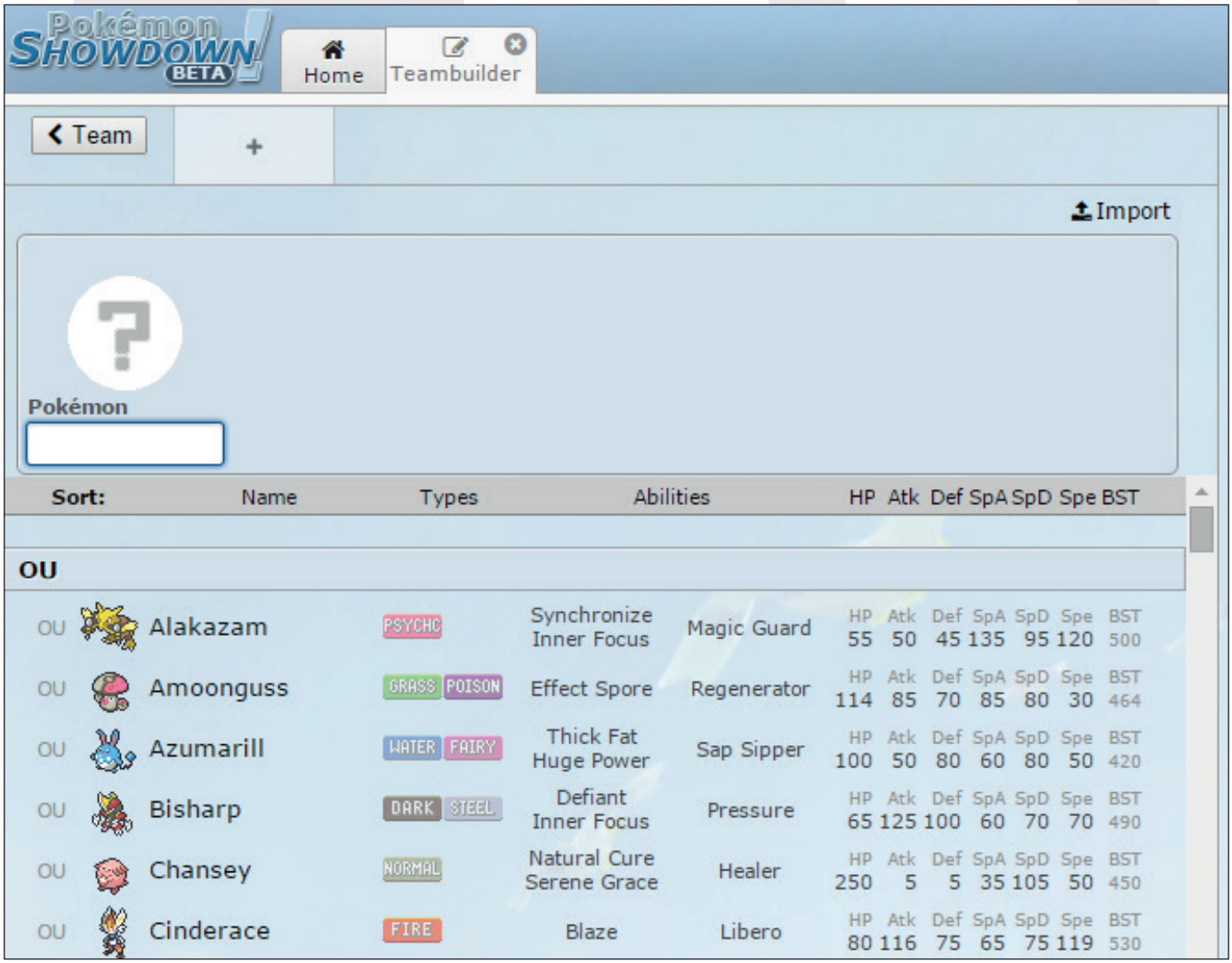
Justo debajo veremos todos los equipos que hemos creado. Pueden tener nombres y muestran las miniaturas de los Pokémon. Podemos editar el equipo pulsando sobre él.

3. Carpetas personales

Podemos dividir en carpetas los equipos que hemos creado. Por ejemplo una para los jugadores, otra para entrenadores y otra para Pokémon salvajes. Si pulsamos el botón (all) de arriba mostraremos todos los equipos de todas las carpetas a la vez.

Al pulsar en New Team aparece esta ventana. Nos basta con pulsa **Add Pokémon** sin preocuparnos de nada más. Recordemos que el resto de configuraciones son para jugar, pero nosotros sólo utilizamos Showdown como base de datos.





Personaliza y configura cada Pokémon

Aquí tienes todos los datos posibles del Pokémon, sus Stats, habilidades, lista completa de ataques, el objeto que lleva, su nivel, género, etc.

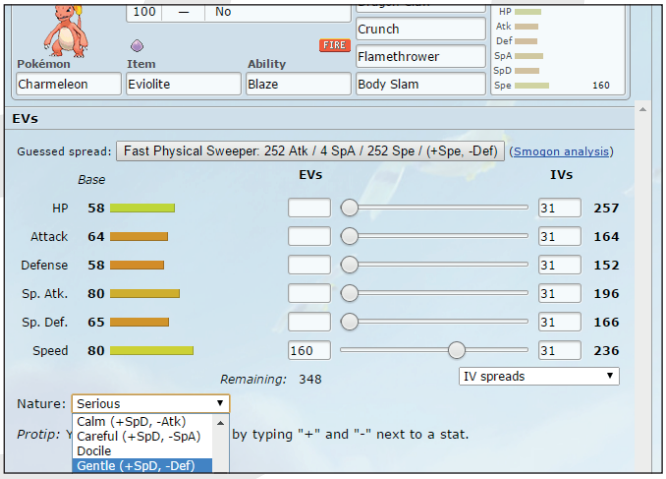
Naturaleza y puntos de esfuerzo

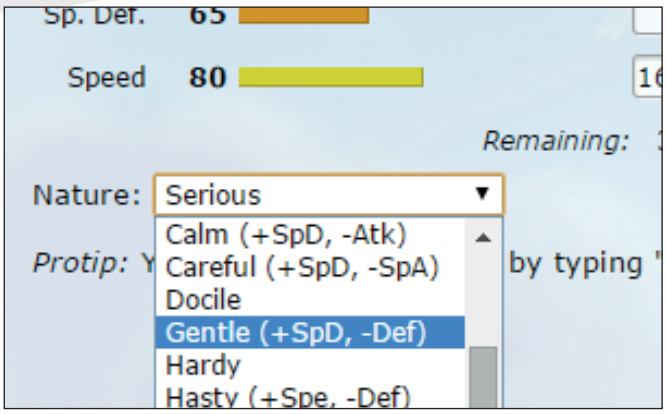
Si pulsas a la derecha donde pone Stats, podrás elegir la naturaleza del Pokémon y repartir sus Puntos de esfuerzo.

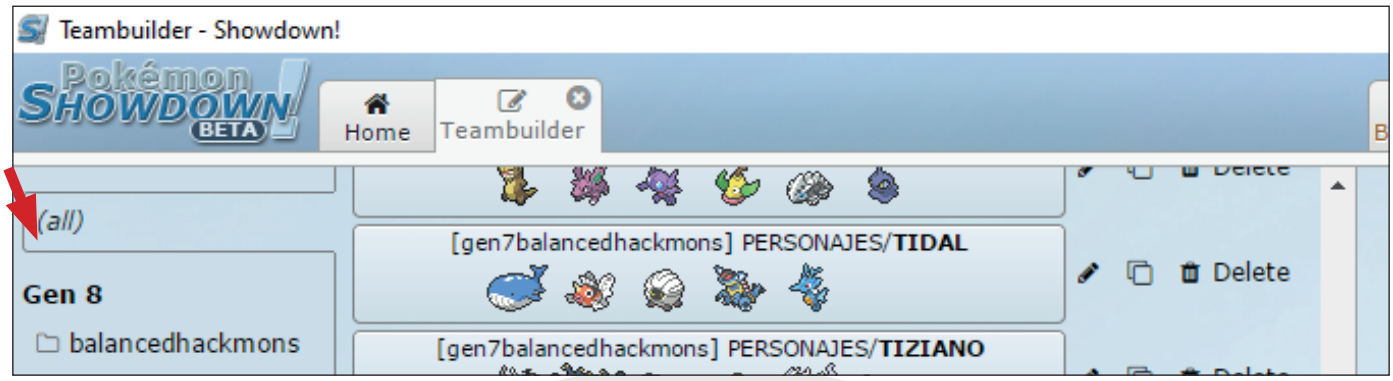
Por simplicidad, se aconseja evitar todo lo relacionado con sus puntos de esfuerzo (EVs) y sus valores individuales (IVs). No usaremos esta pestaña.

