

Pokémon Noir Gdr

di Alex Grisafi



Kayis

Pokémon Noir Gdr

AMBIENTAZIONE

- 3 Cenni generali
- 5 Kanto dieci anni dopo
- 9 Johto dieci anni dopo
- 12 Team Rocket
- 13 Governo
- 13 Silph S.p.A.

REGOLE

- 14 Le regole
- 14 Cosa serve per giocare
- 14 Giocatori e game master
- 15 Creazione della partita
- 16 Creazione dei personaggi
- 20 Variante: scegli lo starter casualmente
- 21 Aspetti e PP
- 24 Migliorare: l'avanzamento dei personaggi
- 26 Le Abilità dei personaggi
- 31 I Talenti dei personaggi
- 34 Azioni e Risultati
- 38 I Pokémon
- 38 Il Legame tra Pokémon e Allenatore
- 41 Droghe e Scambi
- 42 La cattura dei Pokémon
- 42 Combattimento
- 44 Ahi! Danni, stress e conseguenze
- 45 Le mosse dei Pokémon
- 48 Abilità dei Pokémon
- 48 Le Alterazioni di Stato
- 49 Oggetti principali
- 51 Obiettivi del GM

SCHEDE

- 51 I Capipalestra
- 55 Statistiche dei Pokémon
- 56 Mappe e Pokémon Selvatici
- 63 Schede

Versione 1.0

Ringrazio Antonio Falanga, senza cui questa ambientazione non avrebbe mai potuto iniziare ad avere questi toni cupi ed intuizioni geniali.

Ringrazio Francesco Cinquegrani, Stefano Ori ed Eugenio Facco per aver provato il gioco per la prima volta, in una magnifica sessione di dodici ore che avremmo volentieri continuato se i nostri corpi non avessero detto no.

Ringrazio Alessia Massimi per la bellissima copertina. Potete trovare i suoi lavori su ladybd.deviantart.com

Ringrazio Satoshi Tajiri, Ken Sugimori e la Nintendo tutta per aver creato qualcosa di così vasto e bello quale è il mondo Pokémon. Ovviamente non detengo i diritti sul marchio Pokémon, e questo manuale verrà distribuito gratuitamente e senza scopo di lucro.

Quest'opera si basa su Fate Core System e Fate Accelerated Edition (<http://www.faterpg.com/>), prodotti della Evil Hat Productions, LLC, sviluppati, scritti ed impaginati da Leonard Balsera, Brian Engard, Jeremy Keller, Ryan Macklin, Mike Olson, Clark Valentine, Amanda Valentine, Fred Hicks, e Rob Donoghue, e sulla loro traduzione italiana effettuata da Fateitalia.it, e distribuiti sotto la licenza [Creative Commons Attribuzione 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).

Ringrazio inoltre QLOCK, autore del fumetto *Life is Hard* da cui ho preso l'atmosfera violenta e cupa.

Ricordo che potete iscrivervi alla pagina Facebook ([Pokémon Noir Gdr](https://www.facebook.com/PokemonNoirGdr)) per trovare aggiornamenti, errata, materiale esclusivo, chiarimenti e molto altro.

Alex Grisafi

Prologo

Dieci anni sono trascorsi da quando Red, divenuto il migliore allenatore di Kanto e di Johto, si è ritirato in solitudine a Monte Argento. Nel frattempo, il volto di queste regioni è mutato più di quanto non sia accaduto negli ultimi mille anni.

I Pokémon, per via della cattura massiva, delle lotte mortali, dell'inquinamento causato dalla Silph S.p.A. e per altre ragioni, sono oramai in via di estinzione. Un movimento capitanato da Mr. Fuji e Lance nel Kanto, e da Jasmine e Sandra a Johto, è riuscito a far sì che la cattura e la lotta tra Pokémon siano fuorilegge.

La popolazione è divisa: i vecchi allenatori ricordano come fosse lottare giusto qualche anno prima, e si aggrappano ancora alla nostalgica idea dell'allenatore Pokémon. Molti altri, invece, vedono la cattura e l'allenamento come una piaga, oppure come un modo per fare soldi facili.

Naturalmente vi sono ancora allenatori di Pokémon, ma devono agire clandestinamente: il Team Rocket utilizza spazi abbandonati o nascosti per delle palestre clandestine, in cui chi vuole combattere scommette cifre da capogiro. Voci raccontano che esista persino una Lega Pokémon, nascosta da qualche parte nel Kanto o a Johto, ma se sia realtà o leggenda non è dato sapere – non certo al primo sprovveduto, quantomeno.

E i vecchi Capopalestra e Superquattro, ora cosa fanno? Blaine, pur se ad un passo dalla tomba, non si è arreso alle nuove leggi e può essere ancora trovato come Capopalestra clandestino, nonostante non abbia in particolare simpatia il Team Rocket. Erika si è trasferita a Fucsiapoli, a gestire l'ex Zona Safari, ora Parco Nazionale in cui i Pokémon sono preservati dall'estinzione. Qui vi sono gli ultimi tre Dratini viventi, sopravvissuti alla misteriosa pandemia che li ha colpiti. Lance e Sandra sono i Capi di Stato

rispettivamente di Kanto e Johto. Per quanto riguarda gli altri... be', non avete che da esplorare il mondo per scoprirlo!

Questo è il manuale di un **Gioco di Ruolo**: un gioco di interpretazione di personaggi che vivono una storia raccontata da tutti i giocatori (idealmente da 3 a 5), e il cui unico limite è la fantasia e l'immaginazione. Attorno ad un tavolo, ogni giocatore interpreterà un Allenatore Pokémon, oppure uno Scienziato che li studia, o ancora uno Scoprirovine affascinato da misteri e leggende, un Pokéfatico alla ricerca dei più rari, o qualunque altro ruolo desideriate vivere in questo mondo ricco di possibilità.

Un giocatore, a differenza di tutti gli altri, sarà il Game Master. Il GM è colui che interpreta tutto il resto del mondo e gli eventi al di fuori del controllo dei giocatori, facendo sì che si costruisca la storia tutti insieme.

Il manuale contiene quasi tutto ciò di cui avrete bisogno per giocare: la descrizione generale dell'ambientazione, le regole per la costruzione dei personaggi e per giocare, le schede da stampare. Ciò che mancano sono i dadi (Fudge oppure a 6 facce) e, ovviamente, i giocatori!

È consigliabile che solo il GM legga l'ambientazione, di modo che i suoi segreti non siano noti ai giocatori e siano tutti da scoprire. L'ambientazione si limita, almeno per questa prima versione, a Kanto e Johto. In futuro è possibile che vengano aggiunte anche le altre regioni, di cui si faranno comunque accenni qui e lì. Esistono tutti i Pokémon fino alla sesta generazione, le abilità, le mosse, i tipi, gli oggetti e via scorrendo. Naturalmente, i Pokémon dal 252 in poi sono estremamente rari oppure inesistenti nelle due regioni proposte. A vostra scelta, potete ignorarli.

La tua leggenda nel mondo Pokémon sta per iniziare! Ti aspetta un mondo di sogni e avventure con i Pokémon! Andiamo!

L'ambientazione: cenni generali

È il 2009. Red, a Monte Argento, ha oramai ventitré anni. Nei dieci anni trascorsi dagli eventi narrati in Pokémon Oro, Argento e Cristallo sono accadute molte cose. L'anno 2000 fu temuto da molti per un possibile Millennium Bug, che avrebbe potuto letteralmente uccidere tutti i Pokémon contenuti nel PC di Bill – nonché per l'Apocalisse paventata dai più superstiziosi. Venne disposto in via straordinaria che gli allenatori avrebbero potuto ritirare e tenere con sé tutti i propri Pokémon, superando l'abituale limite di sei.

I pochi che deridevano chi temeva la cancellazione di esseri fisici per un bug informatico, e che mantennero le proprie creature nella rete, le ritrovarono contagiate da una strana forma di Pokéirus, il virus benigno che rende i Pokémon più facilmente allenabili.

Invece, furono i fanatici dell'Apocalisse ad avere ragione: quell'anno fu l'inizio della fine. I Gyarados, ampiamente sfruttati nelle lotte per via della loro ferocia, impazzirono e si ribellarono, iniziando a devastare in massa le città marittime. L'esercito dovette intervenire abbattendoli uno ad uno. Da quel momento, nessun Magikarp si è più evoluto, nonostante gli sforzi dei più valenti allenatori. Il Governo ha ufficialmente dichiarato che il noto Gyarados rosso avvistabile al Lago d'Ira non era insieme a tutti gli altri, e non è stato abbattuto. Dichiarato patrimonio dell'umanità in quanto presumibilmente ultimo rimasto, è stata disposta un'enorme ricompensa a chi lo avesse portato per essere tenuto alla Zona Safari. Nessuno si è mai presentato.

Nel 2002, la Silph S.p.A. scoprì che una particolare ghiandola degli Electabuzz consente, da sola, di ricavare energia sufficiente per tutta Zafferanopoli per quattro mesi. L'estrazione della ghiandola comporta però la morte del Pokémon. Questo non ha fermato la compagnia, che ha fatto

incetta di Electabuzz fino a condurli all'estinzione totale: i pochi sopravvissuti sono divenuti sterili per via dello stress, e nel giro di qualche anno sono scomparsi.

Nel 2003, grazie agli enormi guadagni dovuti al poter fornire energia a tutte le regioni con costi irrisori, la Silph è riuscita a divenire una multinazionale, mettendo sedi a Fiordropoli di Johto, e nelle altre regioni.

Nel 2004, lo sviluppo di nuove macchine di scambio Pokémon della Silph S.p.A., più piccole ed efficienti, ha fatto emergere un dato: i Pokémon scambiati con le nuove macchine non evolvevano più, e ricercatori indipendenti hanno scoperto che l'evoluzione era data da radiazioni emesse dalle vecchie apparecchiature – radiazioni che, a lungo andare, portano i Pokémon a contrarre forme tumorali e morire.

Nel 2005, avvenne la scomparsa di altre due specie di Pokémon: i primi sono i Scyther, tristemente famosi nelle scommesse clandestine per via della loro cattiveria in lotta e perché i Pokémon avversari spesso morivano per via dei profondi tagli riportati. Ogni sera si radunavano nei bassifondi un centinaio di allenatori, ognuno col proprio Scyther in battaglie all'ultimo sangue, e morivano, e morivano, e morivano... Riguardo i Drowzee e gli Hypno, be', non si sa esattamente cosa sia accaduto. Avvenne tutto una notte: al risveglio, erano completamente scomparsi. C'è chi sostiene che si siano rifugiati in un sogno, poiché la realtà si era fatta troppo dura per i Pokémon.

Nel 2006, i Dratini e la sua linea evolutiva svilupparono una strana malattia: iniziavano a ricoprirsi di bolle biancastre, faticavano a respirare e muoversi, e morivano nel giro di pochi giorni. Fu questo l'evento che permise al Movimento contro lo sfruttamento dei Pokémon, prima sostenuto da poche persone – come Mr. Fuji ed Erika –, di acquisire una forza dirompente nel dibattito pubblico. Il Movimento ha come simbolo Mamma Marowak, un caso che divenne nazionale. Lance, ritrovatosi senza più i suoi amati draghi,

si rese conto che qualcosa non andava. Il suo prestigio gli permise di vincere facilmente le elezioni politiche che si tenevano quell'anno (unendosi al primo influente partito di Mamma Marowak), e una volta presidente mantenne ciò che promise: la cattura e la lotta di Pokémon vennero messe fuorilegge, e con esse la vendita di Pokéball e Rimedi curativi per il grande pubblico. Una situazione analoga avvenne a Johto, laddove fu la cugina di Lance, Sandra, a diventare Capo di Stato. La Zona Safari venne convertita a Parco Nazionale, ed Erika, che già dal 2002 aveva smesso di combattere, lo gestisce. Qui vi sono gli ultimi tre Dratini miracolosamente scampati alla malattia. La farmacia di Fiorlisopoli, in collaborazione con Erika, sta indagando su una cura per i Dratini (divenuti sterili), mentre nulla si sa sulle cause del morbo.

Alcuni ambientalisti sostengono che le cause siano da ricercare nei repellenti di produzione Silph S.p.A., le cui sostanze rilasciate nell'aria sarebbero tossiche. Nessuna prova conclusiva in questo senso è stata mostrata, e la comunità scientifica è scettica a riguardo.

In tutto questo, la Silph S.p.A. facendo lobbying è riuscita a far sì che tra le nuove regolamentazioni rientrasse il diritto di possedere Pokémon domestici purché se ne sia assicurata l'inoffensività. Alle Pensioni Pokémon di Celestopoli e Fiordoropoli, ora di proprietà della multinazionale, vengono allevati e selezionati con estrema cura esemplari di Growlithe e Meowth, nonché Goldeen per gli acquari, Ekans da tenere in una teca per i più temerari, e cuccioli di Eevee per i più facoltosi (questi ultimi hanno un prezzo dell'equivalente di un paio di migliaia di Euro).

Sono Pokémon geneticamente modificati: i Growlithe privi delle ghiandole che consentono loro di sputare fuoco, i Meowth nascono senza artigli, e gli Ekans privi di ghiandole velenose. I Goldeen non hanno il loro tipico corno, ma agli Eevee spetta la sorte peggiore: viene iniettato loro, appena nati, un siero preparato a partire da una Pietrastante, che li rende incapaci di evolversi.

A Johto sono allevati soprattutto i Furret, i Togepi (più costosi degli Eevee), e vi sono Skitty, Buneary, Chatot ed Emolga da importazione.

Inizialmente si vendevano anche esemplari di Pikachu, molto richiesti: ma ciò è stato proibito dal 2007. Privarli delle guanciotte rosse, con una operazione paragonabile alla infibulazione, oltre ad impedire di usare gli attacchi elettrici spegneva in loro ogni istinto vitale. Anziché essere di compagnia per i padroncini che lo avevano acquistato, gli esemplari del topolino elettrico se ne stavano in un angolino della casa, a fissare il vuoto, ogni giorno ed ogni notte, senza chiudere occhio – senza accettare il cibo offerto, sino a lasciarsi morire.

Ora che è proibito tenere Pokémon, all'entrata di boschi e grotte vi sono macchinette automatiche Silph S.p.A. che vendono repellenti e ne raccomandano l'utilizzo. Inoltre del personale perquisisce coloro che entrano od escono da grotte, boschi e zone simili. Le Ball sono vietate, e gli allenatori clandestini le comprano a carissimo prezzo al mercato nero del Team Rocket. Lo stesso vale per pozioni ed affini. Soluzioni alternative sono le bacche, le erbe medicinali e le ball create artigianalmente dalle Ghicocche (disponibili solo a Johto).

A proposito di ciò, Franz, il più grande artigiano vivente e fabbricatore di Ball dalle Ghicocche, è scomparso da Azalina. La polizia non ha ancora trovato nulla.

Per quanto riguarda gli scambi, non occorre più la procedura con le apparecchiature (che serviva solo a registrare il Pokémon al preciso Allenatore che lo possedeva), si possono semplicemente passare le Pokéball e le creature in esse contenute. Il problema sorge per l'evoluzione di Pokémon come Gengar, Steelix, etc. Il Team Rocket è riuscito a trafugare una delle vecchie macchine Silph, facendole sopravvivere alla demolizione. Si

dice che la tengano ben nascosta da qualche parte nel Kanto, e che per una bella somma facciano evolvere i Pokémon di chi lo richieda.

Ad Unima, Acromio è riuscito a ricreare una macchina che emette radiazioni in grado di far evolvere i Pokémon come se fossero scambiati. Molti allenatori clandestini si sono lamentati poiché i loro Escavalier sottoposti alle radiazioni di Acromio avevano corazze deboli, che si infrangevano sotto i colpi nemici... e i loro Accelgor si disidratavano facilmente, andando incontro a desquamazione della pelle e problemi respiratori, finanche a morire. Pare che le radiazioni dell'invenzione di Acromio siano persino più letali di quelle dei vecchi macchinari targati Silph S.p.A....

La maggior parte della popolazione è contenta del fatto che i Pokémon non siano più considerate bestie da far combattere e morire alla mercé degli umani. Vi sono però frange della popolazione critiche, sia in un senso che nell'altro. Alcuni sostengono che la lotta sia l'essenza dei Pokémon, e qualcosa che loro stessi desiderano, fino alla morte. Altri sono più moderati, e pensano che i Pokémon dovrebbero lottare, dal momento che lo desiderano, purché si eviti di farli morire.

E poi c'è chi invece pensa che Lance e Sandra siano ipocriti, oppure deboli, o corrotti: perché la Silph S.p.A. è ancora in circolazione, e vende i Pokémon domestici; ma anche perché è ancora consentito cacciare Pokémon e nutrirsi; e perché le regole che bandiscono il possesso di Pokémon non si applicano alla polizia (con gli Arcanine), agli ospedali (con i Chansey) e ai servizi segreti (con i Crobat per individuare e fermare i criminali e gli Xatu per gli interrogatori). L'utilizzo di Machoke per la manovalanza è stato invece proibito nel 2008. Sembra che i Pokémon Leggendari si siano ritirati a piangere per la scomparsa dei Pokémon. O forse, perché i Pokémon non combattono più a fianco degli allenatori...?

Kanto dieci anni dopo

Biancavilla

Questo piccolo villaggio ospita il Laboratorio del Professor Oak. Attualmente il Professore lavora, in collaborazione con il Professor Elm a Borgo Foglianova, per comprendere cosa sia successo ai Dratini, dove siano spariti i Drowzee e gli Hypno, e se i prodotti Silph S.p.A. sono pericolosi.

Molti visitatori passano incuriositi a vedere la casa di Red, considerato il più forte allenatore vivente. Red non si è più fatto vedere, e neppure dopo le nuove leggi è stato rintracciato per consegnare Pikachu e i suoi altri Pokémon alla giustizia affinché venissero liberati.

A sud del villaggio, andando per mare, c'è un piccolo isolotto che viene utilizzato dal Team Rocket per i combattimenti clandestini: qui ha sede una [Palestra](#).

Smeraldopoli

Questa è la città "intellettuale", in cui si trovano l'Università e le Accademie (i Laboratori sono dislocati nella vicina Biancavilla). L'Accademia dei Pokémon ha ovviamente chiuso i battenti. La Palestra che un tempo apparteneva a Giovanni è stata riutilizzata diventando una sede distaccata dell'Università, per l'esattezza della facoltà di Scienze Naturali.

Ai margini della città vive un uomo che sostiene di sapere dove siano finiti i Drowzee, e che si trovano in un sogno. È considerato una sorta di "scemo del villaggio", e nonostante Oak abbia provato a dargli credito, le sue farneticazioni non hanno condotto a nulla.

Ad ovest della città, la zona che fa da tramite con la Via Vittoria, con Johto e con Monte Argento, è costantemente sorvegliata. Monte Argento è una

zona off limits, e la Lega Pokémon è ora la nuova sede dei Servizi Segreti di Kanto, la PIA (Pokémon Intelligence Agency).

L'entrata a Bosco Smeraldo è regolamentata: vi sono perquisizioni per chi entra e chi esce, e l'acquisto di Repellenti è obbligatorio – a meno di non dimostrare di avere una buona ragione per entrarvi, ad esempio se si sta facendo ricerca. La strada più utilizzata per giungere a Plumbeopoli è un sentiero ad est del Bosco, prima inaccessibile per via di cespugli e rovi che ne ostacolavano l'accesso, ora tagliati. Lungo questo sentiero si trova la Grotta Diglett, zona regolamentata come Bosco Smeraldo, e come molte altre che verranno indicate, da ora in poi, semplicemente come "regolamentate".

Plumbeopoli

Città che ospita il Museo delle Scienze Naturali con una ricca collezione di fossili antichi e rari.

È nota per una curiosa contraddizione: da un lato i colori dominanti sono il grigio del piombo e dell'asfalto, e dall'altro vi sono zone molto estese con parchi pubblici e giardini noti ed apprezzati in tutta Kanto.

Quella che un tempo era la Palestra di Brock ora è un negozio con attrezzatura per free climbing, alpinismo, ed altri sport. Brock stesso ha aperto un'attività ai piedi del Monte Luna: insegna a scalare il Monte, e predilige nettamente le clienti donne. Le malelingue dicono che prima o poi si prenderà una denuncia per molestie...

Allo scoccare della Mezzanotte, di Lunedì, vi è una zona nascosta del Monte Luna in cui i Clefairy danzano attorno ad una grande pietra lunare, ed è l'unica occasione per vederli a Monte Luna, poiché si ignora dove sia la loro tana.

Celestopoli

Celestopoli ha una cospicua serie di punti di interesse: vi è un quartiere con i migliori negozi di mezzi di trasporto di tutte Kanto e Johto – biciclette, ma anche moto, automobili, e qualsiasi altra cosa di cui abbiate bisogno.

La ex palestra di Misty è ora un grande Parco Acquatico, con piscine, scivoli e quant'altro. Non è gestito da Misty, che ha lasciato la città ed il fidanzato e ora gira per il mondo.

A sud della città ha sede la Pensione Pokémon comprata dalla Silph S.p.A., che alleva i Pokémon per venderli come indicato nei cenni generali dell'ambientazione. Alla Pensione lavorano i figli degli anziani signori di dieci anni prima, che hanno ben accettato l'attività redditizia offerta dalla Silph.

A nord c'è il Miramare, lungomare con scogliera da cui si dice si possa ammirare un tramonto da togliere il fiato. È tradizione per le coppie di Celestopoli darsi il primo appuntamento in questo luogo. Qui c'è anche un Faro, un tempo dimora di Bill, l'inventore del Sistema Memoria Pokémon che attualmente non si utilizza più. Bill è scomparso non si sa dove (lavora con i Servizi Segreti mettendo a disposizione le sue capacità informatiche). Il Faro viene ora utilizzato dal Team Rocket come [Palestra](#).

Uno dei possibili luoghi in cui ha sede la Lega Pokémon clandestina è la Grotta Celeste, chiusa al pubblico. Maggiori informazioni sulla Lega saranno dedicate in un capitolo a parte.

Il Ponte Pepita è rimasto com'era, anche se non vi sono più le lotte per conquistarsi l'agognata Pepita.

La Centrale Elettrica ad est della città è oramai priva degli Electabuzz che la Silph ha utilizzato per l'energia anni fa, ed ora produce energia nel solito modo. Zapdos **non** si trova qui.

Anche il Tunnel Roccioso è una zona regolamentata: di norma, le persone viaggiano da Celestopoli a Lavandonia passando per Zafferanopoli, ed evitando il pericoloso Tunnel.

Lavandonia

Da quando Mr. Fuji è diventato una personalità influente in politica, ha dovuto abbandonare il paese, lasciando alcuni amici e amiche volontari a prendersi cura dei Pokémon al Centro Pokémon Volontario, collateralmente sede del Mamma Marowak. Senza il suo tocco e la sua bravura, però, gli spettri hanno iniziato ad imperversare. Coloro che speravano di poter rendere la Torre una stazione radio hanno dovuto ricredersi ed abbandonare il luogo.

Anche il piano terra della Torre Pokémon è infestato, e sparizioni di persone in paese avvengono con la frequenza di una ogni due-tre mesi.

La Torre è una zona off limits, ma è possibile recuperare Spettrosonde dai Rocket per poi recarvisi e sfidare la [Palestra](#) locale.

Azzurropoli

Azzurropoli è una grande città in cui si trovano il Centro Commerciale, degli splendidi parchi e giardini, il Casinò (ancora in mano ai Rocket), Villa Azzurra (sede del Governo), e la Serra (un tempo palestra di Erika) gestita da quattro ragazze.

Il Casinò non offre più come premi (almeno, non ufficiali) Pokémon ed MT. Ma è comunque sede di una [Palestra](#) nei suoi sotterranei segreti, e avendo i contatti giusti si possono ancora scambiare gettoni con Pokémon ed MT. Porygon è ottenibile solo qui, non esistendo in natura. La Pista Ciclabile è rimasta quello che era.

Ad Azzurropoli c'è il Teatro più grande ed apprezzato di tutta Kanto.

Talora ci sono problemi di Snorlax che si addormentano nelle strade bloccando il passaggio.

Zafferanopoli

Se Azzurropoli è la capitale, assimilabile alla nostra Roma, Zafferanopoli svolge il ruolo di Milano: una metropoli industriale, ricca, all'avanguardia ed inquinata.

Qui vi è la sede centrale della multinazionale Silph S.p.A., alla cui cima vi è Il Direttore. Verrà descritta più nel dettaglio in un altro capitolo. C'è anche il Supertreno, che consente di arrivare a Fiordoropoli, Johto, in soli 45 minuti, confermandosi il sistema più rapido (ma non certo il più economico) per visitare la regione limitrofa. Ci sono treni ogni ora fino alle 2 di notte comprese, ai seguenti prezzi (in questo gioco 1¥ equivale a 1€).

Servizio	Tariffa
Biglietto singolo	150¥
Andata e ritorno	250¥
Abbonamento giornaliero	300¥
Abbonamento settimanale	500¥
Abbonamento mensile	1000¥
Abbonamento stagionale	2000¥
Abbonamento annuale	5000¥

A Zafferanopoli vive il Signor Psiche, noto per i suoi poteri medianici che talora, a sua discrezione, decide di mettere a disposizione di chi lo visita per conoscere il futuro.

Il Dojo Karate è ora una scuola di arti marziali per esseri umani, e tra gli insegnanti figura Furio (un tempo Capopalestra a Fiorlisopoli), insieme a Bruno. Entrambi sono fautori di un modo di lottare per temperare lo spirito e il corpo.

Sabrina, un tempo Capopalestra di Zafferanopoli, è andata in crisi dopo la morte del suo Alakazam, per tumori conseguenti all'utilizzo della macchina da scambio. Si è rifiutata di consegnare i suoi altri due Pokémon, un Espeon ed un Mr. Mime, ed utilizza i suoi poteri psichici per impedire alla polizia di prenderseli. Sta meditando vendetta contro la Silph S.p.A., che si è però dotata di sofisticate tecnologie in grado di annullare i poteri psichici all'interno della sede della multinazionale.

Copiona è una ragazza eccentrica, ormai ventenne, che gira per la città importunando la gente, ed ha sempre una bambola di Clefairy con sé.

Aranciopoli

Città portuale, dall'odore salmastro. Al porto si può prendere la M/N Acqua ogni Domenica e Mercoledì alle ore 20.

Servizio	Tariffa
Cabina singola	50 ₺
Cabina doppia	85 ₺
Cabina di lusso	120 ₺
Cabina di lusso doppia	200 ₺
Solo poltrona	30 ₺
Imbarcare mezzo di trasporto	+40 ₺

È possibile che navi meno frequenti conducano, per cifre maggiori, ad Hoenn, Sinnoh, Unima. L'ex palestra è divenuta una dogana, ove chi arriva con le navi o sta per salpare viene perquisito e controllato.

Ad Aranciopoli c'è quello che un tempo era il Pokémon Fan Club, e che ora è un circolo di giochi di carte e affini, almeno di facciata. Vi sono nostalgici delle lotte Pokémon di ogni genere, e agganci per avere informazioni sulle Palestre clandestine.

Il Tenente Surge è riuscito ad entrare nella Polizia, ed utilizza il suo Raichu anziché i canonici Arcanine per sgominare i criminali. C'è chi dice l'abbia

fatto solo per non dover rendere il Pokémon e continuare a lottare, ed è tenuto sotto stretto controllo dai suoi superiori.

In questa città vi è una zona in perenne costruzione, ma i lavori non terminano mai. Si sospetta che vi sia un giro di corruzione tra politica e l'impresa che ha vinto l'appalto, che potrebbe avere legami con il Team Rocket. Forse uno dei cantieri è addirittura sede di una [Palestra](#).

Talora ci sono problemi di Snorlax che si addormentano nelle strade bloccando il passaggio.

Fucsiapoli

A Fucsiapoli la Zona Safari è stata convertita in Parco Nazionale. Erika protegge con cura i Pokémon dall'estinzione, ed è possibile visitarlo per ammirare ogni sorta di creatura. Non sono tenuti in gabbie, ma in zone simili al loro habitat naturale, abbastanza grandi da poter dire che i Pokémon sono effettivamente liberi.

Vi è anche il maggior negozio di canne da pesca e strumenti simili di Kanto, essendoci la spiaggia ad Est. Questo ha preso il posto della palestra di Koga. Koga lavora per la PIA.

Isola Cannella

Ciò che rimane dell'Isola Cannella sono macerie, per via della disastrosa eruzione vulcanica avvenuta nel 1997. Blaine ha rifiutato di piegarsi alle nuove leggi, ed ha preferito associarsi al sistema malavitoso del Team Rocket pur di continuare a combattere. Ha messo in piedi una [Palestra](#) clandestina in una zona dentro il vulcano, sprezzante del pericolo, in cui neppure molti dei Rocket osano mettere i piedi e può dunque gestirsi in buona autonomia.

Le Isole Spumarine sono un luogo freddo e pericoloso. Ogni tentativo dei Rocket di utilizzarle come base non è finito bene, per via di misteriosi eventi

tra cui gelate improvvise che hanno portato alla morte per ipotermia i Rocket e gli allenatori.

Il laboratorio di ricerca sui fossili si è trasferito a Fiorlisopoli.

Johto dieci anni dopo

Borgo Foglianova

Questo piccolo villaggio, analogamente a Biancavilla, ospita il Laboratorio di ricerca del Professor Elm, in cui lavora anche Mr. Pokémon. Ad est vi sono le cascate Tohjo: i più avventurosi e temerari possono tentare di raggiungere Kanto da lì (ma il percorso inverso è pressoché impossibile).

Fiorpescopoli

Città marittima, e famosa per i suoi bellissimi alberi di ciliegio che adornano percorsi e strade. Nulla da segnalare.

Nella Grotta Scura, zona regolamentata, il Team Rocket è comunque riuscito ad erigere una [Palestra](#).

Violapoli

Città dei sapienti, vuoi perché ospita l'Università, vuoi perché ospita i saggi Monaci della Torre Sprout. Si dice che questa Torre non possa crollare e resista ad ogni terremoto, per via del pilastro flessibile che ondeggia continuamente su cui si sostiene. Valerio si dedica al Birdwatching, attività che ama insegnare anche a chi lo desidera. La Grotta di Mezzo è una zona regolamentata, specie il venerdì per proteggere il Lapras che settimanalmente emerge dalle profondità delle acque.

Alle rovine Alpha lavorano un gran numero di studiosi, forse per conto del Governo, forse per la Silph S.p.A. Cosa staranno cercando?

Azalina

Il pozzo Slowpoke sembra finalmente libero dal Team Rocket. Franz, purtroppo, è scomparso. La nipotina, oramai ventenne, ha chiesto alle autorità di fare qualcosa, ma invano. Che vi sia qualche sorta di collusione? (Franz è stato rapito dai Rocket ed è tenuto prigioniero alla Torre Bruciata di Amarantopoli per vendere le sue pregiate Ball al mercato nero). Raffaello non è più qui, poiché è andato a gestire il Parco Nazionale, ricco di Pokémon Coleottero. Il Bosco di Lecci è una zona regolamentata.

Fiordoropoli

È la città più grande della regione nonché la capitale, sede del Governo. Ci sono frequentissime ronde di polizia, specie di notte, ai confini della città. C'è il Centro commerciale, un negozio di biciclette ben fornito, e negozi di altri mezzi di trasporto. Chiara, un tempo Capopalestra, ora lavora come fioraia al più noto negozio di fiori di tutte Johto e Kanto per la sua offerta.

Il Casinò è gestito come sempre dagli immancabili Rocket, ed è sede di una [Palestra](#).

La Torre Radio continua a trasmettere, e al posto della GTS oramai inutile, a Ovest della città, sorge la filiale della Silph S.p.A.

I sotterranei di notte sono un postaccio pericoloso, ricco di malavita, anche se di tanto in tanto passa la polizia a sgomberare la zona ed arrestare qualche spacciatore o combattente di Pokémon.

Il Parco Nazionale è stato rivisitato: Raffaello è riuscito a ricreare in esso zone con i climi più disparati, ed ha portato un Vivillon di ogni tipo. Questo fa del Parco Nazionale di Johto l'unico luogo al mondo in cui tutti i Vivillon possono coesistere.

I Sudowoodo non si vedono più da anni, forse sono estinti anche loro. Certo non ostacolano il passaggio verso Amarantopoli e Violapoli.

Amarantopoli

Città ricca di storia e di tradizioni. La Torre Bruciata, la Torre di Latta, il Teatro delle Kimono Girl... è tutto qui. Ma non è più come prima. La Torre Bruciata è completamente abbandonata, ed è ora una sede delle attività del Team Rocket. Potrebbe addirittura esserci una [Palestra](#). È protetta da spettri controllati dal Team Rocket, che scrutano i visitatori e addormentano e confondono coloro che non vanno lì per lottare, facendoli risvegliare nelle proprie case.

Le Kimono Girl ora lavorano per la PIA, e non sono più al Teatro. Angelo, pensando che unirsi al governo sia meglio che essergli contro per il suo obiettivo di scoprire il segreto dei felini leggendari, ora lavora per la Polizia, di modo da avere il diritto di usare i suoi Pokémon.

Il Monte Scodella è una zona regolamentata, ed è stato eretto un ponte per arrivare a Mogania.

Olivinopoli

La Fattoria/Agriturismo continua la sua attività, che va a gonfie vele più che mai. Il Latte Mumu è particolarmente apprezzato dagli allenatori, poiché oltre ad essere nutriente per gli umani ha proprietà curative per i Pokémon, e può essere acquistato legalmente a basso prezzo (10₰ l'unità). Il problema è che scade dopo un solo giorno, essendo latte fresco.

Olivinopoli è una città portuale, con una grande spiaggia molto frequentata d'estate. A riva spesso si trovano Staryu essiccati che le onde hanno condotto lì, e alcuni cavano loro la gemma centrale per rivenderla e fare qualche soldo.

Al faro non si utilizza più Ampharos, ma una nuova e sofisticata tecnologia Silph che fa una grande luce a basso prezzo. Il faro, visitabile, è pieno di pubblicità della Silph S.p.A.

La palestra di Jasmine è stata sostituita da un grande negozio di ferramenta, canne da pesca, ed affini. Non solo, vendono anche riproduzioni in acciaio di piccoli Steelix, Magnemite ed altri Pokémon, strizzando l'occhio ai nostalgici delle lotte. Hanno un sotterraneo segreto in cui fabbricano le uniche Ball di tutta Johto, che vengono poi vendute al porto da un amico del proprietario, al Ristorante.

Il porto è una zona abbastanza malfamata, specie il Ristorante, dove quando non guardano la TV, sembra che tutti i vecchi parlino di quanto fosse bello lottare con i Pokémon. Il proprietario è un tipo di poche parole, ma sempre pronto a dare una mano a chi lo chiede, o a vendere le Ball. Un ragazzo più giovane degli altri, sui 35, Josh, è quasi sempre qui. Vende insieme al proprietario del Ristorante, ed organizza le lotte clandestine che si tengono al molo.

Il martedì notte, giorno in cui non arrivano né partono navi, si incontrano al molo molti allenatori, fanno cerchio attorno agli sfidanti e tutti insieme scommettono sul vincitore, mentre fanno attenzione che non arrivi la Polizia. C'è quindi una [Palestra](#).

La nave M/N Acqua salpa ogni Lunedì e Venerdì alle 20, diretta ad Aranciopoli. I prezzi sono i medesimi indicati alla descrizione di Aranciopoli.

Fiorlisopoli

Città quasi devastata dall'attacco dei Gyarados del 2000, è stata faticosamente ricostruita. È ora ospite di attività scientifiche e di ricerca, ma indipendenti, slegate dalla Silph S.p.A. La farmacia ed altri edifici indagano sulla malattia dei Dratini, oltre ad essere all'avanguardia nella ricerca medica

anche riguardo gli esseri umani. Furio si è trasferito a Zafferanopoli, come indicato lì.