Aún así, como director de juego, y si la mesa así lo quiere, puedes decidir usar y modificar los datos de los Pokémon dentro de esta pestaña. Algunos jugadores de Pokémon más experimentados seguro que quieren personalizar sus Pokémon.

También puedes usar las barras de puntos de esfuerzo si quieres que un Pokémon sea especialmente fuerte en algún aspecto, como podrían ser los Pokémon dominantes.







Exportando los Pokémon a la calculadora

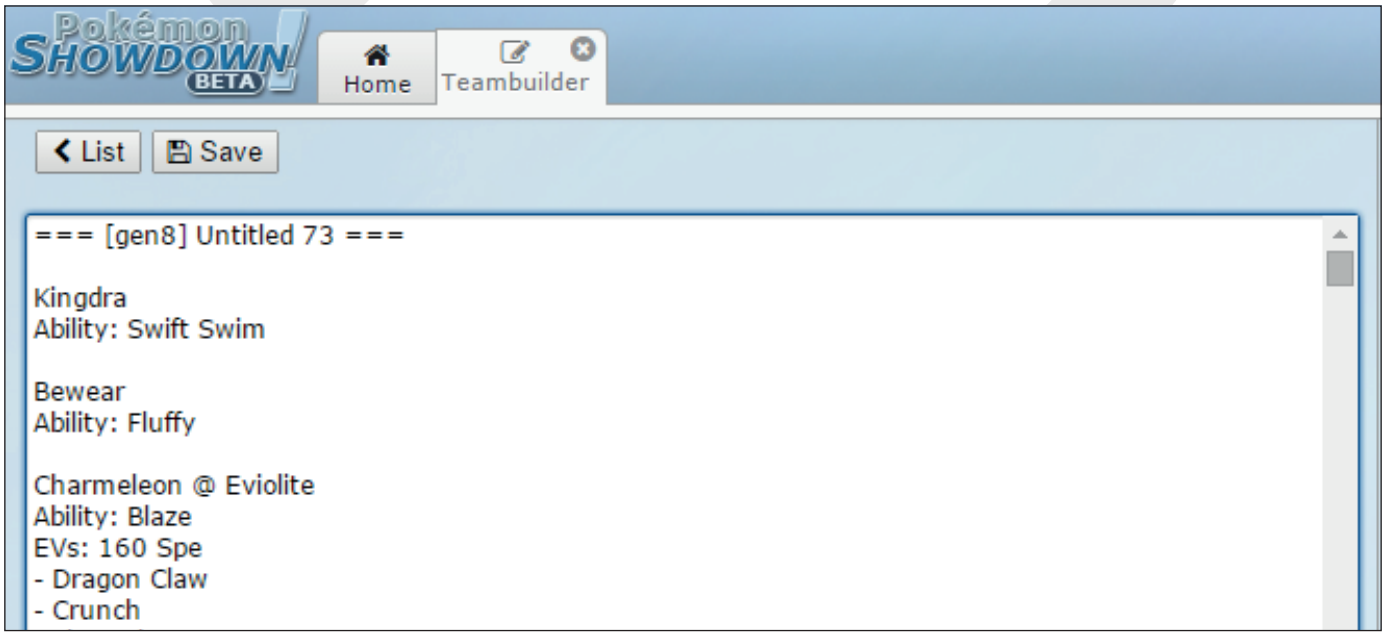
Para ello necesitamos ver todos los equipos pulsando en la pestaña **(all)**. Tras ello, vamos abajo del todo deslizando la barra de scroll y pulsamos en **Backup/Restore all teams**.

Aparecerá un texto editable con los datos de los Pokémon que hemos creado. Este texto es un código que permite mover estos Pokémon a un documento de texto y guardarlos ahí.

Copia todo el texto sin borrarlo y ve a la aplicación de la calculadora de Pokémon Showdown.

https://calc.pokemonshowdown.com/

Ten cuidado y no lo borres porque desaparecerán los Pokémon que has creado. Si estás en el navegador, tampoco borres su caché.



Wow, wow, ¿qué es esto?

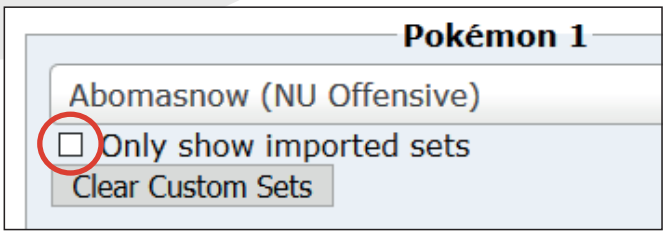
¡No te asustes aún! Lo primero es lo primero.

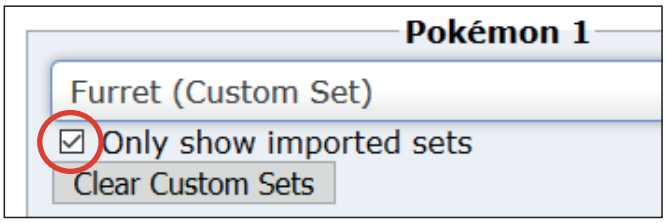
Tenemos que introducir en la calculadora los datos de los Pokémon que hemos tomado antes, así que vamos al recuadro blanco de abajo, donde poner **Import / Export**. Ahí pegamos el texto que hemos copiado antes y pulsamos el botón de abajo, **Import**.

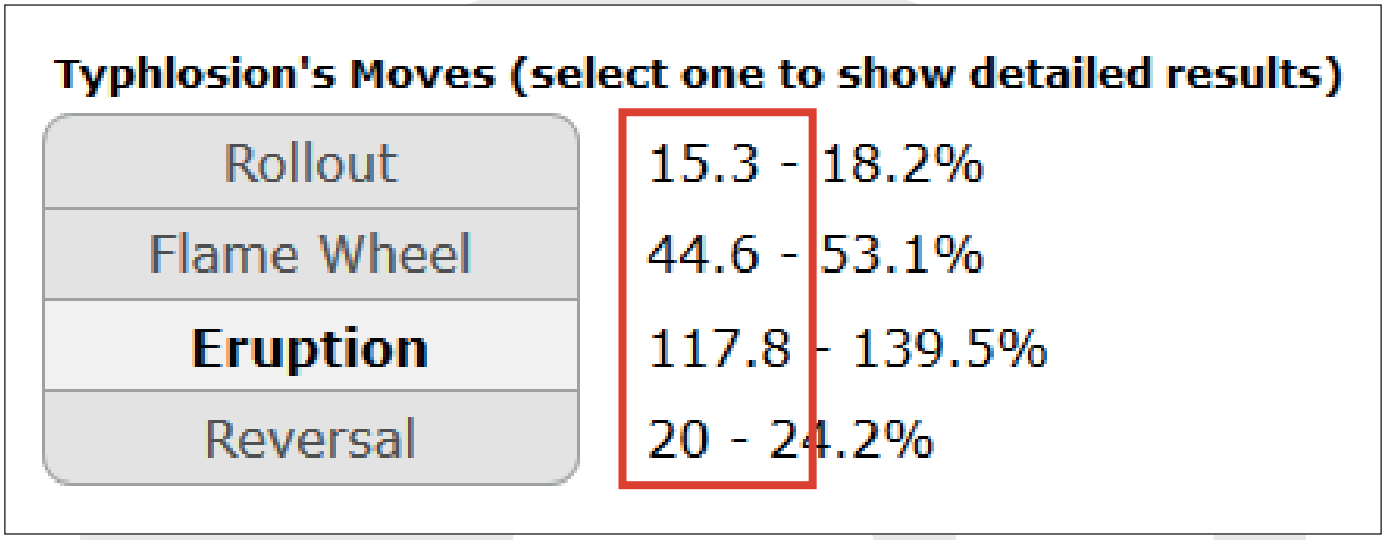
Sólo ahora, aparecerá un nuevo botoncito debajo de la lista desplegable para elegir Pokémon. **Only show imported sets**. Debemos marcar esa casilla para que no nos molesten otros Pokémon genéricos que ya venían en la propia calculadora.