Alle Isole Vorticose, zona difficilmente raggiungibile, il Team Rocket è riuscito ad ergere una [Palestra](#).

Mogania

Piccolo paese colmo di anziani. L'edificio di Mogania che era stato usato dai Rocket per trasmettere onde radio è ora la seconda Stazione Radio di Johto, che trasmette programmi religiosi analoghi alla nostra Radio Maria. Al posto della Palestra di Alfredo sorge un Palaghiaccio, e le Iramelle sono conosciute in ogni dove per la loro bontà e vendute in ogni salsa ai turisti. Nell'intricata boscaglia vicino al Lago d'Ira si può trovare un'altra [Palestra](#) del Team Rocket.

La Via Gelata è una zona regolamentata e considerata pericolosissima.

Ebanopoli

Paese montano, freddo, isolato, dimora, un tempo, dei draghi. Difficile da raggiungere, difficile da lasciare. Chi nasce qui, spesso muore qui. Una notevole eccezione è Sandra, divenuta Capo di Stato di Johto.

La Tana del Drago è ora la sede di una fortezza inespugnabile, sede della PIA di Johto e carcere di massima sicurezza.

Team Rocket

L'organizzazione criminale del Team Rocket guadagna soldi attraverso tre metodi principali: il Casinò, le palestre clandestine e la vendita di contrabbando e il mercato nero di oggetti e Pokémon.

A capo del Team Rocket c'è un sempiterno Giovanni, sfuggito alle grinfie delle forze dell'ordine. Un altro Rocket di rilievo è suo figlio, Silver: anni prima si era distaccato dai Rocket e aveva imparato a trattare bene i Pokémon, è vero, ma da quando sono entrate in vigore le nuove leggi e gli hanno sequestrato il suo amico Crobat ha avuto una pesante ricaduta. Ha ricominciato a seguire le orme del padre, allenando peraltro Pokémon di tipo Terra e Roccia.

Se da un lato i Rocket appaiono come criminali, come "cattivi", dall'altro sono gli unici che consentono alle lotte Pokémon di sopravvivere, e in modo organizzato; inoltre, non uccidono mai (o quasi), e alcuni di essi sono molto affezionati ai propri Pokémon e non li lascerebbero mai morire. È facile dunque capire come il Team Rocket possa apparire appetibile a molti, e possa essere visto come "buono", contro un governo ipocrita che impedisce a Pokémon e allenatori di fare qualcosa che a loro piace, mentre il governo è il primo a servirsi e sfruttare i Pokémon.

Sarebbe opportuno che le Palestre fossero una per tipo. Sono in tutto dodici, sei per regione: sommando ad esse i Superquattro ed il Campione, ed assumendo che Silver sia nei Superquattro con il doppio tipo Terra/Roccia c'è spazio per ogni tipo di Pokémon, tranne uno.

Per accedere alla Lega Pokémon occorre avere almeno 8 medaglie tra quelle sparse per le due regioni. Sarebbe opportuno che di molte di queste sia difficile venire a sapere dell'ubicazione, e siano difficili da raggiungere, vuoi per l'ospitalità del luogo (Isola Cannella), vuoi per i rigidi controlli (Grotta

di Mezzo). Quasi sempre i Capopalestra combattono lo sfidante da soli, di modo da garantire ad entrambe le parti che non arriveranno terzi a rubare i soldi della scommessa: chi vince avrà i Pokémon ancora in grado di combattere, e potrà dunque prendersi i soldi che gli spettano. Un'eccezione in questo senso è Olivinopoli, in cui al molo decine di allenatori circondano gli sfidanti e scommettono a loro volta.

Le lotte nelle Palestre sono quasi tutte, o tutte, in doppio, e si utilizzano solo ed esclusivamente due Pokémon per tutta la battaglia.

La Lega Pokémon si riunisce una sola volta l'anno. Potrebbe essere ubicata nella Grotta Celeste, oppure in un Dirigibile sostenuto dai gas dei Koffing e Weezing e nascosto dai loro Muro di Fumo; o ancora, in una nave che va al largo e ci rimane tre giorni e tre notti fino a che non viene decretato un Campione. Inoltre Superquattro e Campioni useranno facilmente Pokémon provenienti da altre regioni.

Qualunque cosa si scelga, è importante cercare di mantenere un'atmosfera di epicità nelle battaglie (e ricordando che i Capopalestra sono disponibili solo a certe ore e in certi giorni), e soprattutto un'atmosfera di ambiguità per quanto riguarda il Team Rocket. Sono buoni o cattivi? Si può davvero dir di loro una cosa del genere? E, se sono certamente contro il governo, che ne è della Silph S.p.A.? Non è che hanno affari in comune?

Questo lo deciderai tu nella tua trama, ma è bene mantenere le questioni il più possibile contorte, piene di false piste e falsi indizi in modo da destabilizzare e non far capire di chi ci si possa fidare e di chi no.

Alcune proposte di Palestre possono comprendere i Fratelli Settedì (con Pokémon del tipo di cui davano l'oggetto); Blue; Blaine; Raffaello; il Presidente del Pokémon Fan Club; gli Assi Lotta; G. Oco; Misty; Alfredo; Karen; Argento; Baoba (ex zona Safari); Primo (Accademia Violapoli).

Governo

È opportuno mantenere anche qui l'ambiguità: il governo è buono, cattivo? Si può davvero dire? Perché impedisce le lotte di Pokémon ma lascia che la Polizia e i Servizi Segreti li usino? Perché lascia fare alla Silph S.p.A. tutto ciò che vuole? Perché nonostante stiano emergendo qua e là prove che i prodotti Silph sono dannosi e hanno causato malattie ed estinzioni di Pokémon, e siano state presentate interrogazioni parlamentari, finisce tutto nel nulla?

Davvero Lance, un tempo Campione, è riuscito a smettere di combattere coi suoi Pokémon? Non è che magari i Pokémon usati da Servizi Segreti e Polizia sono quelli sequestrati agli allenatori, e che non sono stati liberati?

Come convincono gli Xatu a mettere a disposizione i loro poteri premonitori per incastrare chi non fa altro che far combattere i Pokémon come loro desiderano?

E dall'altro lato, si può davvero dubitare dell'onestà di Lance e Sandra? Un uomo e una donna forti, saggi, che hanno sempre fatto il bene del prossimo e che ora si stanno impegnando come possono per impedire che i Pokémon continuino a morire, scontrandosi inevitabilmente con forze politiche ed economiche e giochi di potere più grandi di loro, ma in cui ce la stanno mettendo tutta?

Ricordo che in questa ambientazione non esistono armi da fuoco: quanto di più offensivo gli uomini siano in grado di fare rientra nelle arti marziali o in coltelli, la Polizia si serve principalmente di Arcanine. Surge e Angelo ne fanno parte, con i propri Raichu e Gengar. Nella PIA ci sono le Kimono Girl, Bill, forse Koga?

Silph S.p.A.

La Silph S.p.A. si è espansa moltissimo grazie al colpo di genio delle ghiandole di Electabuzz. Ora la maggior parte dei prodotti tecnologici è targato Silph, e il Direttore è più ricco che mai.

Da un lato c'è chi dice che è una multinazionale priva di scrupoli e che i loro prodotti sono nocivi e hanno causato la morte e l'estinzione di molti Pokémon. Dall'altro c'è chi ricorda che queste sono illusioni, che non c'è alcuna prova scientifica conclusiva a riguardo, e che anzi la Silph S.p.A. è l'unica a dare la possibilità alle famiglie di possedere Pokémon domestici senza finire nell'illegalità e in giri di criminalità organizzata.

I prodotti Silph sono oggettivamente di buona qualità ed economici, e non appena risultano avere dei problemi vengono ritirati. Lo stesso vale per i Pokémon: appena si è scoperto che i Pikachu senza guance rosse come animaletti domestici si lasciavano morire, la Silph ha smesso di allevarne e venderne. A questo si potrebbe rispondere però che il ritiro è avvenuto solo dopo che una legge li ha costretti a farlo...

Come fa il Team Rocket ad avere a disposizione tutte le Ball da vendere al mercato nero? Le producono in proprio, le rubano? Oppure hanno un accordo sottobanco con la Silph che continua a produrle non solo per la Polizia ma anche per la criminalità organizzata?

E come fa ad essere sempre un passo avanti agli altri, a risultare sempre pulita quando qualcuno questiona sull'effetto nocivo dei loro prodotti? Avranno forse qualche accordo con il governo, qualche amico nella Polizia o alla PIA? Insomma giocano solo per loro stessi, o sono legati in qualche modo al Team Rocket, o al Governo? Anche qui, sta a te, GM, deciderlo per la tua storia: ma mantieni sempre e comunque l'ambiguità.

Le regole

Avendo constatato con la versione provvisoria del gioco, che questo ha attratto in larga parte giocatori di prodotti "classici" come *Dungeons & Dragons*, l'esposizione delle regole avrà un occhio di riguardo alle differenze di approccio da essi, in modo da non giocare in modi a cui si è abituati in un altro gioco, ma che sono inadatti per *Pokémon Noir Gdr*. La spiegazione sarà il più semplice possibile, in modo che anche dei neofiti dei giochi di ruolo possano capire come si fa ed iniziare.

Cosa serve per giocare

Occorrono da tre a cinque persone (l'ideale è quattro), di cui uno con un ruolo diverso dagli altri: quello del **game master** (GM). Gli altri sono per convenzione i **giocatori** (nonostante anche il GM sia di fatto un giocatore).

Occorrono anche dei **Dadi Fudge** (a sei facce: due di queste mostrano un più **+**, due un meno **-** e due il vuoto **■**). Sono facilmente reperibili in negozi di giochi di ruolo o su internet, ma in ogni caso potete facilmente sostituirli con dei classici dadi a sei facce, associando 1-2 al meno, 3-4 al vuoto e 5-6 al più. Ciascun giocatore, GM compreso, dovrebbe avere quattro dadi, ma potete usare gli stessi quattro passandoveli.

Servono le **schede del personaggio** e dei **Pokémon**, che potete trovare in fondo al manuale e stampare. Ogni giocatore deve avere una ed una sola scheda personaggio, e almeno tre schede dei Pokémon (anche se ne compilerà una sola all'inizio del gioco).

Poi occorrono dei **segnalini** per indicare quelli che in *FATE* si chiamano **punti fato**, e che in questo gioco si chiamano **PP**. Potete usare qualsiasi cosa, fiches da poker, monetine, gettoni di vetro, o anche segnare il numero a matita sulla scheda. Dal momento che i PP sono il carburante del gioco,

verranno ottenuti e ceduti molto spesso da giocatori e GM, per cui l'ultima opzione è sconsigliata.

Sarebbe una buona idea dotarsi di **post-it** o foglietti in modo da segnare gli aspetti durante il gioco.

Giocatori e game master

Ciascun giocatore interpreterà un **personaggio giocante (PG)**: potrebbe essere un avido scoprirovine, un intraprendente allenatore, un brillante scienziato o molto altro ancora. Il giocatore prende le decisioni per il suo personaggio e descrive agli altri partecipanti quel che dice e fa.

Il GM è responsabile del mondo abitato dai personaggi. Prende le decisioni e tira i dadi per conto di ogni **personaggio non giocante (PNG)**. Descrive gli ambienti e i luoghi visitati, imposta gli scenari e le situazioni in cui i PG si trovano ad interagire. È inoltre l'arbitro finale sull'interpretazione delle regole, determinando i risultati delle azioni dei PG e il modo in cui queste influenzano il mondo di gioco.

Nota bene: il GM **non** è colui che crea una storia, una trama già prefissata da far vivere ai giocatori. Questo modo di giocare è spesso la norma nei gruppi di gioco, ma non è adatto a *FATE*. La storia non è decisa in partenza da nessuno: è, al contrario, il risultato in divenire delle scelte e le azioni dei personaggi giocanti (effettuate dai giocatori) e delle scelte e le azioni dei personaggi non giocanti (effettuate dal GM). Per questa ragione, **non** si deve preparare un diagramma di flusso con "se i PG fanno A succede X, se i PG fanno B succede Y". Al contrario, *FATE* vi darà gli strumenti per dare vita a PNG con una propria agenda, e per portare in gioco i tratti caratteriali dei personaggi che i giocatori interpretano, dando vita a un gioco più simile a un'avvincente serie televisiva di cui nessuno, neppure il GM, conosce la conclusione, piuttosto che di un romanzo a bivi, ma pur sempre già scritto.

I giocatori e il GM stanno collaborando insieme per dare vita a una storia interessante e ricca di colpi di scena: **non** giocano uno contro gli altri. È vero, alcuni dei personaggi che controlla il GM vorranno mettere i bastoni tra le ruote ai personaggi dei giocatori; ma il GM non ha il compito di sfidare i giocatori o uccidere i loro personaggi, di "vincere" insomma. In questo gioco nessun giocatore vince o perde. I personaggi invece possono raggiungere o meno i propri obiettivi, ma ricordate che a volte una sconfitta può essere più interessante, drammatica, epica di una vittoria. Giocatori, non giocate per far vincere il vostro personaggio: giocate per fargli vivere un bell'intreccio narrativo, che si genererà spontaneamente al tavolo lungo le diverse sessioni di gioco.

Creazione della partita

La creazione della partita in Pokémon Noir GDR è un'attività cooperativa: si definiscono insieme gli obiettivi, PNG rilevanti e altro ancora. Prima di iniziare a creare i personaggi, occorre mettersi d'accordo sui seguenti punti:

La scala della partita: in una partita di scala piccola, i personaggi affrontano i problemi di una cittadina e poco più, non viaggeranno molto, e i problemi hanno natura locale. In una partita di scala grande si affrontano questioni che riguardano un'intera regione o entrambe, il confronto coi piani alti delle organizzazioni descritte nella parte di ambientazione, o le sorti della civiltà e del mondo. È opportuno essere tutti concordi su quale sarà la scala dell'avventura, dato che è quasi come giocare due giochi totalmente diversi.

I grandi problemi dell'ambientazione: dovete decidere quali sfide, quali pressioni inerenti l'ambientazione sproneranno i protagonisti all'azione. Spesso si tratta di un pericolo che i PG vogliono combattere o indebolire. Come gruppo scegliete due problemi e scriveteli su dei post-it. Questi sono Aspetti in tutto e per tutto e saranno disponibili per invocazioni e tentazioni durante tutta la partita (vedere il capitolo sugli Aspetti per la spiegazione).

Create un Problema Attuale (già presente nel mondo di gioco) e un Problema Imminente (che sta per avvenire).

Esempi di Problemi Attuali:

- A Mogania, le bambine non riescono a dormire. Dicono che sentono piangere, ogni notte. Il pianto delle giraffe. Quando gli adulti si sono diretti a Nord per vedere cosa succede e per assicurare le proprie figlie, si sono trovati davanti uno spettacolo raccapricciante: i Girafarig hanno la coda ad ogni estremità, e nessuna testa. Code con occhi iniettati di sangue e sguardi malevoli. Le giraffe piangono... (scala piccola) **Problema: Le Giraffe piangono**
- Nessuno sa cosa viene fatto dei Pokémon requisiti dal Governo. Sostengono di prendersi cura di loro, ma girano voci che siano tutti rinchiusi nelle Pokéball e nascosti in un luogo dove resteranno in eterno. Altri dicono che, in collaborazione con la Silph S.p.A., vengano usati per degli esperimenti. In ogni caso, molti allenatori della vecchia guardia vorrebbero riavere i propri Pokémon. (scala grande) **Problema: Pokémon Requisiti**
- Ciascuno di voi ha ricevuto un misterioso pacco per posta. Aprendolo, ciò che vi avete trovato consiste di una Poké Ball, un biglietto della M/N Anna e una nota: "Lunedì 13. Non aprire la Poké Ball finché non ti sarai imbarcato, quando tutto avrà inizio. P. (scala piccola) **Problema: Un Invito enigmatico**

Esempi di Problemi Imminenti:

- Proprio quando sembrava che la Farmacia di Fiorlisopoli avesse iniziato a scoprire qualcosa di importante riguardo la cura per i Dratini, che si stanno estinguendo a seguito dello strano morbo che li ha colpiti, questa è andata a fuoco. Il suo proprietario è rimasto ucciso e con esso buona parte dei dati. L'unico indizio è uno scontrino caduto per terra fuori dalla Farmacia, che riporta un acquisto di una composizione di fiori la settimana precedente al negozio di Chiara, a Fiordoropoli. (scala grande) **Problema: I Draghi stanno morendo**
- Alle Rovine Alpha i ricercatori sono in fermento: è stata rinvenuta una tavola in un linguaggio oramai dimenticato, e sembra si tratti di una profezia che dice che un Pokémon Leggendaro malevolo stia per riversare la sua ira su tutta Johto, a meno che... (scala grande) **Problema: Apocalisse Incombente**

- Una volta ogni cent'anni, quando il solstizio d'estate cade di Lunedì e c'è la Luna Piena, i Clefairy si ritrovano a danzare in una radura raggiungibile da Monte Luna, e al loro consueto ballo si aggiungono le stelle e la Luna: tutto attorno a loro cade una preziosissima polvere in grado di ridonare la salute a chi non l'ha più. Ma il Team Rocket vuole impossessarsi di tutta la polvere per venderla a carissimo prezzo... (scala piccola) **Problema: Un Affare Stellare**

I problemi possono cambiare durante il gioco: o perché vengono superati, o perché mutano sensibilmente, o perché ne insorgono di nuovi.

Nota bene: Nel caso in cui vogliate giocare una partita che dura una singola sessione, scegliete solamente un Problema di scala piccola.

Creare volti: adesso ogni giocatore stabilisce uno o più personaggi non giocanti legati a ciascuno dei Problemi scelti. Ciascun Problema dovrà avere un PNG che lavora attivamente affinché si realizzi (o si mantenga lo status quo, oppure è colui che l'ha posto in essere, ecc), e un PNG che invece cerca di impedire che il problema si manifesti, o continui a fare danni. Del PNG il giocatore sceglie il nome, e uno o due tratti peculiari. Si può anche dire "vorrei che la scoprirovine che sta lavorando per decifrare la profezia abbia il carattere di Wilma di Scooby Doo", o addirittura sfruttare PNG reali del mondo Pokémon: "vorrei che a tentare di prevenire che la polvere lunare cada nelle mani del Team Rocket arrivi Valérie, Capopalestra Folletto, direttamente da Kalos". Se ci sono solo tre giocatori, il quarto volto può essere concordato insieme o creato dal GM.

Creazione dei Personaggi

Esaminiamo la scheda del personaggio che trovate alla fine del manuale, per vedere passo passo come si crea il PG.

PERSONAGGIO

Nome: _____ Occupato: _____
 Descrizione: _____

ASPETTI

Concetto Base: _____
 Problema: _____

ABILITÀ

Eccellente (+5)					
Ottimo (+4)					
Buono (+3)					
Discreto (+2)					
Medio (+1)					

ACCESSORI

TALENTI

STRESS FISICO

1 2 3 4

STRESS MENTALE

1 2 3 4

CONSEGUENZE

2 Lieve _____
 4 Moderata _____
 6 Grave _____

Pokémon Noir GDR

Questa è la scheda dei personaggi giocanti di Pokémon Noir GDR. Analizziamo in breve le parti per capire come leggerla. Le singole parti saranno poi spiegate più esaurientemente lungo il regolamento.

- **Nome:** È il nome del personaggio. Scegliete nomi consoni all'ambientazione di Pokémon.
- **Descrizione:** Qui potete scrivere una breve descrizione del vostro personaggio, anche se non avrà influenza sul gioco, a differenza degli Aspetti.

- **Recupero:** qui va inserito un numero che indica con quanti PP il personaggio inizia la sessione. Quando iniziate il gioco, avete 3PP e 3 Talenti. Potete decidere di iniziare con 4 o 5 Talenti, ma in questo caso avete rispettivamente 2PP e 1PP anziché 3.
- **Aspetti:** In queste cinque voci vanno inseriti gli Aspetti del personaggio. Gli Aspetti sono uno dei concetti portanti di FATE e saranno spiegati esaurientemente. Per ora basti sapere che sono frasi che descrivono dettagli significativi del personaggio.
- In "**Concetto Base**" mettete una frase che riassume chi è e cosa fa il personaggio, come "Scienziato licenziato dalla Silph", "Allenatore in cerca di guai", "Artigiano ricercatissimo", "Pokéfanatico senza ritegno", "Allevapokémon della pensione", "Scoprirovine avido di tesori".
- In "**Problema**" mettete ciò che gli complica la vita. Può essere qualcosa di **esteriore**, come una persona o organizzazione che cerca di mettervi i bastoni tra le ruote, o **interiore**, come difficoltà nella gestione dell'ira, un debole per le belle ragazze, o la terribile sbadataggine.
- Gli altri tre campi degli Aspetti possono essere riempiti subito, oppure durante il gioco quando si avrà l'idea su come caratterizzare meglio il PG. Sono sempre frasi che rispecchiano un lato del vostro personaggio. Più sono interessanti, più potranno essere utilizzate durante il gioco (invocate da voi per avere vantaggi, tentate dal GM per crearvi degli ostacoli). Più sono ambivalenti, e meglio è, poiché possono essere utilizzate più facilmente in entrambi i modi. "Più pacifico di un Togepi" potrebbe aiutarvi ad avere a che fare con Pokémon selvatici, ma vi darà problemi se qualcuno vi minaccerà con la forza. Un buon modo per decidere gli Aspetti è di immaginare tutti insieme delle avventure pregresse che i PG hanno compiuto, così che nasca quasi spontaneamente un'idea più precisa dei vari PG, e inoltre li si lega insieme fin dall'inizio (cosa che migliora la qualità

del gioco: un gruppo disunito o con obiettivi non amalgamabili è destinato a spingere in modo centrifugo l'avventura).

- **Abilità:** Qui vengono scritte le Abilità in cui il personaggio è competente. Permettono di eseguire azioni complicate o interessanti. A seconda della riga, quando il personaggio usa quell'Abilità avrà un bonus che va da +1 a +5. Per le Abilità non inserite, il bonus è di +0. Scegliete dall'elenco delle Abilità quelle che vi piacciono, in modo da riempire solo le caselle in grassetto (+4, +3, +3, +2, +2, +2, +1, +1, +1, +1).
- **Talenti:** I Talenti sono capacità straordinarie, uniche del vostro personaggio oppure molto rare. Nel manuale saranno suggeriti vari talenti per ogni classe (allenatore, allevapokémon, artigiano, ecc), ma possono essere anche inventati, seguendo i criteri che verranno indicati. Iniziate con tre Talenti, ma potete decidere di averne quattro o cinque, sacrificando uno o due PP.
- **Accessori:** Qui viene scritto tutto ciò che il personaggio possiede (Ball, Pozioni, Medaglie, Soldi, ...). Iniziate il gioco con una quantità di denaro pari al vostro punteggio dell'Abilità Risorse x 150, e potete dotarvi di equipaggiamento iniziale a piacimento scalandoli dal denaro iniziale.
- **Stress:** Queste caselle indicano la fatica temporanea che il personaggio subisce in seguito ad attacchi fisici o sociali, e si ripuliscono alla fine della scena, quando il personaggio può riprendere fiato. Un elevato punteggio nell'Abilità Fisico incrementa lo Stress Fisico, mentre un elevato punteggio nell'Abilità Volontà incrementa lo Stress Mentale. Se avete 1 o 2 di Fisico, contornate di nero la casella di Stress Fisico da 3 punti. Se avete 3 o 4 di Fisico, contornate di nero anche la casella da 4. Vale lo stesso per lo Stress Mentale con l'Abilità Volontà. Avete a disposizione le caselle contornate di nero.

- **Conseguenze:** Queste caselle verranno riempite con le conseguenze che il personaggio riporterà durante combattimenti o conflitti sociali. Esse sono più durature dello Stress, e richiedono tempo per guarire. Per il momento lasciatele vuote.

Passiamo ora alla scheda di un Pokémon:

- **Specie:** Indica la specie del Pokémon, come Pikachu o Bulbasaur.
- **Tipo:** Indica il tipo o i tipi del Pokémon, come Fuoco o Acqua/Terra.
- **Categoria:** è il nome indicato dal Pokédex e ricavabile anche su Pokémon Wiki Central che riassume in breve le caratteristiche spesso biologiche del Pokémon. Ad esempio, Snorlax è il Pokémon Sonno,

mentre Staryu è il Pokémon Stella. Conta come Aspetto del Pokémon, utilizzabile per le sue peculiarità.

- **Soprannome:** il soprannome con cui, eventualmente, decidete di chiamare il vostro Pokémon.
- **Genere:** Il genere del vostro Pokémon. La maggior parte dei Pokémon può essere maschio o femmina. Alcune specie sono neutre, altre solo femminili e altre solo maschili.
- **Abilità:** l'Abilità del vostro Pokémon, anch'essa ricavabile da Pokémon Wiki Central. Alcuni esempi sono Insettocchi per Butterfree e Prepotenza o Fuocardore per Growlithe. I pokéfanatici hanno accesso anche alle Abilità Nascoste.
- **Bisogno:** la necessità del vostro Pokémon, che emergerà in ogni sessione e a cui dovrete rapportarvi. Alcuni esempi sono "squartare un altro Pokémon", "umiliare un essere umano", "combinare un grosso disastro", "nutrirsi dell'elettricità di un intero condominio", "trovare un oggetto molto raro". Devono essere **difficili da ottenere**, o **moralmente controversi** (per il PG), o che **mettono nei guai**. Avete diritto di scegliere, concordando con il GM, il Bisogno del vostro primo Pokémon. I Pokémon incontrati e catturati avranno invece un Bisogno stabilito dal GM, e che spesso potrebbe anche non essere comprensibile al PG.
- **Reprimere/Attenuare:** indica il numero di volte in cui avete deciso di reprimere (a sinistra) e di attenuare (a destra) il Bisogno del vostro Pokémon. Arrivati a tre, potete rendere il vostro Pokémon uno schiavo privo di volontà e autonomia (con reprimere) o rendere il suo Bisogno più semplice da realizzare o socialmente accettabile (con attenuare). Lasciatelo vuoto, per adesso.
- **Amicizia:** Il Punteggio di Amicizia va da -5 a +7, ed è legato al trattamento riservato al Pokémon quando emerge il suo Bisogno. Un Pokémon ha una quantità di PP pari al valore assoluto dell'Amicizia

(ad esempio, 5PP se ha +5, o 3PP se ha -3, o 0PP se ha +0). Mettetelo a 1 per il vostro primo Pokémon.

- **Droghe e scambi:** Ogni volta che al Pokémon viene somministrata una sostanza dopante (come Ferro, Proteina, Caramella Rara) o viene esposto alle radiazioni delle macchine da scambio, aumenta il suo punteggio di Droghe e scambi, e conseguentemente aumenta il rischio di contrarre forme tumorali. Lasciatelo vuoto, per il momento.
- **Alterazione:** Se il Pokémon ha una alterazione di stato temporanea, come Avvelenato o Confuso, va indicato qui. Lasciate questo campo vuoto, per il momento.
- **Oggetto:** Se il Pokémon sta tenendo un oggetto con sé, come Baccarancia o Cucchiaino Torto, va indicato qui. Nota che deve essere fisicamente possibile per il Pokémon tenere l'oggetto. Lasciate questo campo vuoto per iniziare.
- **Clausola Evolutiva:** In questo gioco non esistono livelli, e i Pokémon evolvono quando soddisfano una data clausola, come dominare il proprio mal di testa per uno Psyduck, imparare a parlare per un Mime Jr, trovare il giardino segreto con Venusaur per un Bulbasaur, essere esposto ad una Pietra Tuono per un Pikachu, o essere esposto alle radiazioni da scambio per un Machoke. Potete concordare la Clausola Evolutiva con il GM (esemplari diversi di una stessa specie potrebbero avere Clausole Evolutive diverse, pur se raro).
- **PP:** tenete qui i PP del vostro Pokémon (gettoni, fiches, ...)
- **Statistiche:** Qui inserite i punteggi di statistica del vostro Pokémon, che vanno da 0 a 5, e sono indicati alla fine del manuale. Nel tempo un Pokémon può accrescere moderatamente il suo potere.
- **Aspetti:** Qui indicatherete gli Aspetti temporanei del Pokémon, spesso dovuti a eventi in battaglia come l'uso di Danzaspada o l'essere intrappolati in Turbofuoco. Lasciate il campo vuoto, per il momento.

- **Mosse:** Qui indicate le capacità speciali che il vostro Pokémon è in grado di utilizzare. Un Pokémon inizia con due Mosse. Nel capitolo delle Mosse sarà spiegato in dettaglio come crearle.
- **Note:** varie ed eventuali per tenere traccia di cose che potrebbero venire scordate, come ad esempio il funzionamento dell'Abilità.
- **Stress e Conseguenze:** come nel caso dei personaggi giocanti, con la differenza che è la statistica PS ad aumentarne il valore, secondo la seguente tabella, sbloccando le opzioni in ordine crescente:

Valore PS	Stress e Conseguenze
0	3 stress, 1 conseguenza
1	3 stress, 2 conseguenze
2	3 stress, 3 conseguenze
3	3 stress, 4 conseguenze
4	4 stress, 4 conseguenze
5	4 stress, 5 conseguenze

Ad esempio, un Pokémon con PS 3 ha le caselle di Stress da 1, 2, 3 e le Conseguenze Lievi, Moderate, Gravi, e ancora Lievi.

Il Pokémon iniziale può essere scelto tra un qualsiasi Pokémon Base, non Leggendaro, non estinto, di prima e seconda generazione. Dal momento che questo gioco ha una verosimiglianza maggiore rispetto al videogioco, è sconsigliato scegliere Pokémon che possono sopravvivere solo in acqua, se non si giocherà la maggior parte del tempo in acqua.

Come variante, è possibile estrarre casualmente il Pokémon iniziale. La seguente tabella indica le possibili scelte associandole a un numero da 1 a 100, con il doppio vantaggio di poterle estrarre con un dado percentuale, e di mostrare quali sono i Pokémon selezionabili all'inizio. Per rendere la cosa più interessante e meno punitiva, si possono estrarre tre Pokémon, e il giocatore seleziona quello che preferisce tra i tre.

Variante: scegli lo starter casualmente

1	Bulbasaur	34	Farfetch'd	67	Hoothoot
2	Charmander	35	Doduo	68	Ledyba
3	Squirtle	36	Grimer	69	Spinarak
4	Caterpie	37	Gastly	70	Togepi
5	Weedle	38	Onix	71	Natu
6	Pidgey	39	Krabby	72	Mareep
7	Rattata	40	Voltorb	73	Azurill/Marill
8	Spearow	41	Exeggute	74	Hoppip
9	Ekans	42	Cubone	75	Aipom
10	Pichu/Pikachu	43	Tyrogue	76	Sunkern
11	Sandshrew	44	Lickitung	77	Yanma
12	Nidoran F	45	Koffing	78	Wooper
13	Nidoran M	46	Rhyhorn	79	Murkrow
14	Cleffa/Clefairy	47	Happiny	80	Misdreavous
15	Vulpix	48	Tangela	81	Wynaut
16	Igglybuff/Jigglypuff	49	Kangaskhan	82	Girafarig
17	Zubat	50	Staryu	83	Pineco
18	Oddish	51	Mime Jr	84	Dunsparce
19	Paras	52	Smoochum	85	Gligar
20	Venonat	53	Magby	86	Snubbull
21	Diglett	54	Pinsir	87	Shuckle
22	Meowth	55	Tauros	88	Heracross
23	Psyduck	56	Ditto	89	Sneasel
24	Mankey	57	Eevee	90	Teddiursa
25	Growlithe	58	Porygon	91	Slugma
26	Poliwag	59	Omanyte	92	Swinub
27	Abra	60	Kabuto	93	Delibird
28	Machop	61	Aerodactyl	94	Skarmory
29	Bellsprout	62	Munchlax	95	Houndour
30	Geodude	63	Chikorita	96	Phanpy
31	Ponyta	64	Cyndaquil	97	Stantler
32	Slowpoke	65	Totodile	98	Smeargle
33	Magnemite	66	Sentret	99	Miltank
100 Larvitar					

Nota bene: alcuni Pokémon hanno statistiche sensibilmente più alte di altre. Alcuni hanno capacità straordinarie (Ninetales può maledire per mille anni chi gli tocca la coda, ad esempio). Insomma, i Pokémon **non** sono bilanciati. In un gioco come questo, dove è più importante il rapporto che si instaura tra allenatore e Pokémon e non "sconfiggere la Lega", questo non è un problema (d'altronde, un Pokémon molto forte può essere anche pericoloso e difficilmente gestibile, assegnandogli un Bisogno violento). Ad ogni modo, se doveste trovare fastidiosa la mancanza di bilanciamento potreste reintrodurlo in modo relativamente semplice, anche se non perfetto. Anziché assegnare ai Pokémon le statistiche indicate in questo manuale, assegnate loro +3, +2, +2, +1, +1, +0, distribuite come volete tra PS, Attacco eccetera. Se lo fate, vale per tutti i Pokémon, compresi quelli controllati dal GM.

Aspetti e PP

Un **aspetto** è una parola o una frase che descrive qualcosa di particolare di una persona, un luogo, un oggetto, una situazione o un insieme di queste cose. Praticamente qualsiasi cosa possiate immaginare può tradursi in un aspetto. Una persona potrebbe essere il **Più grande allenatore di Fiordoropoli**. Una stanza potrebbe essere **In fiamme** dopo che un Magmar l'ha messa a ferro e fuoco. Potreste rimanere **Terrorizzati** dopo un incontro con un Haunter nella Torre Pokémon. Gli aspetti vi permettono di cambiare la storia in modi che risultano essere in sintonia con le tendenze, le caratteristiche o i problemi dei vostri personaggi.

Spendete PP (di cui terrete traccia usando monetine, biglie di vetro, fiches da poker, o qualsiasi altro segnalino) per sbloccare il potere degli aspetti e trarne vantaggio. **Guadagnate** PP lasciando che l'aspetto del personaggio vi ostacoli, complicando la situazione o rendendovi la vita più difficile. Assicuratevi di tenere traccia dei PP che vi rimangono alla fine della sessione: se ne avrete più del vostro valore di recupero, inizierete la sessione successiva con i PP con cui avete terminato questa.

Esempio: Avete ottenuto molti PP durante la vostra sessione di gioco, finendo la giornata con cinque PP. Il vostro recupero è 2, quindi la prossima volta che giocherete comincerete con cinque PP. Un altro giocatore finisce invece la stessa sessione con solo un PP. Il suo recupero è 3, quindi lui comincerà la prossima sessione con 3 PP e non solo con l'unico punto che gli era rimasto.

PP e Pokémon

In Pokémon Noir GDR, sia gli allenatori che i Pokémon hanno una propria riserva individuale di PP. Un allenatore può usare i propri PP come fossero del Pokémon, quando gli dà ordini, ma un Pokémon non può far utilizzare i propri PP all'allenatore, a meno di casi particolari in cui questo ha senso nella storia.

I Pokémon selvatici hanno da 1 a 4 PP a seconda della loro forza (5 PP nel caso dei Leggendari).

Quali tipi di Aspetti ci sono?

C'è un'infinita varietà di aspetti, ma indipendentemente da come li definite, funzionano tutti allo stesso modo. La differenza principale è quanto a lungo rimangono attivi prima di svanire.

Aspetti del personaggio: Questi aspetti trovano posto sulla scheda del vostro personaggio, come il vostro concetto base e il vostro problema. Descrivono tratti della personalità, dettagli importanti del vostro passato, relazioni che avete con gli altri, oggetti o titoli importanti in vostro possesso, problemi con cui avete a che fare o scopi che state perseguendo, la reputazione o i doveri che dovete onorare. Questi aspetti cambiano solo in circostanze molto particolari; la maggior parte di essi non cambia mai.