El botón Clear Custom Sets eliminará todos tus Pokémon.

¡Enhorabuena! Ahora todos tus Pokémon están en tu calculadora y puedes calcular fácilmente el daño que causan dependiendo de todos los factores posibles.







Calculando el daño causado

Para saber el daño que causa un Pokémon a otro basta con seleccionarlos a ambos, uno en cada pestaña. **Arriba aparecen los ataques y el daño que causaría al otro Pokémon en porcentaje**.

En nuestro caso, tenemos un Typhlosion contra un Furret. Typhlosion conseguiría derrotar a Furret si acertara una sola vez su ataque Eruption (Estallido en castellano), que causaría entre un 117% y un 139% de los PS de Furret como daño.

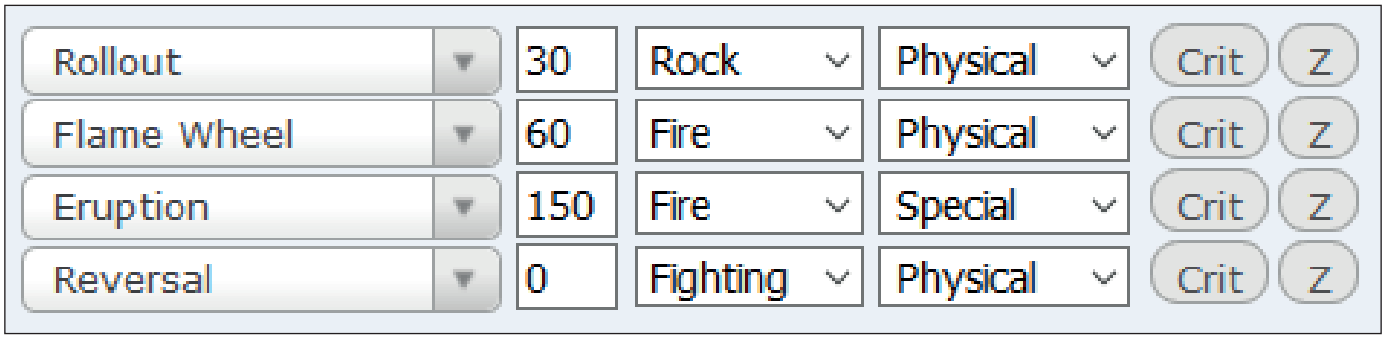
En la fórmula real de Pokémon existe una variable aleatoria que altera ligeramente el daño causado, por eso aparecen dos porcentajes. Personalmente prefiero tomar el mayor valor para conseguir combates un poro más cortos e intensos.

Cambiando ataques

Ahora que los Pokémon pueden aprender todos los ataques que les sea posible de acuerdo a su nivel, vamos a tener que cambiar algunos ataques sobre la marcha para saber cuánto daño hacen. **Abajo del todo existe una opción para ello**.

Además hay más opciones

Esta calculadora es muy completa. Puedes añadir montones de factores al combate que pueden alterar el daño causado, como por ejemplo los aumentos o reducciones de Stats como consecuencia de un ataque o habilidad. Se ha explicado lo básico y suficiente, pero eres libre de trastear la aplicación y adaptarte a su uso si así lo prefieres.



Tiradas de dados

En este sistema de rol usaremos dados de 20 caras, o dicho de otra forma, D20.

¿Cuándo lanzar los dados?

Cuando un personaje realice una acción con cierta dificultad, o enfrentada a una acción de otro personaje. **¡No realizaremos tiradas para acciones sencillas o a las que se está habituado!**

Al resultado de la tirada se le añadirá el Stat que se esté utilizando.

La suma total debe superar la dificultad impuesta por el director de juego, o la tirada a la que se enfrenta.

Un 20 siempre significa un éxito en la tirada, y un 1 siempre significa un fracaso.

Ejemplo 1: Tiradas contra dificultad

Como resultado de una pelea, un jugador va a caer por un saliente de altura razonable. El jugador realiza una tirada de AGI para rodar por el suelo al caer y minimizar el impacto.

Resultado de la tirada: 12

AGI del personaje: 4

Dificultad impuesta por el director: 15

Resultado: 12 + 4 = 16

16 es mayor que 15, por lo que **el personaje rueda con éxito y no recibe daño por la caída**.

Nota: El director no tiene por qué anunciar la dificultad de la tirada. Basta con que la piense, o decida sobre la marcha si la tirada es lo suficientemente alta.

Ejemplo 2: Tiradas enfrentadas

Un entrenador malvado está buscando al jugador por el bosque con el objetivo de robarle los Pokémon. El jugador decide esconderse tras la maleza y esperar a que se vaya.

El entrenador malvado usará PER para encontrar al jugador escondido, que usará SIG.

Tirada del entrenador malvado: 8

PER del entrenador malvado: 7

Resultado: 8 + 7 = 15

Tirada del jugador: 10

SIG del jugador: 3

Resultado: 10 + 3 = 13

15 es mayor que 13, por lo que **el jugador ha sido encontrado por el entrenador malvado**.

Tiradas de los Pokémon

Para los Pokémon no se ha planteado una ficha con Stats tan detallada como con la de los entrenadores, sin embargo, puede ocurrir que un Pokémon deba realizar una tirada de dificultad.

Por ejemplo, un Pokémon utiliza PER para comprobar si hay peligro. No tiene ese Stat, pero se realizará la tirada igualmente.

Usaremos las decenas de su nivel como bonus de Stat. Es la cantidad que se suma a la tirada.

Por ejemplo, si el Pokémon es nivel 60, se sumará un 6 a su tirada de PER, siguiendo las reglas anteriores.

Esto no se aplica si el Pokémon ya posee dicho Stat, como pueden ser ESQ o BLQ.

El director puede aplicar modificadores adicionales considerando otros factores relativos al Pokémon. Por ejemplo, un Slowpoke probablemente tendrá un penalizador a las tiradas de PER o ESQ dado que es considerado un Pokémon extremadamente lento de reflejos.

El combate

Para empezar debemos distinguir bien qué personajes van a intervenir en él. En los combates oficiales habitualmente sólo participan Pokémon, mientras que cuando los jugadores se enfrentan a grandes peligros o a combates contra un entrenador malvado, ellos también pueden intervenir.

La secuencia de turnos

Durante un turno, el entrenador o el Pokémon pueden realizar diferentes acciones (moverse, atacar, hablar, etc) que veremos más adelante.

Es importante determinar el orden desde el momento en el que el combate ha comenzado.

- **Primero, identificamos los participantes del combate y a los que podrían intervenir.**
- **Segundo, los ordenamos de mayor a menor según su VEL (Velocidad).**

En cada turno, el jugador o el director controlarán la acción del personaje al que le toque.

Acciones posibles

Cada jugador controlará a su entrenador, que a su vez, dirigirá a sus Pokémon. Es importante destacar que los Pokémon responden a las órdenes de su entrenador y no van por cuenta propia.

Acciones de los entrenadores

Cada personaje tiene un límite de 1 acción por turno. Sin embargo, algunas acciones no cuentan para ese límite.

- **Atacar** (golpear/dañar a un objetivo)
- **Huir** (correr y escapar del combate)
- **Esperar** (no hacer nada... por el momento)
- **Usar una Pokéball** (atrapar, sacar o devolver) a un Pokémon.

Se permite cambiar de Pokémon en una sola acción.