Esempi: **Comandante della nave M/N Anna; In fuga dal Team Rocket; Attenzione ai dettagli; Devo badare al mio fratellino**

Aspetti di Situazione: Questi aspetti descrivono le circostanze nelle quali si svolge l'azione. Ciò include gli aspetti che avete creato o scoperto usando l'azione **creare un vantaggio**. Un aspetto di situazione solitamente svanisce alla fine della scena di cui faceva parte, o quando qualcuno intraprende un'azione per modificarlo o eliminarlo. In sostanza, essi si conservano finché persistono gli elementi che rappresentano.

Esempi: **In fiamme; Sole splendente; Folla di persone arrabbiate; Sbattuto a terra**

Per eliminare un aspetto di situazione sgradito potete provare un'azione di superare un ostacolo, a patto che riusciate a immaginare un modo in cui il vostro personaggio possa compierla: il getto d'acqua di un Wartortle sul **Fuoco divampante**, usare il Teletrasporto di Abra per fuggire dalla polizia che è **Sulle vostre tracce**. Un avversario potrebbe usare un'azione di difendere per tentare di preservare l'aspetto, se riesce a descrivere il modo in cui lo fa.

Conseguenze: Questi aspetti rappresentano infortuni o altri traumi permanenti che si verificano quando venite colpiti dagli attacchi avversari. Svaniscono lentamente, come descritto in *Ahi! Danni, stress e conseguenze*.

Esempio: **Caviglia** *slogata; Aracnofobia; Commozione cerebrale; Insicurezza debilitante*

Benefici: Un beneficio è un aspetto temporaneo che ottenete e potrete utilizzare una sola volta (come spiegato in *Cosa fare con gli aspetti?* di seguito), quindi svanisce. I benefici non utilizzati spariscono quando termina la scena in cui sono stati creati oppure quando smettono di fornire il vantaggio per cui sono nati. Rappresentano dei vantaggi molto brevi e transitori che ottenete durante i conflitti.

Esempio: **Nel Mio Campo** *Visivo; Distratto; Appoggio precario; Sasso nello stivale*

Cosa fare con gli Aspetti?

Ci sono tre cose che potete fare con gli aspetti: invocare aspetti, tentare aspetti ed usare gli aspetti per stabilire fatti.

Giocatore contro Giocatore

L'unico caso in cui il PP può non essere girato al GM è quando siete in conflitto con un altro giocatore. Se è così ed invocate uno degli aspetti di quel giocatore per avvantaggiarvi contro di lui, egli riceverà il PP al posto del GM quando la scena sarà finita.

Invocare gli Aspetti

Potete **invocare** gli aspetti per acquisire un bonus o per rendere le cose un po' più difficili per il vostro avversario. Potete invocare qualsiasi aspetto che a) conoscete, e b) potete spiegare come usare a vostro vantaggio; ciò include gli aspetti di un altro personaggio o di situazione. Normalmente invocare un aspetto vi costa un PP: pagate uno dei vostri PP al GM. Per

invocare un aspetto, dovete descrivere come questo aspetto vi aiuta nella situazione corrente.

- Attacco lo Slugma con il mio Diglett. So che gli Slugma sono **Lenti**, e questo potrebbe aiutarmi.
- Voglio davvero spaventare questo tizio. Ho sentito dire che ha **Paura dei topi**, quindi libererò un Rattata nella sua camera da letto.
- Ora che la guardia è **Distratta**, potrei riuscire a strisciare alle sue spalle.
- Questa Poké Ball dovrà essere davvero potente: io sono uno **Scienziato addetto al reparto Ball della Silph S.p.A.**, e creare Ball potenti è il mio pane quotidiano.

Cosa ottenete invocando un aspetto? Scegliete uno dei seguenti effetti:

- Aggiungete un bonus di +2 al risultato del lancio di dadi. Ciò vi costa un PP.
- Rilanciate i dadi. Questa opzione è preferibile se avete fatto un pessimo tiro (di solito ottenendo un -3 o -4 con i dadi). Ciò vi costa un PP.
- Vi opponete ad un avversario con un aspetto. Usate questa opzione quando il vostro avversario sta tentando qualcosa e voi pensate che un aspetto presente in gioco potrebbe rendergli la cosa più difficile. Ad esempio, un Wooper avversario vuole attaccare il vostro Onix, ma è **Sepolto dalle macerie**; spendete un PP per invocare l'aspetto, quindi ora il vostro avversario deve superare un ostacolo di difficoltà +2 (Discreta), oppure la difficoltà esistente aumenta di +2.
- Aiutate un alleato con l'aspetto. Usate questa opzione quando un amico potrebbe aver bisogno di aiuto e voi pensate che un aspetto in gioco potrebbe fornirglielo. Spendete un PP per invocare l'aspetto ed il vostro amico ottiene un +2 sul suo lancio di dadi.

Importante: potete invocare qualsiasi aspetto una sola volta per lancio di dadi; non potete spendere più di un PP su un solo aspetto per ottenere un vantaggio maggiore. In ogni caso, potete invocare più di un aspetto per uno stesso lancio di dadi.

Se invocate un aspetto per aggiungere un bonus o per rilanciare i dadi, attendete fino a *dopo* il lancio per farlo. Non ha senso spendere un PP se non ne avete bisogno!

Invocazioni gratuite: A volte potete invocare un aspetto gratuitamente, ossia senza spendere il PP. Se create o svelate un aspetto grazie all'azione **creare un vantaggio**, la prima invocazione (da parte vostra o di un alleato) è gratuita (se avete ottenuto un successo con stile, otterrete *due* invocazioni gratuite).

Se causate una conseguenza attraverso un attacco, voi o un alleato potrete invocarla una volta gratuitamente. Un **beneficio** è un tipo particolare di aspetto che garantisce una invocazione gratuita per poi svanire.

Tentare gli Aspetti

Se vi trovate in una situazione nella quale avere o essere in prossimità di un aspetto può significare che la vita del vostro personaggio sia più intensa o complicata, qualcuno può **tentare** l'aspetto. Potete persino proporre tentazioni sul vostro stesso personaggio.

Le tentazioni sono il modo più comune per i giocatori di guadagnare più PP.

Esistono due tipi di tentazioni.

Decisioni: Questo tipo di tentazione suggerisce la risposta ad una decisione che il vostro personaggio deve prendere. Se il vostro personaggio è l'**Addetto alla pensione**, per esempio, potreste dover rimanere a difenderla da un attacco di rapitori di Pokémon anziché ritirarvi al sicuro. Oppure, se avete una **Lingua insolente lunga un miglio**, potreste non trattenervi dal rispondere male alla Polizia quando vi interroga.

Eventi: Altre volte una tentazione suggerisce qualcosa che succede complicandovi la vita. Se avete una **Strana sorte**, sicuramente l'oggetto che avete trovato nella grotta avrà un funzionamento del tutto bizzarro. Se avete l'aspetto **Devo un favore a Brock**, egli apparirà nel momento peggiore per chiedervi di restituirgli il favore.

In ogni caso, quando un aspetto viene tentato contro di voi, la persona che vi tenta vi offre un PP e suggerisce l'effetto provocato dall'aspetto: che prendiate una certa decisione o che quel particolare evento abbia luogo. Potete discuterne un po' tra di voi, proponendo cambiamenti più o meno piccoli alla tentazione suggerita. Infine dovrete decidere se accettare la tentazione. Se accettate, otterrete il PP ed il vostro personaggio prenderà la decisione suggerita oppure accadrà l'evento previsto. Se rifiutate dovete *pagare* con un PP della vostra scorta. Sì, questo significa che se non avete PP, non potete rifiutare la tentazione!

Quanti PP ha il GM?

Come GM, non dovete tenere nota dei PP di ogni PNG, ma ciò non significa che disponiate di una quantità infinita di PP. Iniziate ogni scena con una scorta di un PP per ogni PG che si trova nella scena stessa. Ne usate uno per invocare gli aspetti (e le conseguenze) contro i PG. Quando li avete terminati, non potrete invocare aspetti contro di loro.

Come potete aumentare la vostra scorta di PP? Quando un giocatore tenta un aspetto di un PNG, aggiungete il PP alla vostra scorta. Se la tentazione fa terminare la scena, o quando il PNG si arrende, aggiungete quei PP alla vostra scorta all'inizio della scena successiva.

I PP che date in premio per le tentazioni NON vengono decurtati da questa scorta. Non dovrete mai preoccuparvi di terminare i PP da fornire in premio per le tentazioni.

Stabilire fatti

L'ultima cosa che gli aspetti vi permettono di fare è **stabilire fatti** nel gioco. Non dovrete spendere alcun PP, tirare alcun dado, o fare altro per attivare questa opzione: per il semplice fatto di possedere l'aspetto **Pilota del Supertreno**, avrete stabilito che il vostro personaggio è un pilota e che guida il Supertreno. Possedere l'aspetto **Nemico mortale: i Tangela Impavidi** stabilisce che nell'ambientazione esiste un'organizzazione chiamata *l' Tangela Impavidi* e che vi dà la caccia per qualche ragione.

Quando stabilite dettagli dell'ambientazione in questo modo, siate certi di farlo in collaborazione con gli altri giocatori. Se la maggioranza vuole giocare in un contesto senza nuove organizzazioni, non dovrete introdurre a forza mediante un aspetto. Accertatevi che i fatti che stabilite attraverso i vostri aspetti rendano il gioco divertente per tutti.

Creare dei buoni aspetti

Quando dovete pensare ad un buon aspetto (ci riferiamo principalmente agli aspetti dei personaggi e di situazione), riflettete su due cose:

- In che modo l'aspetto potrebbe aiutarvi, quando lo invocate.
- In che modo potrebbe danneggiarvi, quando viene tentato contro di voi.

Ad esempio:

Ti batterò, Blaine!

- Invocate questo aspetto in un'azione contro Blaine per aumentare le vostre possibilità di riuscita.
- Ottenete un PP quando il vostro rancore nei confronti di Blaine vi fa fare qualcosa di sconsiderato per cercare di sconfiggerlo.

Nervi a fior di pelle

- Invocare questo aspetto per essere eccezionalmente vigili ed attenti potrebbe aiutarvi.
- Ottenete un PP quando questo aspetto vi rende nervosi e distratti da minacce inesistenti.

Si suppone che l'aspetto scelto come problema del personaggio vi crei complicazioni e renda quindi la vita del vostro personaggio più interessante facendovi inoltre ottenere dei PP per cui va bene se è tendenzialmente unidimensionale, mentre gli altri aspetti di situazione e del personaggio dovrebbero essere a doppio taglio.

Migliorare: l'avanzamento dei personaggi

La gente cambia. Le vostre abilità migliorano man mano che le utilizzate. Le vostre esperienze di vita si accumulano e forgianno la vostra personalità. *Fate* esprime tutto questo con l'**avanzamento del personaggio**, che vi permette di cambiare i vostri aspetti, aggiungere o cambiare i talenti ed aumentare i livelli delle vostre statistiche. Potrete farlo quando il vostro personaggio raggiungerà un traguardo.

Traguardi

Le storie narrate nelle serie televisive, nei fumetti, nei film e persino nei videogame hanno generalmente una certa continuità da episodio ad episodio, da stagione a stagione. A Frodo ci sono voluti tre libri voluminosi per riuscire a portare l'Anello al Monte Fato. Ad Aang ci sono volute tre serie per sconfiggere il Signore del Fuoco. Avete afferrato il concetto. *FATE* può raccontare questo tipo di storie; affronterete una sequenza di molte sessioni di gioco in cui interpreterete gli stessi personaggi (queste partite a lungo termine vengono chiamate **campagne**) e la storia si costruisce man mano. Ma queste lunghe saghe sono composte da archi narrativi più brevi, come singoli episodi di una serie televisiva o il singolo numero di un fumetto, in cui si svolgono storie più brevi. Anche *FATE* può gestire questo tipo di storie, all'interno di una campagna più lunga.

In *FATE* chiameremo le separazioni tra diversi episodi o archi narrativi **traguardi**, che siano piccoli per storie brevi, o davvero enormi per storie composte da più sessioni di gioco. *FATE* individua tre tipi di traguardi, ciascuno dei quali vi permette di cambiare il vostro personaggio in specifici modi.

Traguardi minori

Un **traguardo minore** ha luogo generalmente alla fine di una sessione di gioco, o quando è stata portata a termine una parte di storia. Invece di rendere il vostro personaggio più potente, questo tipo di traguardo si riferisce ad un suo cambiamento, se serve, in termini di aggiustamenti

connessi a quanto sta accadendo nella storia. A volte non avrà molta importanza approfittare di un traguardo minore, ma avrete sempre questa opportunità nel caso vi sia utile. Durante un traguardo minore, per il PG potrete fare una (e solo una) delle seguenti scelte:

- Scambiare il valore di due statistiche qualsiasi.
- Riscrivere un aspetto che non sia il vostro concetto base.
- Scambiare un talento con uno diverso.
- Scegliere un nuovo talento (e adeguare il vostro recupero togliendo 1PP permanentemente, se avete già tre o più talenti).

Durante un traguardo minore, per il Pokémon dovreste fare questo:

- Adeguare il valore di Amicizia in base a come il PG si è rapportato al Bisogno del Pokémon, come indicato nel capitolo "Il legame tra Pokémon e Allenatore"

Inoltre, ogni PG o Pokémon che ha una conseguenza moderata, e che è presente già da almeno due sessioni, può rimuoverla.

Traguardi significativi

Un **traguardo significativo** si presenta solitamente al termine di uno scenario o di un evento importante per la trama (o, nel dubbio, dopo due o tre sessioni). Diversamente dai traguardi minori, che riguardano principalmente il cambiamento del personaggio, i traguardi significativi riguardano l'apprendimento di cose nuove: affrontare problemi e sfide ha reso i vostri personaggi in linea di massima più capaci in ciò che fanno. In aggiunta a ciò che otterreste da un traguardo minore, i PG guadagnano *entrambe* le seguenti cose:

- Se avete una conseguenza grave attiva da almeno due sessioni, potete rimuoverla (vale anche per i Pokémon)
- Aumentate il valore di una statistica di un punto.

I Pokémon, oltre al rimuovere la conseguenza grave, guadagnano le seguenti cose:

- Imparare una nuova Mossa.

Traguardi maggiori

I **traguardi maggiori** dovrebbero presentarsi quando avviene qualcosa che sconvolge radicalmente la campagna: la fine di un lungo arco narrativo, la sconfitta finale di un importante PNG malvagio o qualsiasi altro evento su larga scala che si ripercuote sul mondo del gioco. Questi traguardi riguardano il miglioramento del personaggio. Le sfide di ieri non sono più sufficienti per mettere alla prova il personaggio in questione, e le minacce di domani richiederanno di essere più capaci, organizzati e determinati per essere affrontate. Raggiungere un traguardo maggiore conferisce *sia* i premi di un traguardo significativo *sia* quelli di un traguardo minore. I PG possono inoltre fare *tutto* ciò che segue:

- Guadagnate un punto supplementare di recupero, che potrete immediatamente usare per acquisire un talento a vostra scelta, se volete.
- Ridefinite il concetto base del vostro personaggio (opzionale).

Per i Pokémon, invece, vale il seguente (in aggiunta a ciò che viene dal Traguardo Significativo):

- Aumentare di +1 una statistica.

Una statistica non può mai andare oltre +5. Inoltre, per i Pokémon, non potete aumentare complessivamente le statistiche di più di 5 punti. Ad esempio, se il mio Onix guadagna +1 alla Difesa grazie a un Traguardo Maggiore, +2 alla Velocità grazie a due Traguardi Maggiori, e +2 alla Difesa Speciale grazie a due utilizzi di Zinco, non potrà più aumentare in alcun modo nessuna sua statistica (a meno che non evolva, nel qual caso i suoi punteggi base aumentano di conseguenza).

Le Abilità dei personaggi

Le abilità sono le competenze del personaggio, ottenute grazie a una dote innata, ad addestramento, o a tentativi ed errori. Le abilità sono la base di tutto ciò che il personaggio fa nel gioco nel momento in cui entrano in ballo la sfida e le probabilità. Le abilità sono definite in due modi: in base alle **azioni** che potete fare con esse, e in base al **contesto** in cui potete utilizzarle. Le azioni di gioco basilari sono solo quattro, mentre il numero potenziale di contesti è infinito.

Nel capitolo Azioni e Risultati le quattro azioni saranno descritte più in dettaglio; per il momento, basti questa breve descrizione:



Superare un Ostacolo: Contrastate qualche tipo di sfida, incarico avvincente, o impedimento legati alla vostra abilità.



Creare un Vantaggio: Che stiate scoprendo qualcosa che già esiste riguardo un avversario o che stiate invece creando una situazione che vi possa aiutare nell'effettuare una certa azione, creare un vantaggio vi permette di scoprire e creare aspetti, ottenendo invocazioni gratuite in essi.



Attaccare: Provate a danneggiare qualcuno in un conflitto. Il danno può essere di natura fisica, mentale, emotiva, o sociale.



Difendere: Provate ad evitare che qualcuno vi danneggi, vi superi, o crei aspetti da usare contro di voi.

Nonostante le abilità si uniformino tutte a quattro azioni, l'abilità può essere usata solo in determinati contesti. Ad esempio, sia Furtività che Artigianato permettono di Creare un Vantaggio, ma Furtività mentre ispezionate un edificio in cui volete intrufolarvi, e Artigianato mentre esaminate un oggetto meccanico.

Le Abilità sono indicate nella tabella seguente. Ogni PG inizia con un'Abilità a +4, due a +3, tre a +2, quattro a +1, e le restanti non indicate nella scheda, a +0.

Abilità	Superare un Ostacolo	Creare un Vantaggio	Attaccare	Difendere
Artigianato	X	X		
Atletica	X	X		X
Combattere		X	X	X
Conoscenze Luoghi e Leggende	X	X		
Conoscenze Mediche	X	X		
Conoscenze Pokémon	X	X		
Conoscenze Tecnologiche	X	X		
Contatti	X	X		X
Empatia	X	X		X
Fisico	X	X		X
Furtività	X	X		
Influenzare	X	X		X
Investigare	X	X		
Provocare	X	X	X	
Risorse				
Volontà	X	X		X

Di seguito viene data una panoramica generale di ciò che possono fare le abilità. Naturalmente non è un elenco esaustivo, e l'inventiva dei giocatori permetterà certamente di effettuare azioni qui non descritte, che bisogna far ricadere nell'abilità più adatta.

Nota bene: Se un Pokémon fa qualcosa che non rientra in ciò che è fattibile con le statistiche PS, Attacco, ecc., si può fingere che possieda l'abilità adatta, ad un grado stabilito rozzamente a +0 se è mediocre in ciò, a +1 se se la cava, a +2 se è bravo e a +3 se è eccellente in quell'attività.

ARTIGIANATO: è l'abilità di lavorare con la tecnologia.



Superare un Ostacolo: potete costruire, rompere o aggiustare macchinari, con il tempo e gli attrezzi necessari. Se siete un artigiano, potete creare Ghicocche. Con i giusti Talenti, potete creare i seguenti Oggetti Tecnologici e Artigianali.

Oggetti Tecnologici:	Oggetti Artigianali:
Lentiscelta, Cretaluce, Presartigli, Abilcintura, Assorbisfera, Corpetto Assalto, Genefurioso, Grandelente, Mirino, Plessimetro, Saviocchiali, Vulneropolizza, Zoomlente, Facilsaglio, Ferropalla, Fiammosfera, Tossicsfera, Vischiopunta, Visierantisabbia, Capsula Abilità, Bitorzolelmo, Disfoguscio, Luminpolvere, Palla Fumo, Pietralieve, Bulbo, Ricaripila, Cartelrosso, Legafascia, Pulsantefuga, Calamita, Gelomai, Metalcoperta, Pietradura, Occhialineri, Condividi Esperienza, Evolcondensa, Affilartigli, Affilodente, Copertura, Dubbiodisco, Elettritore, Magmatore, Upgrade, Ferro, Proteina, Carbutante, PS-SU, Zinco, Calcio, Caramella Rara.	Bendascelta, Stolascelta, Lentiscelta, Rocciacalda, Rocciafredda, Roccialiscia, Rocciaumida, Erbachiarra, Mentalerba, Vigorerba, Avanzi, Conchinella, Fangopece, Granradice, Muschioluce, Muscolbanda, Rallentocoda, Rapidartigli, Bandana, Focalnastro, Palla di Neve, Destincomune, Monetamuleto, Palloncino, Calmanella, Velopuro, Acquamagica, Argenpolvere, Beccaffilato, Carbonella, Cinturanera, Cucchiaio Torto, Dentedidrago, Fiocco Pois, Fiocco Rosa, Miracolseme, Sabbia Soffice, Sciarpa Seta, Spettrotarga, Velenaculeo, Fortunuovo, Pietraovale, Bustina Aromi, Roccia di Re, Terrorpanno, Incensi, Flauti, PokéBambola
In aggiunta alla difficoltà del tiro, o in sostituzione ad essa, il GM ti darà da 1 a 4 delle seguenti condizioni: <ul style="list-style-type: none"> - Ci vorranno giorni/settimane/mesi - Prima dovrai ... (ad esempio "Per Terrorpanno dovrai prima trovare la tunica di un Mismagius o un altro Spettro morto") 	

- Avrai bisogno di aiuto da... (ad esempio "Per creare Upgrade ti servono conoscenze da chi ha lavorato alla Silph S.p.A.")
- Serviranno molti soldi (ad esempio "Fortunuovo richiede molto oro fuso al suo interno")
- Il meglio che puoi fare è una versione minore, inaffidabile e limitata (ad esempio "gli Avanzi saranno completamente consumati nel giro di una settimana")
- Tu e i tuoi alleati rischierete di mettervi in pericolo con... (ad esempio "Dentedidrago richiede di trattare in modo particolare un dente di un Pokémon drago nella Tana del Drago, che però è la base dei Servizi Segreti")

Rimedi e Ball: Quando usi il Laboratorio portatile (che costa 200 €) per 5 ore e con le componenti necessarie per creare oggetti, puoi fare un'azione di Superare un Ostacolo a difficoltà 2. Fabbrichi fino a 5 unità (a seconda degli ingredienti) di uno dei seguenti Rimedi: Pozione, Superpozione, Antidoto, Antiparalisi, Antiscottatura, Antigelo, Cura Totale, Poké Ball o Mega Ball. Con un pareggio, sono difettose.

A difficoltà 4, puoi tentare di creare Iperpozione, Pozione Max, Ricarica Totale, Ultraball, Timer Ball, Minor Ball o Rete Ball. Con un pareggio, sono difettose.

Ghicocche: Quando usi l'Attrezzatura (che costa 200 €) per 5 ore e con le Ghicocche giuste (tutte dello stesso colore), puoi fare un'azione di Superare un Ostacolo a difficoltà 4. Fabbrichi fino a 5 unità di una delle seguenti Ball: Level Ball, Esca Ball, Luna Ball, Friend Ball, Love Ball, Peso Ball o Rapid Ball. Con un Pareggio, sono difettose.



Creare un Vantaggio: Puoi creare aspetti che sottolineino elementi utili o punti di forza di macchinari (Blindato, Costruzione robusta) o scoprendo o creando una vulnerabilità da sfruttare (Difetto nella traversa, Sabotato).

ATLETICA: la capacità di muovere il proprio corpo.



Superare un Ostacolo: Saltare, correre, scalare, nuotare, arrampicarsi, fuggire.



Creare un Vantaggio: Saltare su un terreno innalzato, correre più veloci dell'avversario per tenergli testa, manovre atletiche per confondere i nemici.



Difendere: Schivare attacchi fisici, se è plausibile; difendersi da chi cerca di oltrepassarvi.

COMBATTERE: la capacità di fare del male a qualcuno combattendo a mani nude o con armi.



Creare un Vantaggio: Mosse sporche, colpi mirati per stordire, disarmare, indovinare lo stile di combattimento dell'avversario, e così via.



Attaccare: Si spiega da sé.



Difendere: Difendersi da un attacco usando la forza, se è plausibile.

CONOSCENZE: ciò che il personaggio conosce. È suddivisa in quattro campi, e sono di fatto quattro abilità distinte.



Superare un Ostacolo: Decifrare un linguaggio (Luoghi e Leggende), Riconoscere erbe medicinali e preparare degli impacchi di Polvocura e Polvenergia a difficoltà 2 o Radicenergia a difficoltà 4 (Mediche), Sapere dove si trova una specie di Pokémon (Pokémon), attaccare un sistema informatico (Tecnologiche). In generale, Luoghi e Leggende riguarda tutto ciò che ha a che fare con rovine, Pokémon legendari, grotte, storia. Mediche ha a che fare con il saper trattare ferite, prestare primo soccorso,

capire come qualcuno è stato ferito / è morto. Pokémon ha a che fare con la conoscenza della biologia, l'etologia, le zone in cui i Pokémon si trovano, come combattono. Tecnologiche ha a che fare con computer, informatica, meccanica. Le difficoltà per cose poco note (come ciò che riguarda Pokémon rari) è 4, la difficoltà per le cose pressoché sconosciute (come i Pokémon Legendari e antiche rovine) è 6.

Per utilizzare una MT su un Pokémon, si deve fare un tiro di Conoscenze Tecnologia a difficoltà 2. Con un Successo il Pokémon impara la Mossa contenuta (se può farlo). Con un Pareggio, impara la Mossa ma è Intontito (conseguenza Moderata). Con un Fallimento, oltre a non imparare la mossa è Intontito, o diventa Ostile o perde la memoria in modo significativo. Potrebbe essere necessario un intervento di uno Scienziato.



Creare un Vantaggio: Ottenere dettagli sulla storia, informazioni utili, creare vantaggi su qualsiasi materia il vostro personaggio conosca.

CONTATTI: conoscere persone e creare connessioni con esse.



Superare un Ostacolo: Trovare qualcuno di cui avete bisogno tramite la vostra rete di informatori, o ricerca in archivi polverosi, o database informatici, ecc.



Creare un Vantaggio: Capire chi è la persona perfetta a cui parlare per il problema che avete, o decidere che già conoscete la persona giusta. Acquisire informazioni o diffonderle.



Difendere: Evitare che la gente crei aspetti di tipo sociale contro di voi, se la vostra rete di contatti può intervenire.

EMPATIA: percezione dell'umore e le intenzioni di una persona.



Superare un Ostacolo: Notare cambi di atteggiamento, motivazioni, umore di qualcuno. Somministrare erbe medicinali senza diminuire l'Amicizia del Pokémon (difficoltà 2). **Nota bene:** quando si somministra un'erba medicinale, si deve fare questo tiro. Con un pareggio, l'Amicizia diminuisce di 1 ma si può ritentare. Con un fallimento, non vuole saperne di mangiare l'erba medicinale.



Creare un Vantaggio: Leggere lo stato emotivo di qualcuno e avere un'idea generica di chi sia, conoscere gli aspetti sulla scheda di un altro personaggio.



Difendere: Per difendersi dai tentativi di Influenzare, se è plausibile.

FISICO: forza grezza, resistenza, stazza.



Superare un Ostacolo: forzare sbarre, cancelli.



Creare un Vantaggio: Tenere fermo qualcuno sul posto.



Difendere: Impedire il movimento di qualcun altro come opposizione passiva usando il vostro corpo come ostacolo.

Speciale: Fisico 1 o 2 sblocca la casella di stress da 3 punti. Fisico 3 o 4 sblocca la casella di stress da 4 punti.

FURTIVITÀ: Nascondersi, rubare, infiltrarsi in luoghi sorvegliati.



Superare un Ostacolo: oltrepassare serrature e trappole, sistemi d'allarme, borseggiare e rubacchiare, coprire le tracce, nascondersi.



Creare un Vantaggio: esaminare un luogo per determinare quanto sia difficile penetrarvi, che sicurezze ci sono, scoprire le vulnerabilità.

INFLUENZARE: convincere le persone o i Pokémon tramite diplomazia o inganno.



Superare un Ostacolo: affascinare, far fare alla gente quello che volete, stabilire un buon legame, ingannare qualcuno, far dire qualcosa a qualcuno. Attenuare il Bisogno del proprio Pokémon.





Creare un Vantaggio: generare umore positivo in una persona o Pokémon, creare distrazioni momentanee, false impressioni o storie di copertura.




Difendere: Scrollarvi di dosso i tentativi di Investigare tramite informazioni false, difendervi dai tentativi di Empatia per scoprire i vostri veri scopi.


INVESTIGARE: Percepire, notare dettagli ambientali, collegare i puntini, scoprire cose.


 **Superare un Ostacolo:** Reperire informazioni difficili da scoprire, analizzare una scena del crimine, cercare un oggetto in una stanza, trovare qualcuno nascosto.

 **Creare un Vantaggio:** scoprire qualcosa su chiunque, notare quasi tutti i dettagli di un luogo o un oggetto, trovare una via di fuga in caso di necessità.

PROVOCARE: Accendere la rabbia di qualcuno e strappargli risposte negative.


 **Superare un Ostacolo:** Far fare ciò che volete a qualcuno in un attacco d'ira, intimidire per ricevere informazioni, terrorizzare qualcuno e farlo fuggire. Gli avversari si oppongono con Volontà.


 **Creare un Vantaggio:** Create stati emotivi temporanei come Infuriato, Scioccato, Esitante.


 **Attaccare:** Danno emotivo all'avversario. La vostra relazione con la vittima e le circostanze hanno un ruolo fondamentale nel determinare se l'azione è possibile o meno.

RISORSE: il livello di ricchezza del personaggio (con quanto denaro inizia e quanto denaro guadagnate a sessione). Iniziate il gioco con tanto denaro quanto è il vostro punteggio di risorse moltiplicato per 150. Un alto punteggio di risorse indica spesso una professione (rivendere pepite, ricerca scientifica, ma anche barista e cose standard); a fine sessione, se ha senso che abbiate avuto tempo per dedicarvi alla vostra professione, guadagnate il vostro punteggio di Risorse moltiplicato per 25 in denaro.

VOLONTÀ: forza mentale del personaggio.

 **Superare un Ostacolo:** confrontarvi con ostacoli che richiedono sforzo mentale, indovinelli, rompicapo. Reprimere il Bisogno del proprio Pokémon.

 **Creare un Vantaggio:** Assegnare aspetti a voi stessi che rappresentano uno stato di profonda concentrazione.

 **Difendere:** È l'abilità principale per difendersi contro gli attacchi mentali effettuati con Provocare, rappresenta il controllo sulle proprie reazioni.

Speciale: Volontà 1 o 2 sblocca la casella di stress mentale da 3 punti. Volontà 3 o 4 sblocca la casella di stress da 4 punti.

I Talenti dei personaggi

I talenti sono tratti speciali dei personaggi che modificano il modo in cui un'abilità funziona per lui, e/o gli permette di fare cose che normalmente non è possibile fare, e/o gli sblocca delle possibilità.

Ogni personaggio inizia con 3 Talenti, ma può decidere di iniziare con 4 o 5 Talenti sacrificando permanentemente 1PP o 2PP.

I talenti possono essere costruiti da zero, oppure selezionati dalla lista che viene proposta di seguito. I seguenti talenti hanno dei requisiti, in modo da mantenere le opzioni più succose esclusive per certi personaggi e impedire di ottenerle tutte.

Talento	Effetto	Requisito
Arriva l'aeroplanino...	Quando dai un'erba medicinale ad un Pokémon, hai +2 al tiro di Empatia per non far diminuire l'Amicizia.	"Allevapokémon" nel Concetto Base, Conoscenze Mediche +2
Caccia al tesoro 1	Una volta a sessione, se sei in una grotta, delle rovine o un luogo idoneo, puoi pagare 1PP per trovare un oggetto raro (MT, Pietra evolutiva, Oggetto da tenere, Fossile) a discrezione del GM.	"Scoprirovine" nel Concetto Base, Investigare+3
Caccia al tesoro 2	Ora puoi decidere a quale delle quattro categorie appartiene l'oggetto trovato.	Caccia al tesoro 1, Investigare+4

Così si colpisce	Se ti prendi sei ore di tempo, puoi Creare un Vantaggio con Volontà, e se ha successo il Pokémon addestrato ha un PP in più all'inizio di ogni battaglia per le prossime tre battaglie.	"Allenatore" nel Concetto Base, Conoscenze Pokémon +2, Combattere +2
Creare Oggetti Artigianali Rari	Puoi creare Oggetti Artigianali	"Artigiano" nel Concetto Base, Conoscenze Luoghi e Leggende +3, Artigianato +3
Creare Oggetti Tecnologici Rari	Puoi creare Oggetti Tecnologici	"Scienziato" nel Concetto Base, Conoscenze Tecnologiche +3, Artigianato +3
Empatia coi Pokémon	Quando provi a comunicare coi Pokémon hai +2 all'azione di Empatia.	"Allevapokémon", "Allenatore" o "Pokéfanatico" nel Concetto Base, Influenzare +1
Evoluzione precoce	Puoi decidere di far evolvere un tuo Pokémon a prescindere dalla Clausola evolutiva, quando raggiunge un Traguardo Significativo. Se lo fai, non ottiene altro in questo Traguardo.	"Allevapokémon" o "Allenatore" nel Concetto Base, Conoscenze Pokémon +2, Influenzare +3

Fabbricatore provetto	Attrezzatura e Laboratorio Portatile per te costano metà del prezzo, e sei in grado di fabbricare tutti gli oggetti, sia da scienziato che da artigiano.	"Scenziato" o "Artigiano" nel Concetto Base, Conoscenze Tecnologiche +3, Artigianato +3
Fiuto per i Pokémon	Hai +2 ai tiri di Empatia per capire se una persona possiede illegalmente dei Pokémon.	
Grandi Amici	Quando catturi un Pokémon, ha Amicizia +1 rispetto al normale.	"Allevapokémon" nel Concetto Base, Empatia +3, Influenzare +3
Il mio tesssoro	Hai +2 a Furtività quando cerchi di nascondere le Ball durante una perquisizione.	Furtività+2
Io Ho Leggenda	Hai un bonus di +2 a tutti i tiri di cattura dei Pokémon Leggendari	Maestro di Rune, Conoscenze Luoghi e Leggende +5, Conoscenze Pokémon +3
Maestria in Combattimento	Una volta a combattimento, puoi ritirare i dadi per un'azione qualsiasi compiuta dal tuo Pokémon (anche di difesa) e tenere il risultato migliore.	"Allenatore" nel Concetto Base, Investigare +2, Combattere +2

Maestro di Rune	Comprendi automaticamente tutti i linguaggi antichi. Inoltre, hai +2 alle prove legate alla comunicazione con Pokémon Leggendari.	"Scoprirovine" nel Concetto Base, Conoscenze Luoghi e Leggende +3
Non si butta via niente	Puoi riparare anche le Ball lanciate che non hanno catturato un Pokémon usando Artigianato	"Scenziato", "Pokéfanatico" o "Artigiano" nel Concetto Base, Conoscenze Tecnologiche +2, Artigianato +3
Pokédex Ambulante	Hai +2 ai tiri di Conoscenze Pokémon per sapere qual è la Clausola Evolutiva di un Pokémon.	Conoscenze Pokémon +2, Investigare +2
Rari, rari, RARI!!!	Hai +2 quando cerchi Pokémon rari e usi Conoscenze Pokémon per trovarli.	"Pokéfanatico" o "Scoprirovine" nel Concetto Base, Conoscenze Pokémon +2, Investigare +2
Ricerca e Sviluppo	Hai un bonus di +2 a tutti i tiri legati al comprendere le origini di una malattia e lavorare per sviluppare una cura.	"Scenziato" o "Allevapokémon" nel Concetto Base, Conoscenze Mediche +2, Conoscenze Tecnologiche +2

Rituale degli Unown	Nelle Rovine Alpha puoi preparare un rituale contattando gli Unown per insegnare Introforza di un tipo desiderato ad un tuo Pokémon, e verrà considerata con STAB (+1 al tiro). Occorre una prova di Influenzare per convincerli.	"Scoprirovine" nel Concetto Base, Conoscenze Luoghi e Leggende +3
Sai come prenderli	Una volta a sessione, puoi spendere 1PP e avere +2 a uno dei tre tiri per la Cattura di un Pokémon, anche dopo aver tirato.	"Pokéfanatico" nel Concetto Base, Conoscenze Pokémon +2
Sogno o son daltonico?	Una sola volta nella tua intera carriera, puoi decidere che un Pokémon incontrato è shiny. Sta a te catturarlo... Non puoi togliere questo talento una volta preso.	"Pokéfanatico" nel Concetto Base, Conoscenze Pokémon +2, Investigare +2
Tessera fedeltà del mercato nero	Hai lo sconto del 25% su tutti i prodotti comprati da gente del Team Rocket.	Contatti +2
Tranquillizzante	Hai +2 a Influenzare per Attenuare il Bisogno del tuo Pokémon.	"Allevapokémon" o "Allenatore" nel Concetto Base, Empatia +3
Un Misterioso Uovo...	... chissà cosa contiene. Inizi il gioco con un Uovo, che prima o poi si schiuderà. Non puoi toglierti questo talento.	"Allevapokémon" nel Concetto Base, Contatti +2

Unico ed inimitabile	Quando cerchi appositamente un Pokémon e lo trovi, puoi spendere 1PP per decidere che ha l'Abilità Nascosta (del Dream World).	"Pokéfanatico" nel Concetto Base, Conoscenze Pokémon +3, Investigare +2
-----------------------------	--	---

Azioni e Risultati

È arrivato il momento di iniziare a fare qualcosa. Dovete saltare da un vagone all'altro di un treno in movimento, consultare un'intera biblioteca per sapere dove si trova quel Pokémon di cui avete assolutamente bisogno o distrarre una guardia per introdurvi nella Silph S.p.A.. In che modo si decide cosa succederà?