- **Dirigir a un Pokémon** (ordenar una acción)

Sólo **una vez en cada uno de tus turnos puede realizar esta acción de forma gratuita**, sin contar en el límite de turnos, siempre y cuando tu otra acción no haya sido cambiar de Pokémon. El Pokémon hará la acción inmediatamente.

- **Moverse** (cambiar posición sin llegar a huir)

No cuenta en el límite de acciones por turno.

Dirigir a tu Pokémon

Cuando, como entrenador, usas la acción de dirigir a tu Pokémon, también tomas el control de tu Pokémon en el combate, y puedes decidir su acción de acuerdo a la orden que se le ha dado.

La acción de esperar

Esperar implica **no hacer nada durante tu turno**, pero **te permite tomar tu acción luego** (antes de que acabe la secuencia de turnos completa).

Si has decidido esperar, **puedes interrumpir la secuencia para tomar tu turno en cualquier momento**. Esto puede ser muy útil para interrumpir acciones de tus rivales, para defender a aliados si son atacados, o en definitiva, **para poder actuar dependiendo del transcurso del combate**.

Si usas la acción de esperar siendo el último personaje de la secuencia, tu turno se saltará y perderás tu acción esa ronda.

El movimiento (MOV)

Durante tu turno puedes moverte (sin contar en el límite de acciones) hasta un máximo de metros que depende de tu VEL.

Máximo de metros: Decenas de tu VEL divididas entre 2 (redondeando hacia arriba)

Por ejemplo, con una VEL de 85, tomamos las decenas (8) y lo dividimos entre 2. El resultado es 4. **Nuestro personaje se moverá como mucho 4 casillas durante su turno**.

Utiliza el movimiento para construir tu posición estratégica durante la batalla.

Huir

Si tu acción ha sido la de huir, no tendrás que dividir entre dos, es decir, te mueves el doble de rápido que si sólo te mueves.

Ser ingenioso durante el combate

Combatir puede ser muy divertido si eres ingenioso y piensas cómo ejecutar tus acciones.

· No estoy obligado a salir del agujero que ha excavado mi Sandslash así que lo usaré como elemento sorpresa, o quizás lo utilice como una trampa para que caigan mis rivales.

· ¿Y si lanzo mi Pokéball sobre aquel Pokémon rival y saco a mi pesado Aggron directamente encima suya?

· Nadie tiene por qué saber que en mi sombrero se esconde mi Joltik, que lanza Disparo demora a las Pokéball del enemigo para que no pueda sacarlos.

· Esperaré a que el Farfetch'd de mi rival utilice Danza Espada para que mi Sneasel utilice Robo y se beneficie de sus efectos.

· No se van a esperar que lance a mi Voltorb como una bola de bolos hacia mis enemigos. Pensarán que va a explotar y utilizaré eso para que se dispersen y escapen.

· Usaré mi CAR para convencer al rival de que no podrán contra mi y se rendirán.

Como director, sé también ingenioso y sorprende a tus jugadores con genialidades inesperadas. **Cuanto menos previsible sea, más divertido puede llegar a ser**.

Atacar

Para realizar la acción de atacar se realiza una tirada enfrentada.

Atacante entrenador: 1d20 + COM

Atacante Pokémon: 1d20 + Decenas de precisión

Defensor: 1d20 + ESQ o BLQ

Las decenas de precisión se consiguen dividiendo la precisión del ataque entre 10. Por ejemplo, si el ataque tiene una precisión de 50, las decenas son 5.

Si el atacante saca igual o más, el ataque tiene éxito y se calcula el daño causado.

Si el defensor saca más, no causará daño.

ESQ (Esquiva)

En caso de esquivar el ataque, el personaje no recibirá daño y tendrá derecho a moverse una vez. *(Ver El movimiento: Pag X)*

BLQ (Bloqueo)

En caso de bloquear el ataque, el personaje no recibirá daño. Si además tu rival está a una distancia de cuerpo a cuerpo, tu próximo ataque contra él tendrá **ventaja**.

Ventaja: Realizas dos tiradas de dados y te quedas con la más alta.

Desventaja: Te quedas con la más baja.

Cálculo del daño

Para calcular el daño recibido tenemos que separar a entrenadores y Pokémon.

- Los entrenadores reciben daño entero a sus PS, que se resta de sus PS actuales.
- Los Pokémon reciben daño a sus PS en forma de porcentaje, sin importar cuántos PS tengan durante el cálculo.

Perder todos los PS, en ninguno de los casos implica la muerte del personaje. Sólo en el caso se que el ataque se realice con esa intención y se reconozca objetivamente que puede ser mortal.

Pokémon daña a Pokémon

Esta es la más fácil. Se utiliza la calculadora de Pokémon Showdown. **El porcentaje que aparezca es el daño causado**.

(Ver Calculando el daño causado: Pag X)

Entrenador daña a Pokémon

Si un entrenador le da un puñetazo a un Pokémon, éste recibirá daño. El ataque es considerado de tipo normal y de naturaleza físico.

Daño a Pokémon - Defensa contra Entrenadores

Daño a Pokémon = Nv + ATK del entrenador

Defensa contra Entrenadores = Nv Pokémon + Decenas de su DEF

= Porcentaje daño causado (%)

Entrenador daña a Entrenador

El daño causado en PS es igual a **la mitad del ATK del entrenador atacante**.

Pokémon daña a Entrenador

El daño en PS es calculado de la siguiente forma:

Daño a entrenadores + Potencia del Ataque

Daño a entrenadores = Decenas del Nv + ATK o AESP

Por ejemplo:

- **Terremoto de Mega-Garchomp al Nv 85**
  10 + 17 + 8 = 35
- **Cascada de Swampert al Nv 40**
  8 + 11 + 4 = 22
- **Ácido de Koffing al Nv 15**
  4 + 6 + 1 = 11

Por simplicidad no aplicaremos el Stab, pero sí que **contarán aumentos del Pokémon**, como por ejemplo Maquinación, lo que duplicaría el daño especial.

Problemas de estado

Se muestran en rosa los estados que se pasan con el tiempo, y en morado los que necesitan ser tratados.

Envenenado: Pierde 10% PS por turno.

Gravemente envenenado: Pierde 5% PS por turno, que se incrementa al doble en cada turno.

Drenadoras: 10% PS absorbido por turno.
Con los Pokémon no usamos número enteros sino porcentajes, por lo que la víctima recibirá un 10% de daño mientras que el atacante se curará un 10% de sus propios PS.

Quemado: Pierde 5% PV por turno. El ATK del Pokémon queda reducido a la mitad, causando la mitad de daño físico.

Paralizado: Al comenzar el turno del Pokémon, se lanza 1d20. Si sale un 5 o menos no podrá realizar acciones. Su velocidad queda reducida a la mitad. Pierde todos los aumentos al dado por su Stat de ESQ.

Congelado: El Pokémon no puede hacer nada hasta que saque un 17 o más en 1d20 al comienzo de su turno.

Dormido: El que lo ha provocado lanza 1d4. Ese es el número de turnos que la víctima dormirá. Usando la lógica rolera, los ruidos o daños pueden hacer que el Pokémon se despierte más rápido.

Confuso: El Pokémon tiene un 50% de probabilidad de fallar su acción (fallando el ataque o moviéndose en otra dirección). Puede liberarse lanzando 1d20 al comienzo de su turno si sacando un 11 o más. Durante el primer y segundo turno de confusión el Pokémon no puede liberarse de esa forma.

Enamorado: Antes de atacar, lanza 1d20. Si sale 10 o menos no podrá atacar al Pokémon que lo ha enamorado. Dura al menos 3 turnos. Puede liberarse lanzando 1d20 al comienzo de su turno si sacando un 11 o más.

Atrapado: Cada turno, lanza 1d20 + FUE contra la misma tirada del Pokémon que lo ha atrapado para intentar liberarse. La primera vez se lanza el dado con desventaja, la segunda será normal, y a partir de ahí con ventaja. El director puede imponer facilidad o dificultad adicional según de qué Pokémon se trate u otros factores.