Innanzitutto narrate quello che il vostro personaggio sta cercando di fare. Gli aspetti del vostro personaggio costituiscono una buona guida per capire ciò che *potete* fare. Se uno dei vostri aspetti suggerisce che siete un artigiano, allora potete costruire marchingegni. Questi dettagli narrativi non hanno impatti aggiuntivi a livello di meccaniche di gioco. Non ottenete un bonus per il vostro incantesimo o la vostra spada, a meno che non decidiate di spendere un PP per **invocare** un determinato aspetto. Spesso l'abilità di usare un aspetto per rendere vero qualcosa nella storia è già un vantaggio sufficiente!

Come farete a sapere se avrete avuto successo? Spesso la vostra azione andrà a buon fine solo perché non è difficile e nessuno cerca di fermarvi. Ma se un fallimento può creare una svolta interessante ai fini della storia o è possibile che accada qualcosa di imprevedibile, avrete bisogno di tirare fuori i dadi.

DADI

Il risultato è determinato in parte dall'estrazione di numeri casuali, cosa che normalmente viene fatta in due modi: lanciando quattro dadi Fate o estraendo una carta dal mazzo di carte Fate.

Dadi Fate: i dadi Fate (talvolta chiamati dadi Fudge, dal nome del gioco per il quale furono creati originariamente) costituiscono uno dei modi per determinare i risultati. Lancerete i dadi Fate sempre quattro alla volta. Da ognuno può uscire (-), (+) o (0) e voi ne farete la somma per ottenere il totale del lancio. Per esempio:

$$\begin{array}{cccc} - & + & 0 & + \\ + & + & + & - \end{array} = +1$$

$$\begin{array}{cccc} + & - & 0 & 0 \\ - & 0 & 0 & 0 \end{array} = 0$$
$$\begin{array}{cccc} - & 0 & 0 & 0 \end{array} = -1$$

Queste regole sono scritte dando per scontato che state utilizzando i dadi Fate, ma potete usare i dadi a sei facce come indicato prima.

RISULTATI

Dopo aver lanciato i dadi, dovete aggiungere il valore della vostra statistica (a breve spiegheremo di cosa si tratta) e qualsiasi altro bonus derivante dagli aspetti o dai talenti. Confrontate quindi il totale con un valore stabilito, detto opposizione, che sia esso una difficoltà prefissata o il risultato del lancio effettuato dal GM per conto di un PNG. In base a questo confronto, il vostro risultato:

- È un **fallimento** se il vostro totale è *inferiore* all'opposizione.
- È un **pareggio** se il vostro totale è *uguale* all'opposizione.
- È un **successo** se il vostro totale è *maggiore* all'opposizione.
- È un **successo con stile** se il vostro totale è almeno *tre punti più alto* dell'opposizione.

Ora che abbiamo passato in rassegna i risultati, possiamo parlare delle azioni e di come i risultati interagiscono con esse.

AZIONI

Dunque, avete raccontato che cosa il vostro PG sta cercando di fare e avete stabilito che c'è una possibilità di fallimento. È quindi il momento di capire quale **azione** descrive al meglio ciò che state cercando di fare. Ci sono quattro azioni base che includono qualsiasi cosa possiate fare nel gioco.

COMPIERE AZIONI: LA VERSIONE DA 30 SECONDI

1. Descrivete cosa volete che faccia il vostro personaggio. Vedete se qualcuno o qualcosa tenta di ostacolarvi.
2. Decidete che tipo di azione state per intraprendere: creare un vantaggio, superare un ostacolo, attaccare o difendere.
3. Decidete la vostra statistica.
4. Tirate i dadi ed aggiungete al totale il valore della vostra statistica.
5. Decidete se modificare il vostro risultato con gli aspetti.
6. Determinate il risultato finale.

CREARE UN VANTAGGIO

Creare un vantaggio comprende qualsiasi cosa facciate per cercare di aiutare voi stessi o uno dei vostri amici. Aspettare un momento per addormentare la guardia con il sonnifero di un Bellsprout, passare diverse ore facendo ricerche nella biblioteca dell'accademia, fare lo sgambetto al rapinatore che sta cercando di derubarvi: tutto ciò può essere considerato [come] creare un vantaggio. Il bersaglio della vostra azione può avere la possibilità di usare un'azione di difesa per fermarvi. Il vantaggio da voi creato vi permette di fare una delle seguenti tre cose:

- Creare un nuovo **aspetto di situazione**.
- Scoprire un **aspetto di situazione** già esistente o l'aspetto di un altro personaggio di cui non eravate a conoscenza.
- Trarre vantaggio da un aspetto già presente.

Se state creando un nuovo aspetto o scoprendone uno esistente:

- **Quando fallite:** Non create né scoprite l'aspetto, oppure lo fate ma un *avversario* ne ottiene un'invocazione gratuita. Questa seconda opzione funziona meglio se create o scoprite un aspetto dal quale le altre persone possono trarre vantaggio (come **Terreno instabile**). Potreste dover riformulare l'aspetto per mostrare che favorisce un altro personaggio invece che il vostro: rielaboratelo insieme al giocatore che

ne ottiene l'invocazione gratuita in modo che abbia più senso. Se volete, potete anche invocare l'aspetto voi stessi, ma vi costerà un PP.

- **Quando paregiate:** Se state creando un nuovo aspetto, otterrete un **beneficio**. Dategli un nome, potrete invocarlo gratuitamente per una volta, dopo di che il beneficio scompare. Se invece state cercando di scoprire un aspetto esistente, considerate il risultato come se fosse un successo.
- **Quando riuscite:** Create o scoprite l'aspetto e voi o un vostro alleato avrete diritto ad un'invocazione gratuita. Scrivete l'aspetto su un post-it e mettetelo sul tavolo.
- **Quando riuscite con stile:** Create o scoprite l'aspetto e voi o un vostro alleato avrete diritto a *due* invocazioni gratuite. Di solito non si può invocare lo stesso aspetto due volte nello stesso lancio di dadi, ma questa è un'eccezione; riuscire con stile vi dà un GRANDE vantaggio.

Se state creando un vantaggio su un aspetto che già conoscete:

- **Quando fallite:** Non otterrete nessun giovamento aggiuntivo da quell'aspetto. Se volete, potete invocarlo nuovamente in futuro, spendendo un PP.
- **Quando paregiate o riuscite:** Ottenete un'invocazione gratuita per voi o per un alleato che potrete usare in seguito. Potete disegnare un cerchietto o un quadratino sul post-it in cui avete annotato l'aspetto e spuntarlo quando avrete usato l'invocazione.
- **Quando riuscite con stile:** Ottenete *due* invocazioni gratuite dell'aspetto che, se volete, potrete far usare ad un alleato.

SUPERARE UN OSTACOLO

Usate l'azione **superare un ostacolo** quando dovete superare qualcosa che si frappone tra voi ed un particolare obiettivo: forzare una serratura, liberarvi da delle manette, saltare oltre un dirupo o guidare un'astronave attraverso un campo di asteroidi. Provare ad eliminare o a cambiare un aspetto di situazione svantaggioso è solitamente un'azione di superare un ostacolo; ne parleremo più approfonditamente nel capitolo Aspetti e PP. Il bersaglio della

vostra azione potrebbe avere la possibilità di usare un'azione di difesa per fermarvi.

- **Quando fallite:** Vi trovate davanti ad una scelta difficile. Potete semplicemente fallire: la porta non si apre, il malvivente rimane tra voi e l'uscita, l'astronave nemica vi è ancora **Alle calcagna**. Oppure riuscite, ma ad un caro prezzo: magari perdetevi qualcosa di vitale importanza che stavate trasportando, oppure subite dei danni. Il GM vi aiuterà a definire un costo appropriato.
- **Quando paregiate:** Ottenete il vostro scopo, ma ad un prezzo minore. Il GM potrebbe introdurre una complicazione, costringervi ad una scelta difficile (potete soccorrere uno dei vostri amici, ma non gli altri) o qualche altro evento negativo. Consultate *Riuscire con un costo* nel capitolo *Condurre il gioco* in *Fate Sistema Base* per ulteriori idee.
- **Quando riuscite:** Riuscite in ciò che vi eravate prefissati. La serratura scatta e si apre, schivate il malvivente che ostruisce la porta, riuscite a seminare l'astronave aliena che vi inseguiva.
- **Quando riuscite con stile:** Come quando riuscite (vedete sopra) ma in più ottenete un beneficio.

ATTACCARE

Usate un **attacco** quando cercate di ferire qualcuno, fisicamente o mentalmente: brandendo la spada, sparando col fucile disintegratore, insultando qualcuno con l'intento di danneggiarlo emotivamente. Ne riparleremo nel capitolo Ahi! Danni, stress e conseguenze, ma la sostanza è questa: se qualcuno subisce troppi danni, viene rimosso dalla scena. Il bersaglio del vostro attacco ha l'opportunità di usare un'azione di difesa per fermarvi.

- **Quando fallite:** Il vostro attacco non colpisce. La vittima para il colpo di spada, lo sparo va a vuoto, il vostro insulto viene irriso.
- **Quando paregiate:** Il vostro attacco non colpisce abbastanza duro da causare un danno, ma guadagnate un beneficio.

- **Quando riuscite:** Il vostro attacco va a segno e causate un danno. Vedete il capitolo Ahi! Danni, Stress e Conseguenze.
- **Quando riuscite con stile:** Il vostro attacco va a segno ed infliggete danni, inoltre avete l'opzione di ridurre di un punto il danno causato dal vostro colpo e guadagnare un beneficio.

DIFENDERE

Usate l'azione **difendere** quando cercate di fermare attivamente qualcuno che sta compiendo una qualsiasi delle altre tre azioni: state parando un colpo di spada, provate a mantenere l'equilibrio o a bloccare una via d'uscita e così via. In genere quest'azione si usa *durante il turno di qualcun altro*, come reazione ad un tentativo di attaccare, superare un ostacolo o creare un vantaggio. Potete anche lanciare i dadi per opporvi ad un'azione diversa dall'attacco o per effettuare una difesa contro un attacco verso qualcun altro, se siete in grado di spiegare il motivo per cui potete farlo. In genere è meglio se più giocatori sono d'accordo sul fatto che sia ragionevole, ma per giustificarlo potete anche fare riferimento ad un aspetto di situazione rilevante. Quando lo fate, diventate il bersaglio di qualsiasi risultato negativo.

- **Quando fallite:** Siete vittima di ciò che il vostro avversario ottiene dal proprio successo.
- **Quando paregiate:** Le cose non vi vanno così male; consultate la descrizione dell'azione del vostro avversario per sapere cosa succede.
- **Quando riuscite:** il vostro avversario non ottiene il risultato desiderato.
- **Quando riuscite con stile:** Il vostro avversario non ottiene ciò che desiderava, inoltre guadagnate un beneficio.

AZIONI E RISULTATI: LA VERSIONE DA 30 SECONDI

Creare un Vantaggio su un nuovo aspetto o scoprirne uno esistente:

- **Fallimento:** Non lo create né scoprite, oppure lo fate ma un avversario (non voi) ottiene un'invocazione gratuita.

- **Pareggio:** Ottenete un beneficio se ne create uno nuovo, oppure traete un vantaggio se ne cercavate uno esistente.
- **Successo:** Create o scoprite l'aspetto, ne ottenete un'invocazione gratuita.
- **Successo con stile:** Create o scoprite l'aspetto, ne ottenete due invocazioni gratuite.

Creare un Vantaggio su un aspetto di cui eravate già a conoscenza:

- **Fallimento:** Nessun bonus (benefit) addizionale.
- **Pareggio:** Ottenete un'invocazione gratuita dell'aspetto.
- **Successo:** Ottenete un'invocazione gratuita dell'aspetto.
- **Successo con stile:** Ottenete due invocazioni gratuite dell'aspetto.

Superare un ostacolo:

- **Fallimento:** Fallite o riuscite con un costo maggiore.
- **Pareggio:** Riuscite con un costo minore.
- **Successo:** Raggiungete il vostro scopo.
- **Successo con stile:** Raggiungete il vostro scopo ed ottenete un beneficio.

Attaccare:

- **Fallimento:** Nessun effetto.
- **Pareggio:** Non causate danni all'obiettivo, ma ottenete un beneficio.
- **Successo:** L'attacco colpisce e causa danni.
- **Successo con stile:** L'attacco colpisce e causa danni. Potete ridurre il danno di un livello di successo per generare un beneficio.

Difendere:

- **Fallimento:** Subite le conseguenze del successo del vostro avversario.

- **Pareggio:** Guardate l'azione del vostro avversario per vedere cosa succede.
- **Successo:** Il vostro avversario non ottiene ciò che voleva.
- **Successo con stile:** Il vostro avversario non ottiene ciò che voleva e voi ottenete un beneficio.

SCEGLIETE LA VOSTRA ABILITÀ

Avete già visto l'elenco delle abilità. Ora si tratta solo di capire quale si adatta alla situazione. Per i Pokémon, la maggior parte delle volte utilizzerete le statistiche come Attacco e Attacco Speciale per Attaccare e Creare un Vantaggio, e Difesa e Difesa Speciale per Creare un Vantaggio e Difendere. Se state facendo qualcosa che non rientra minimamente in queste statistiche, potete fingere che possieda l'abilità adatta, ad un grado stabilito rozzamente a +0 se è mediocre in ciò, a +1 se se la cava, a +2 se è bravo e a +3 se è eccellente in quell'attività.

LANCIATE I DADI, AGGIUNGETE IL VOSTRO VALORE

È il momento di afferrare i dadi e lanciali. Prendete il valore dell'abilità che avete scelto e sommatelo al risultato del lancio. Se avete un talento da applicare, aggiungete anche quello. Ecco il vostro risultato finale. Confrontatelo con quello del vostro avversario (solitamente il GM).

Infine, decidete se volete modificare il vostro risultato invocando degli aspetti, come già spiegato.

I Pokémon

I Pokémon sono definiti da un Aspetto che indica il tipo di appartenenza (ad esempio Fuoco/Buio per Houndoom); e un Aspetto che indica la Categoria del Pokémon (ad es. Saryu è definito il Pokémon Stella). L'Aspetto del tipo serve perché garantisce bonus e malus automatici per attacchi del medesimo tipo (+1), attacchi supereffiaci (+2), doppiamente supereffiaci (+3), poco efficaci (-2), doppiamente poco efficaci (-3).

L'Aspetto della categoria può essere Invocato, pagando dunque il consueto PP (del Pokémon o dell'allenatore) per qualcosa di particolare che dovrebbe essere vero per quel Pokémon e che è potente/interessante: ad esempio, che uno Saryu potrà rigenerare i suoi arti anche se dovessero essere andati perduti.

Non esistendo Livelli, i Pokémon non evolvono progredendo di livello. Al contrario, ogni Pokémon è definito da una **Clausola Evolutiva**. Dovrebbe essere idealmente uguale per ogni Pokémon della medesima specie (tutti i Geodude hanno la medesima Clausola Evolutiva tra loro, tutti gli Saryu anche, etc.). Questa clausola indica **cosa deve avvenire affinché il Pokémon si evolva**. Alcuni esempi possono essere: per un Pupitar di ottenere il dominio su un territorio, per un Bulbasaur raggiungere il giardino segreto in cui vive Venusaur insieme a tanti Ivysaur, e così via. **Le Clausole Evolutive dei Pokémon che hanno condizioni evolutive particolari anche nel videogioco, sono mantenute**. Così, un Kadabra deve essere esposto alle radiazioni da scambio; un Gloom ha bisogno di una Pietrafoglia o Pietrasolare; un Onix ha bisogno di essere esposto alle radiazioni mentre ha una Metalcoperta; un Glaceon è legato a un luogo particolare, un Espeon al legame con l'allenatore e al momento del giorno, etc.

Non saranno fornite le Clausole Evolutive per ogni Pokémon, lasciando al GM e agli altri giocatori la scelta. Nel mondo di gioco, le Clausole Evolutive sono studiate dai ricercatori di Pokémon e dunque esistono tomi da leggere e persone cui rivolgersi per scoprire cosa è necessario affinché il proprio Pokémon si evolva.