- **Es posible sufrir varios problemas de estado al mismo tiempo**, siempre que tenga sentido. Nada en el mundo impide envenenar y paralizar al mismo Pokémon aunque no ocurra en los juegos.
- **Los humanos también podrían sufrirlos**. En caso de recibir daño se calcularía en PS.

Mecánicas adicionales

Ataques con prioridad

Aquellos como Ataque rápido, Velocidad extrema, Acua jet o Sombra vil. Esos que **permiten al Pokémon atacar antes que su rival a pesar de ser más lento**.

En un combate, **un Pokémon puede interrumpir la acción o el turno de otro personaje utilizando un ataque con prioridad**, siempre que el Pokémon interrumpido no estuviera ya usando un ataque con prioridad. Esto implica adelantar tu turno, por lo que el Pokémon no tendrá más acciones durante esa ronda.

Un ataque con prioridad sólo puede ser adelantado por un Pokémon con mayor VEL que utilice otro ataque con prioridad.

El rango de los ataques

Un dato importante en una partida de rol.

Por norma general, **los ataques a distancia de los Pokémon tendrán un rango de 10 metros**. Puede ser mayor o menor según qué ataque sea y de cómo decida usarlo el jugador. El director de juego controlará ese aspecto intentando darle lógica y sentido al rango y evitando desequilibrios.

Evasión y Precisión

Aumentar la Evasión de un Pokémon implica aumentar en la misma cantidad la ESQ de dicho Pokémon.

Aumentar la Precisión de un Pokémon implica aumentar en la misma cantidad el resultado del dado lanzado para atacar.

Ataque doble

Algunos ataques con potencia de 50 o menos pueden llegar a ser completamente inútiles. Es por eso que añadimos la siguiente opción, cuyo uso queda a discreción del director y de la mesa.

Usar determinados ataques con 50 o menos de potencia cuenta como media acción, pudiendo realizarse otra media acción durante el mismo turno. Estas medias acciones no pueden separarse a lo largo de la ronda, sino que son empleadas seguidamente. De esa forma, un Pokémon podría atacar dos veces seguidas usando el movimiento corte, burbuja o absorber.

La lógica de esta mecánica es que al ser ataques de baja potencia pueden ejecutarse más rápido.

No lo permitas con todos los ataques. Algunos ataques tienen su propia utilidad aun siendo de poca potencia, como es el caso de Roca veloz o Aguijón letal. **El director debe seleccionar qué ataques serían inútiles sin esta regla y aplicarla sólo para ellos**.

Tampoco se permite combinar esta mecánica con la habilidad Experto, ni con ataques encadenados para evitar desequilibrios en la partida.

Ataque con acción defensiva

Algunos ataques son compatibles con las acciones de esquivar o bloquear. Por ejemplo, un Pokémon puede utilizar Danza dragón para esquivar un ataque rival, o Defensa férrea para bloquearlo.

Hacer eso consume media acción, por lo que no es posible atacar o realizar otras acciones durante el mismo turno en el que haces esto, salvo que sean ataques de baja potencia (mencionados antes).

Viajar por el mundo

Dado que gran parte de una aventura Pokémon consiste en viajar y explorar, es importante hablar de cómo gestionar el mundo y el viaje que realizarán los jugadores por él.

Crear y gestionar el mapa

Se aconseja tener un mapa integrado en una retícula cuadriculada. Cada casilla tendrá una unidad de medida de uno o varios kilómetros, y podrán hacerse secciones según el ecosistema de cada casilla o conjunto de casillas.

Aunque, no es completamente necesario. **Lo importante es tener un buen control de las distancias a recorrer en el mapa, de cuánto se tarda en recorrerlas, y de qué se puede encontrar en cada lugar específico**.

La Stamina

La Stamina marca el nivel de agotamiento tanto de entrenadores como de Pokémon. Se trata de una unidad de medida adicional para ayudarte a controlar cuánto son capaces de avanzar tus jugadores sin descansar, y a qué velocidad.

Tras un descanso largo, una comida y una siesta, todos los personajes recuperarán sus energías. Si es un descanso corto recuperarán parte de ella.

Los entrenadores tienen tanta Stamina como la mitad de su Stat de CON, más 5.

Los Pokémon tienen tanta Stamina con la mitad de su Nivel (mínimo 10).

Una persona media tarda 1 hora en recorrer 5 km caminando a velocidad normal por un terreno plano y sin obstáculos. Eso consumirá 1 Stamina.

Algunas situaciones aumentan el agotamiento del personaje. **La Stamina consumida podrá ser mayor dependiendo de los siguientes factores** (que además **son acumulables**).

- **Cargar peso**: + 1, 2, 3... a la Stamina (según el peso de la carga) (la mochila con algunos objetos no añade peso extra, salvo que se lleven objetos pesados)
- **Caminar rápido** (7.5 km): x3 Stamina
- **Correr al trote** (15 km): x8 Stamina
- **Correr al máximo**: NO (No puedes correr al máximo tanto tiempo, ¡no es forma de viajar!)
- **Ir por terreno difícil**: x2 Stamina
- **Escalar**: x5 Stamina

*A los **Pokémon** se le aplican las anteriores cifras, más las siguientes para casos en los que se utilicen como monturas:

- **Pokémon siendo montado**: x2 Stamina (Puede que más según el peso de la carga)
- **Pokémon no acuático usando surf**: x3 Stamina
- **Pokémon volando**: x3 Stamina
- **Pokémon excavando**: x10 Stamina

Hay que tener en cuenta que son valores para una hora de recorrido. Si se avanza menos tiempo, consumirá menos Stamina. Por ejemplo; media hora corriendo al trote consumirá x4 de Stamina en lugar de x8:

Por ejemplo, si vuelas sobre tu Tropius, la Stamina que empleará en un viaje de una hora será de multiplicada por 2 por ser montado, y luego por 3 por estar volando. En total consumirá 6.

Es evidente que **los viajes serán mucho más rápidos conforme se progrese en el rol** debido al aumento de nivel de los Pokémon montables, y por ende de su Stamina.

Como director de juego tienes que controlar la distancia entre lugares e informar a los jugadores de cuánto tiempo tardarían en llegar y cuántas paradas habrían de hacer, ofreciendo opciones y teniendo en cuenta qué factores de los anteriores podrían influir.

La Stamina no debe suponer una molestia para la mesa de juego. Tan solo es una herramienta para identificar qué viajes pueden hacerse y qué viajes son demasiado largos, sobre todo cuando los jugadores preguntan cuánto tiempo llevará llegar a un lugar y si pueden llegar antes. No siempre será necesario hacer cálculos.

El mapa de la región

Se ha diseñado un mapa pensado para favorecer la adecuada progresión de la partida de manera acorde a las bases definidas anteriormente.

Región sin nombre

Eres libre de tomar este mapa e integrarlo en el canon de la franquicia, o ubicarlo en otro universo completamente nuevo. Puedes tomarlo como el único mundo conocido, o hacer que sea la región vecina de Hoenn por ejemplo. Director, usa este mapa como quieras, eres completamente libre.

Los límites del mundo

Puede existir una barrera de coral infranqueable, un abismo infinito, o puede que por ahí se alcance una nueva región. Otra opción es que el jugador que sobrepase el límite del mapa aparezca por el lado opuesto del mismo.

¿Cuán grande es esta región?

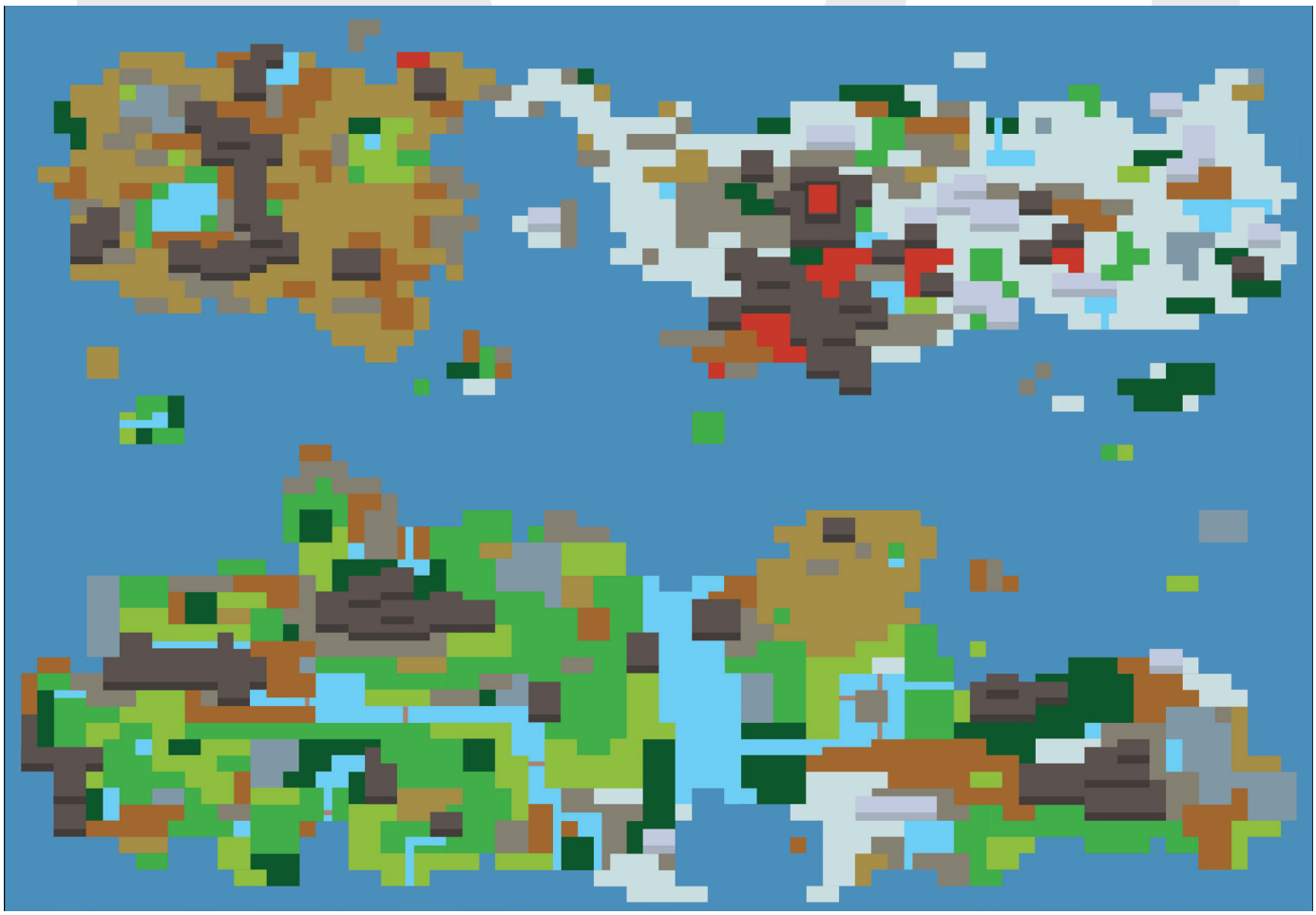
Se ha planteado una retícula cuadriculada para este mapa de 80x56 casillas, siendo cada casilla de 10 km², por lo que la superficie total es de 44.800 Km², lo cual podría ser un país pequeñito o una gran provincia en la vida real, pero para un mapa de rol es increíblemente extenso.

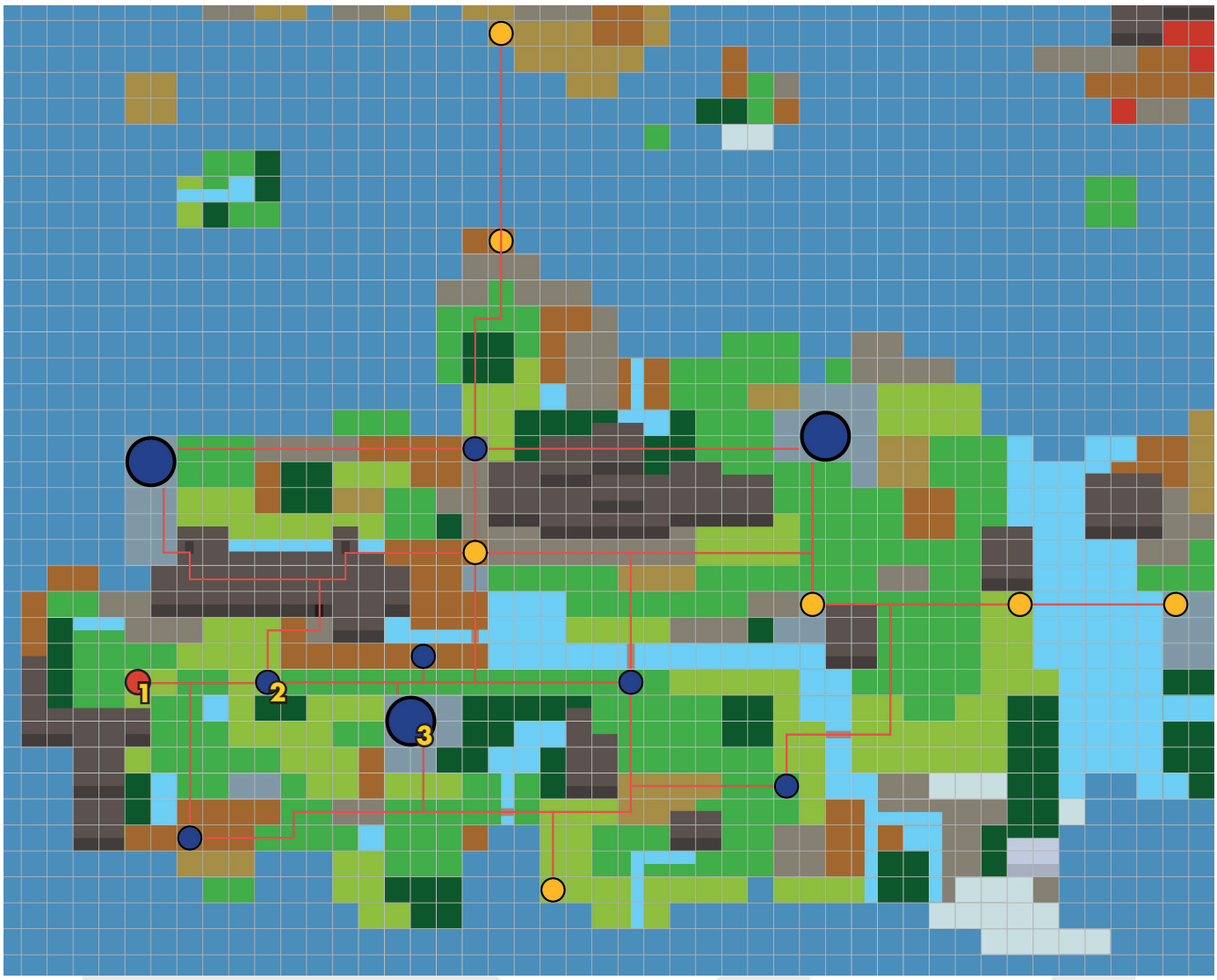
A tu criterio, puedes aumentar o reducir proporcionalmente el tamaño del mapa, haciendo que cada casilla ocupe 20 km² para aumentar su extensión, o 5 km² para reducirla a la mitad.

¿Demasiada agua? (7.8/10)

El mapa es modificable a criterio del director, pudiendo añadir nuevas zonas sobre el agua (que hay bastante) o alterando su composición actual.

Pradera	Desierto/Yermo
Campo	Zona rocosa
Bosque	Montaña
Río/Lago	Ciudad
Mar	Nieve/Hielo
Tierra	Lava





El mapa es un poco raro...

Al igual que los bosques no tienen forma de cuadrado, los ríos tampoco miden 5 km de ancho por el hecho de ocupar media casilla. El mapa es una guía y sus proporciones son aproximadas.

¿Dónde se debería iniciar la partida?

Aunque esto queda a la libre elección de la mesa, el mapa ha sido diseñado para que sea mejor empezar en la zona suroeste, es decir, la zona inferior izquierda, donde hay una mayor variedad de ecosistemas, y una mayor cantidad de campos, bosques prados y ríos, lo que es perfecto para comenzar.

Diseño de lugares clave

Si se va a plantear el rol como un sandbox, conviene que el director se tome su tiempo en determinar dónde van a existir los pueblos y ciudades, las casas de personajes importantes, las rutas predefinidas, o los lugares donde encontrar determinados Pokémon. Todo ello acompañado de un diseño pensado en la progresión de la partida, equiparando el nivel de los jugadores con el nivel de los retos que se le plantean.

Nota: Las rutas son caminos preparados para el paso de las personas. Por el contrario, el resto de caminos no están preparados por lo que a efectos de Stamina, se consideran terreno difícil.

Ejemplo de distribución de lugares clave

En la imagen superior se plantea una distribución de los lugares clave. Se trata de hacer que los jugadores se vean motivados a avanzar por donde te sea aceptable para el transcurso de la partida al mismo tiempo que ellos se sienten libres dada la amplitud de opciones a su disposición.

Los lugares clave son identificados con un círculo de color. Los círculos azules son pueblos o ciudades (según su tamaño) y los amarillos serían lugares clave diferentes. Los jugadores comenza-

rían en el círculo rojo, su pueblo natal **(1)**.

Desde él, los jugadores tendrán acceso a diferentes tipos de entorno, donde capturar algunos Pokémon desde el inicio, pero no tardarán en tomar camino al siguiente pueblo **(2)**. Seguramente irán al próximo, situado al este en lugar de ir hacia el del sur debido a su lejanía (aunque no debes impedirle tomar esa decisión si así lo quieren. Adáptate a ellos). La cueva puede suponer un problema para tus jugadores dado que probablemente no tengan con qué alumbrarla, por lo que alcanzarán la primera ciudad **(3)** siguiendo hacia el este. Allí descubrirán buena información sobre los primeros compases de una de las tramas que hayas podido pensar.

Esta primera ciudad se ha colocado en una zona estratégica ya que está cerca de bastantes otros pueblos y sitios clave, por lo que probablemente será revisitada en el futuro por los jugadores, ya sea solo de paso, o por necesitar un servicio importante que solamente tenga esa ciudad.

El resto de lugares clave se han repartido de forma más o menos arbitraria, buscando variedad y conexiones entre ellos a través de las rutas. Veamos algunos ejemplos:

- El punto amarillo situado entre ambas montañas supone un lugar donde se reúnen los comerciantes debido a la gran afluencia de personas que llegan a pasar por allí.
- La ciudad al noroeste tendrá grandes instalaciones de pesca, e incluso concursos, debido a su privilegiada posición geográfica. Muy posiblemente use energía hidráulica para sustentarse de electricidad, lo cual podría ser clave para una futura invasión de un equipo malvado.
- Los puntos amarillos de la parte superior y de la derecha tienen funciones similares. En ambos existe un servicio de transporte marítimo en barco que permite cruzar el río o el mar. Son, de hecho, el **acceso a zonas más avanzadas** para los jugadores, por lo que el director quizás quiera establecer una tarifa moderadamente alta a la que sólo puedan acceder tras haber superado cierta parte del rol. El tramo de agua además está pensado para que sólo un Pokémon de cierto nivel pueda cruzarlo (ya sea nadando o volando) debido al alto consumo de Stamina.

Creando sobre la marcha

Es evidente que el director de la partida no puede ver el futuro, y puede que sus jugadores tengan planes diferentes a lo que él pueda haber planteado en el mapa.

Es por eso que no se aconseja crear el mundo completamente y con todo lujo de detalles. Director, céntrate primero en las zonas iniciales y observa el transcurso de la partida, cómo se mueven los jugadores, y sobre todo, escúchalos. Seguro que te dan ideas que puedes añadir en zonas del juego más avanzadas y darle mayor emoción a la aventura.

Según las sesiones de rol que hagáis vayan agotando los lugares clave que has diseñado, plantéate añadir algunos más, e incluso ve preparando algo para las zonas avanzadas del mapa.

El resto está en tu mano

Por las razones anteriores, sólo se ha planteado el ejemplo de la zona inicial. Es tu trabajo como director darles una función e identidad a cada lugar clave, y crear otros nuevos en otras zonas del mapa. Plantea encuentros interesantes con frecuencia y emociona a tus jugadores con una gran historia de la que serán los protagonistas.

Ficha de personaje

Jugador:

Nombre:

Edad: **Profesión:**

Otros datos:

Nv	

Px						Level Up!

Stats Físicos

FUE	Fuerza	
CON	Constitución	
AGI	Agilidad	

Stats Secundarios

COM	Combate	
DES	Destreza	
PER	Percepción	
SIG	Sigilo	
INT	Inteligencia	
CAR	Carisma	

Stats de Combate

ATK	VEL	PS
Fue x 2	Agi x 4	Con x 2
ESQ	**BLQ**	
Agi/5	Con/5	

Stamina		Mov	
5 + (CON/2)		Decenas VEL/2	

Capacidades y Desventajas:

Daño a Entrenadores (PS)	ATK/2	
Daño a Pokémon (%)	Nv + ATK	

Tiradas de combate

Pokémon ataca:
1D20 + Precisión del ataque

Entrenador ataca:
1D20 + COM

Esquivar o Bloquear
1D20 + ESQ ó 1D20 + BLQ

Cáculo del daño

Pokémon daña a Pokémon:
Calculadora Showdown **(%)**

Entrenador daña a Pokémon:
Daño a Pokémon - Defensa contra Entrenadores **(%)**

Pokémon daña a Entrenador:
Daño a entrenadores (del Pokémon) + Decenas de la Potencia del Ataque **(PS)**

Entrenador daña a Entrenador:
Daño a entrenadores (del Entrenador) **(PS)**

*Todos los redondeos se hacen hacia arriba

Equipo Pokémon

Nv		Nombre/mote:					
Px						Level Up!	Peso	Altura
PS	ATK	DEF	AESP	DESP	VEL		
Daño recibido (%)	ESQ	BLQ	Mov	Stamina			
Daño a Entrenadores (PS) Nv + ATK ó AESP	ATK	AESP					
Defensa contra Entrenadores Nv + Decenas DEF							

Nv		Nombre/mote:					
Px						Level Up!	Peso	Altura
PS	ATK	DEF	AESP	DESP	VEL		
Daño recibido (%)	ESQ	BLQ	Mov	Stamina			
Daño a Entrenadores (PS) Nv + ATK ó AESP	ATK	AESP					
Defensa contra Entrenadores Nv + Decenas DEF							

Nv		Nombre/mote:					
Px						Level Up!	Peso	Altura
PS	ATK	DEF	AESP	DESP	VEL		
Daño recibido (%)	ESQ	BLQ	Mov	Stamina			
Daño a Entrenadores (PS) Nv + ATK ó AESP	ATK	AESP					
Defensa contra Entrenadores Nv + Decenas DEF							

Nv		Nombre/mote:					
Px						Level Up!	Peso	Altura
PS	ATK	DEF	AESP	DESP	VEL		
Daño recibido (%)	ESQ	BLQ	Mov	Stamina			
Daño a Entrenadores (PS) Nv + ATK ó AESP	ATK	AESP					
Defensa contra Entrenadores Nv + Decenas DEF							

Nv		Nombre/mote:					
Px						Level Up!	Peso	Altura
PS	ATK	DEF	AESP	DESP	VEL		
Daño recibido (%)	ESQ	BLQ	Mov	Stamina			
Daño a Entrenadores (PS) Nv + ATK ó AESP	ATK	AESP					
Defensa contra Entrenadores Nv + Decenas DEF							

Nv		Nombre/mote:					
Px						Level Up!	Peso	Altura
PS	ATK	DEF	AESP	DESP	VEL		
Daño recibido (%)	ESQ	BLQ	Mov	Stamina			
Daño a Entrenadores (PS) Nv + ATK ó AESP	ATK	AESP					
Defensa contra Entrenadores Nv + Decenas DEF							

Mochila:

Dinero

Sistema de Almacenamiento

Jugador:

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

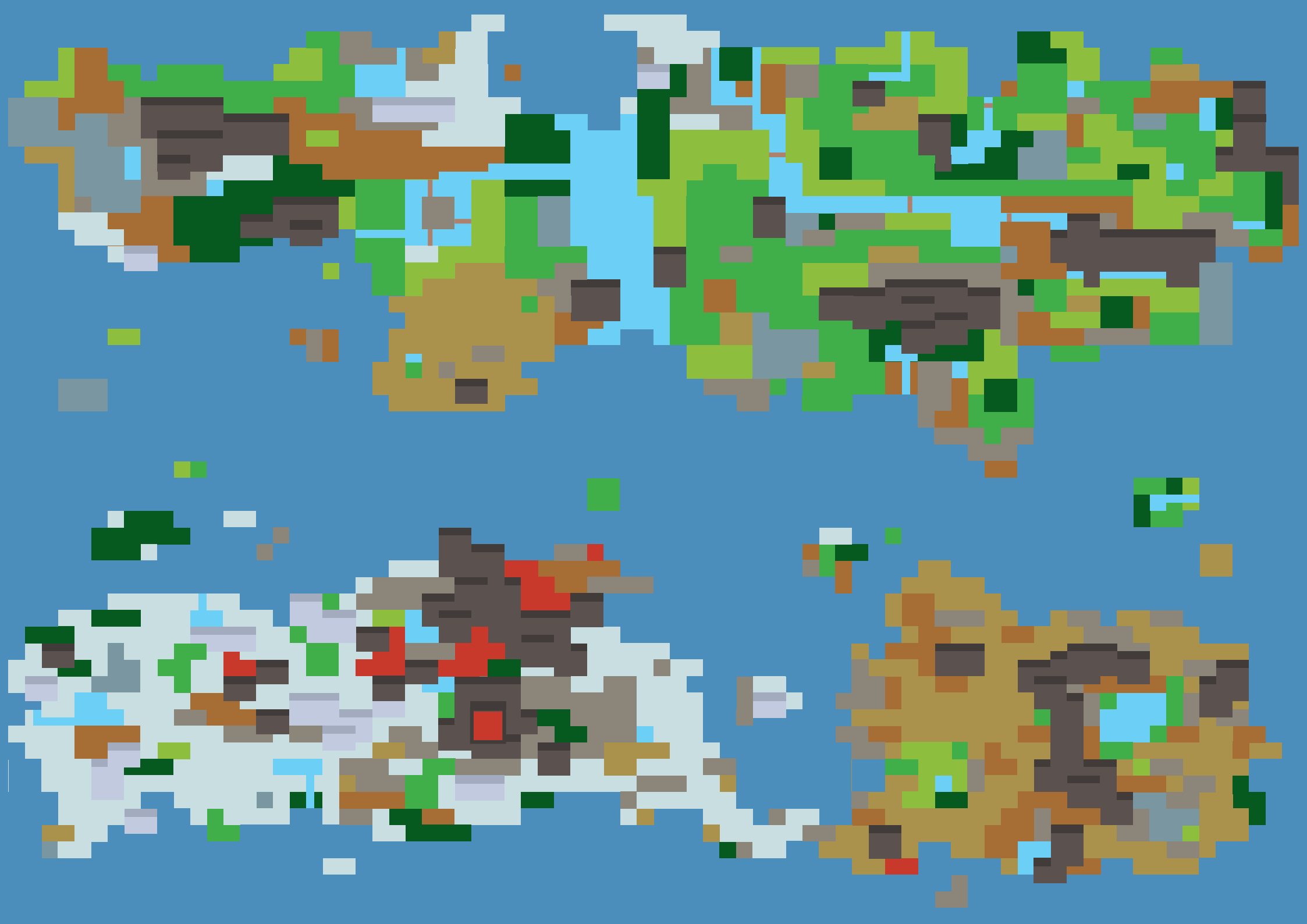
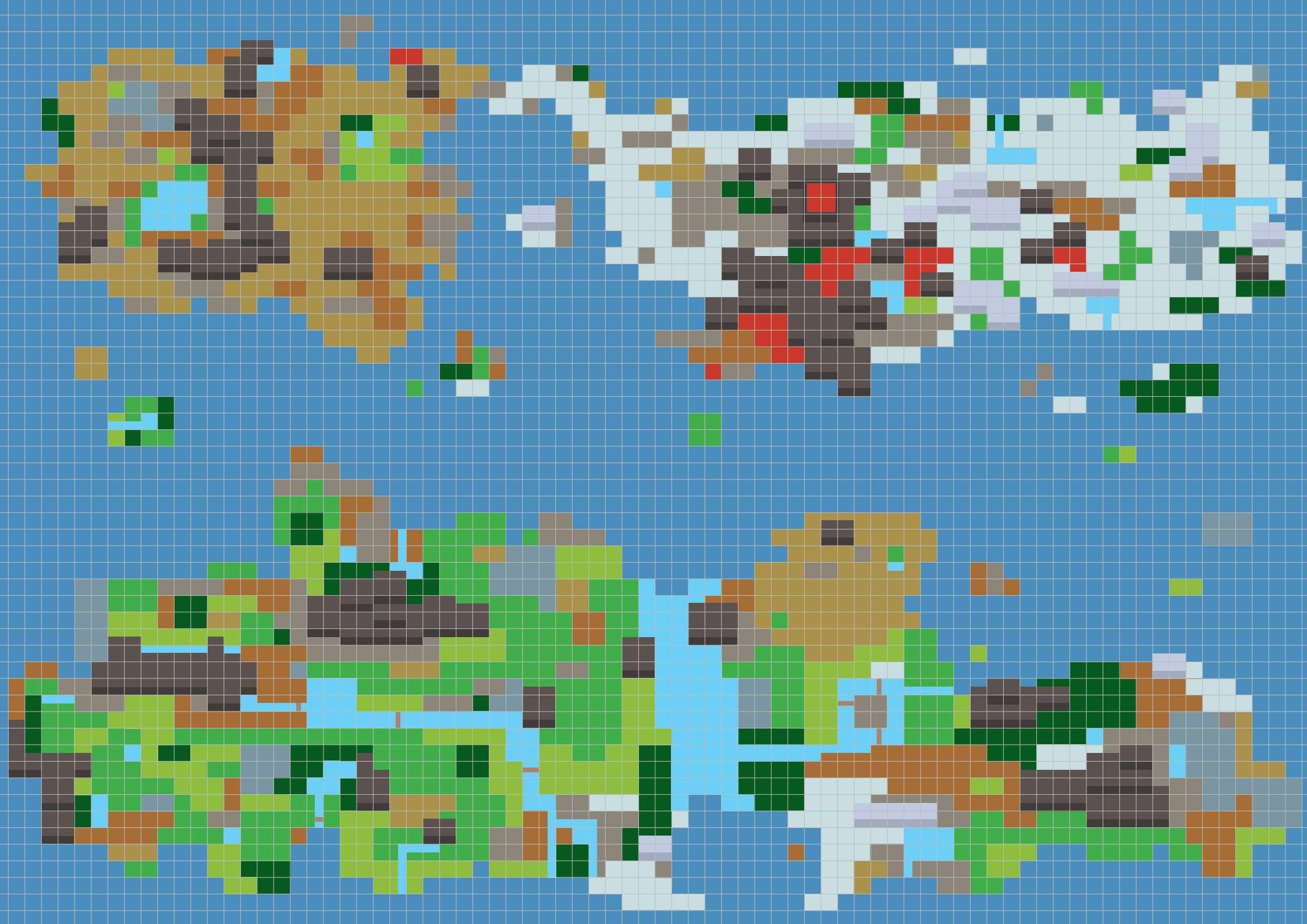
Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*

Nv | NOMBRE/MOTE:
Px | Level Up! | Peso | Altura
PS | ATK | DEF | AESP | DESP | VEL
Daño recibido (%) | ESQ | BLQ | Mov | Stamina
Daño a Entrenadores (PS) *Nv + ATK ó AESP* | ATK | AESP
Defensa contra Entrenadores *Nv + Decenas DEF*