Quando un Pokémon evolve, le sue statistiche divengono quelle indicate dalla forma evoluta nella tabella a pagina 55, più gli eventuali incrementi dovuti a Traguardi e Droghe. Rimane il limite massimo di 5 ad un singolo valore di statistica.

Il legame tra Pokémon e Allenatore

Uno dei temi che questa reinterpretazione del mondo Pokémon vuole far esplorare è il difficile, intenso ma potenzialmente gratificante rapporto che c'è tra ogni Pokémon e il proprio Allenatore. Sarà un rapporto di amicizia, oppure di sudditanza? Riuscirai a comprendere le esigenze del tuo Pokémon, o ti resterà alieno? E se le comprenderai, lo aiuterai a raggiungerle oppure, con pugno di ferro, glielo impedirai? Sarai tu a cambiare il tuo Pokémon o sarà lui a cambiare te? I Pokémon possono comprendere se ciò che fanno è sbagliato o, come bestie, possono essere mosse solo dall'istinto e l'Allenatore decidere di accettarlo o reprimerlo, con le conseguenze che ne derivano in entrambi i casi?

Queste sono le "domande" che, idealmente, nel mondo di gioco ogni Allenatore si farà allenando i propri Pokémon. Spieghiamo come concretamente tutto ciò entra in gioco. **Ogni Pokémon è definito, tra le altre cose, da un Bisogno e da un valore di Amicizia.**

Il Bisogno è un ardente desiderio, una dipendenza o una necessità che può essere addirittura fisiologica. È unico per ogni singolo Pokémon individuale, non è legato alla specie (due Flareon avranno probabilmente Bisogni diversi, ma potrebbe capitare che un Caterpie e un Tangela condividano il medesimo Bisogno). Il Bisogno, inoltre, **deve** avere il potenziale per entrare in contrasto con l'Allenatore, mettere in pericolo la coppia, o essere moralmente controverso. Riassumendo, **un Bisogno ha queste tre peculiarità: un desiderio, unico, interessante**. E per essere interessante

deve avere almeno una di queste tre caratteristiche: **difficile da ottenere, pericoloso per le conseguenze, o moralmente controverso.**

Alcuni esempi di Bisogno possono essere: "Combattimenti spettacolari", "Ingannare qualcuno", "Finire in pericolo ed essere protetto", "Uccidere", "Dominare qualcuno", "Nutrirsi di Pietrafocaccia", "Esplorare luoghi mai visti prima", "Fare baldoria", "Poltrire anche quando è il momento di agire", e molti altri. Il GM decide qual è il Bisogno del Pokémon al momento della sua cattura o, se c'è modo di rendere la cosa interessante, anche prima. L'Allenatore non conosce il Bisogno del Pokémon, ma può tentare di comprenderlo.

Prima di proseguire il discorso, è bene trattare l'altro aspetto, ossia il valore di Amicizia. Si tratta di un numero che va da -5 fino a +7 (compreso lo 0). La Amicizia rappresenta quanto un Pokémon è legato al proprio Allenatore. Un Pokémon appena catturato inizia con un valore di Amicizia di 1 (una Friendball aumenta di 1 questo valore, o lo diminuisce di 1 se difettosa; un Allevapokémon con il Talento appropriato lo aumenta di 1).

Un Pokémon non selvatico possiede un numero di PP pari al **valore assoluto** della propria Amicizia. Ad esempio, un Pokémon con +6 ha 6 PP a inizio sessione. Un Pokémon con -4 ha 4 PP. Un Pokémon con 0 non ha PP. E così via...

In ogni sessione, il GM deve far emergere i Bisogni di ogni singolo Pokémon in possesso di ciascun Allenatore, in momenti giudicati interessanti per l'alto tasso di conflittualità o pericolosità che possono generare. Ad esempio, dopo che il Capopalestra avversario ha concesso lo scontro, potrà descrivere di come il Raticate del personaggio non ha alcuna intenzione di fermarsi lì, e si avventa sul Pidgeotto avversario per finirlo a morsi, con gli occhi illuminati dalla brama di sangue (Bisogno di Uccidere). (Quando il Bisogno di un Pokémon diviene lampante – o perché l'Allenatore

l'ha compreso, o perché entra in scena – lo si può scrivere nella scheda del Pokémon).

A questo punto, l'Allenatore può agire fondamentalmente in tre modi differenti: può accettare il comportamento del proprio Pokémon e lasciargli soddisfare il Bisogno; può tentare di calmare il Pokémon e promettergli in cambio una soddisfazione "attenuata" del Bisogno; o può costringere il Pokémon a reprimere il proprio Bisogno. Vediamo in dettaglio queste possibilità:

Assecondare: assecondare il Bisogno del Pokémon rinforza il legame che questi ha con l'Allenatore, e li rende più in sintonia l'uno con l'altro. Talvolta, non è sufficiente solamente Assecondare il Pokémon, ma occorre un aiuto attivo e concreto (trovare la Pietrafocaccia di cui vuole nutrirsi, portarlo in un luogo lontano e a lui sconosciuto, ...). Se è difficile e richiede un certo sforzo, sarà più interessante. (Se non è né difficile da soddisfare né pericoloso né moralmente controverso, non è un buon Bisogno). Alla fine di ogni sessione, se un Pokémon ha soddisfatto il proprio Bisogno, aumenta il proprio valore di Amicizia di 1.

Attenuare: se si vuole convincere "con le buone" il proprio Pokémon a non soddisfare il proprio Bisogno qui, ora e/o in questa maniera, gli si deve dare in cambio la possibilità di realizzare concretamente il proprio Bisogno ad un livello di generalità maggiore. Ad esempio, "Uccidere" potrebbe diventare "Fare del male portando ad un passo dalla morte". "Visitare un luogo sconosciuto" potrebbe diventare "Visitare un luogo che oggi non ho ancora visto". "Finire in pericolo ed essere protetto" potrebbe diventare "Vivere un momento ad elevato tasso di adrenalina insieme al mio Allenatore". E così via... ciò che è importante è che devono essere **meno conflittuali, ma comunque conflittuali**. In ogni caso, come funziona? L'Allenatore deve far capire al Pokémon che c'è quest'altra possibilità; la sua azione è associata ad un tiro di Influenzare+1/2Amicizia (se negativa si considera 0) con difficoltà

6. In caso di successo, il Pokémon accetta questa attenuazione del Bisogno. Alla fine della sessione, se lo avrà soddisfatto, aumenta il proprio valore di Amicizia di 1. Se per qualche ragione non è stato così, diminuisce la Amicizia di 2.

Reprimere: se si vuole impedire “con le cattive” al proprio Pokémon di soddisfare il proprio Bisogno, o perché lo si cerca di ritirare nella Ball, o perché si usa la violenza o anche solo parole dure e di comando, si può tentare di spegnere temporaneamente il Bisogno del Pokémon. Egli opporrà resistenza (anche all’essere ritirato); bisogna dunque effettuare un’azione di Volontà+1/2Amicizia (se **positiva** si considera 0) con difficoltà 4. Ad esempio, se un Allenatore ha Volontà 2 e la Amicizia del Pokémon è -2 (valore assoluto 2, la metà è 1), ha un bonus di 3 al tiro. Se ha Volontà 2 e Amicizia 2 (positiva), ha un bonus di solo 2 al tiro (il Volontà). In caso di successo, il Pokémon cede e non soddisfa il proprio Bisogno. In entrambi i casi, alla fine della sessione diminuisce la Amicizia di 2.

In questa meccanica la moralità è volutamente sfumata. Non c’è una divisione netta tra Allenatori che hanno un bel rapporto di sintonia coi propri Pokémon e che fanno cose belle, e Allenatori che sfruttano i propri Pokémon e fanno cose brutte. Talvolta, sviluppare una sintonia col proprio Pokémon significa accettare che ucciderà. Talvolta, usare il pugno di ferro col proprio Pokémon significa impedirgli di nuocere al prossimo. Purtroppo i Pokémon che non hanno ancora sviluppato un solido legame con un umano sono spesso, in fondo, istintivi, e in molti casi la scelta si può ridurre solo ad accettare questa cosa oppure vedersi odiati dal proprio animaletto.

Ma ci sono due possibilità per uscire parzialmente da questo circolo vizioso. Si può tentare di Ridirigere permanentemente il Bisogno del Pokémon, oppure di Spegnerlo in lui per sempre. Ecco come funziona:

Ridirigere: questa strada è riservata a chi ha sviluppato un solido legame col proprio Pokémon. Funziona, infatti, solamente se ha Amicizia 7 e se si è riusciti ad Attenuare con successo il suo Bisogno almeno 3 volte. A questo punto, quando il Pokémon cercherà di soddisfare il proprio Bisogno, è possibile effettuare una prova di Influenzare a difficoltà 4, mentre gli si promette una versione attenuata dello stesso. Se si riesce, si può riscrivere il Bisogno nella versione attenuata, che da ora in poi sarà quella che cercherà di soddisfare. Il nuovo Bisogno può a sua volta essere attenuato per tre volte e poi ridiretto, e così via.

Spegnere: questa strada è invece per chi ha deciso di utilizzare il pugno di ferro. Funziona solo se si ha Amicizia -5 e se si è riusciti a Reprimere il Bisogno del Pokémon almeno 3 volte. Quando il Pokémon sta per tentare di soddisfare il proprio Bisogno, si può provare ad impedirglielo nuovamente. Si effettua una prova di Volontà a difficoltà 4. Se si riesce, il Pokémon è ormai ridotto a uno schiavo che ha accettato la propria condizione, un obbediente essere privo di qualsiasi iniziativa o volontà. Si può cancellare il suo Bisogno, e non c’è alcun modo per restituirgliene uno.

Queste meccaniche sono volutamente asimmetriche, per incentivare e disincentivare certi esiti nella fiction. Ossia:

- **La strada dell’Amicizia è più difficoltosa, ma più remunerativa.** Occorre più impegno per soddisfare il Bisogno del proprio Pokémon, ma egli avrà più forza data dal legame (7 PP anziché 5). **Il bisogno ridiretto rappresenta il fatto che Pokémon e Allenatore iniziano a venirsi incontro e ad accettarsi.**
- **La strada del Pugno di Ferro è più semplice e rapida da ottenere.** Soddisfare il Bisogno del Pokémon significa spesso mettersi nei guai, o doversi impegnare molto, o fare cose orribili; reprimerlo elimina alla radice questi tre problemi. Inoltre, l’Amicizia diminuisce di 2 ogni

volta, il che si traduce in una maggiore rapidità nell'avanzamento lungo questo percorso.

- La dinamica dei Bisogni riesce anche a rendere il fatto che se si vuole essere davvero amici occorre un grande impegno reciproco, e non è qualcosa che si può fare con tante persone, o Pokémon: gli amici veri sono "pochi ma buoni". E infatti, **più si hanno Pokémon e più diventa impossibile riuscire a stare dietro ai Bisogni di tutti**. Se si usa il Pugno di Ferro, invece, spegnendo i Bisogni dei Pokémon, non occorre più preoccuparsi di questo, e si potranno facilmente avere più Pokémon (che però non vorranno bene all'Allenatore).

Nota: l'evoluzione di un Pokémon può modificarne il Bisogno, se quello vecchio è manifestamente inappropriato alla nuova forma (ad esempio, difficilmente un Magikarp manterrà lo stesso bisogno appena diventerà un Gyarados).

Droghe e Scambi

Nella scheda di ogni Pokémon vi è uno spazio dedicato al punteggio di "Droghe e Scambi". **Questo rappresenta quante volte il Pokémon è stato sottoposto alle radiazioni della macchina da scambio, e alle droghe** (PS-SU, Proteina, Ferro, Calcio, Zinco, Carburante, Caramella Rara; Attacco X, Difesa X, Special X, Difesa Speciale X, Velocità X, Superguardia, Supercolpo).

Ogni esposizione alle radiazioni, e alle droghe permanenti (quelle prima del punto e virgola), aumenta di 2 il punteggio Droghe e Scambi. Ogni esposizione alle Droghe dopo il punto e virgola (quelle temporanee) lo aumenta di 1.

Questa esposizione, a lungo andare, rischia di generare una forma tumorale maligna. Come si traduce questo nelle meccaniche di gioco?

Ad ogni esposizione ai fattori sopracitati, si tirano i dadi. Se si ottiene -4, il Pokémon sviluppa la forma tumorale. Altrimenti, **dopo il tiro** si segnano i nuovi punti Droghe e Scambi. Ogni due punti Droghe e Scambi danno -1 al tiro. Quindi, con 1 o 2 punti si ha -1; con 3 o 4 si ha -2; e così via. La prima volta che si ottiene -4, il Pokémon sviluppa il tumore.

Cosa significa? Significa che **perde immediatamente e permanentemente il suo slot Conseguenze più "capiente", e che esteticamente può sviluppare bolle, tumefazioni o altri generi di aspetto sgradevole**.

Dal momento che l'unico altro modo in cui un Pokémon può aumentare un suo punteggio di statistica è con i Traguardi Maggiori, che avvengono sporadicamente, la tentazione di ricorrere alle Droghe è idealmente alta.

La cattura dei Pokémon

Catturare Pokémon non è un'impresa facile, specie in un mondo dove le risorse scarseggiano come quello delineato in questa ambientazione. Ogni volta che lanci una Ball per catturare un Pokémon, ha inizio una Sfida: devi riuscire a superare con successo almeno due dei tre tiri, se vuoi che il Pokémon rimanga nella sfera.

La cattura avviene se, lanciando i 4 dadi Fudge 3 volte, in almeno 2 tiri su 3 si eguaglia o supera la difficoltà indicata di seguito, dipendente dalla quantità di PS del Pokémon, al netto dei fattori modificanti.

Valore PS	Difficoltà
0	2
1	3
2	4
3	5
4	6
5	7
Pkmn Leggendaro	8

Fattore	Modificatore alla difficoltà
Una o nessuna conseguenza "libera"	-2
Alterazione di stato	-2

Le Ball usate possono modificare i risultati dei tiri in vari modi (Poké Ball -2, Ultra Ball +2 ecc., come indicato nelle tabelle degli oggetti).

Combattimento

In combattimento, **l'ordine dei turni è dato dai punteggi di Velocità** di ogni Pokémon, dal più alto al più basso. Quelli con lo stesso punteggio di Velocità tirano il dado per vedere chi dei due inizi prima dell'altro.

Il combattimento è diviso in "zone", unità caratterizzate dall'aver uno o più elementi scenici. Si traccia una mappa sommaria all'inizio del combattimento, ad esempio in questo modo:



In questo combattimento abbiamo 5 zone. Chiunque può spostarsi tra 3, 4 e 2, ma a seconda di come i detriti vengono descritti potrebbero ostacolare Pokémon come Onix (un Onix non potrebbe certo muoversi in una zona di alberi fitti, ad esempio). Pokémon acquatici e volanti potrebbero spostarsi anche sulla zona 1, mentre se la rientranza rialzata è un buco stretto di 50 cm di altezza solo Pokémon come Pidgey, Natu e simili riusciranno ad appollaiarsi su. Si può decidere che nella zona Buio Pesto si ha -2 ad attaccare se occorre vedere il bersaglio, a meno che l'attaccante non sia un tipo Buio o in grado di vedere al buio. Un Pokémon molto pesante che si muova nella zona pericolante potrebbe far crollare tutto.

Situazioni come queste vanno gestite col buonsenso e in base alla descrizione delle zone: rendete ogni combattimento unico e divertente

anche grazie alla scenografia. Il tutto funziona meglio se ciascuno può mandare in campo al massimo due Pokémon, e non di più. Anche per questo, **l'Allenatore può, nel corso dei turni dei suoi Pokémon, eseguire un massimo di due azioni**, tra il dare ordini ai Pokémon (uno per Pokémon), muoversi, usare sue capacità, attaccare, sostituire un Pokémon e via scorrendo.

Quando è il suo turno, **un Pokémon può muoversi di tante zone quanto è indicato dal suo punteggio di velocità, e fare un'azione (Attaccare, Creare un Vantaggio, ...)**. Se ha velocità 0, può muoversi di una zona **oppure** fare un'azione, ma non entrambe le cose. Puoi decidere se fa prima il movimento o l'attacco, ma non può suddividere il movimento, salvo eventualmente per Mosse ispirate a cariche. Pokémon in grado di volare possono terminare il loro movimento in zone ad-hoc raggiungibili solo da attacchi a distanza moderata o lunga.

L'allenatore può a sua volta muoversi di tante zone quant'è il suo punteggio di Corpo, e usare una mossa/capacità. Può decidere di non muoversi per sostituire uno dei Pokémon in campo con un altro. Alcune situazioni possono portare a non dare ordini al Pokémon, che dunque non agisce.

Quando un Pokémon attacca, il suo attacco ha un raggio d'azione che determina a che distanza può efficacemente colpire:

Raggio d'azione	Distanza colpita
Personale	Sé stessi o attorno a sé
Contatto	Stessa zona, toccando il bersaglio
Breve	Stessa zona
Moderato	Stessa zona o una zona di distanza
Lungo	Una o due zone di distanza
Area (Speciale)	Tutti nella/e zona/e

Una volta assicuratisi che il bersaglio sia valido, si lanciano i 4 dadi Fudge, sommando il proprio Attacco o Attacco Speciale, a seconda del genere di attacco. Il Pokémon che sta subendo l'attacco tira i 4 dadi sommando la propria Difesa o Difesa Speciale.

A questo punto, si profilano quattro possibilità:

- **Fallimento:** se il risultato dell'attacco è minore di quello della difesa, l'effetto dell'attacco è trascurabile e non infligge alcun danno.
- **Pareggio:** se è uscito il medesimo risultato, l'attacco non infligge alcun danno, ma ottenete un Beneficio.
- **Successo:** se avete superato il valore della difesa, l'attacco infligge tanti danni quanta è la differenza tra i valori.
- **Successo con Stile:** se avete superato il valore della difesa di almeno 3, potete decidere di infliggere 1 danno in meno rispetto alla differenza, e ottenere un Beneficio, oppure infliggere una Alterazione di Stato, se ha senso.

Si ha +1 agli attacchi del proprio tipo. Si ha +2 con attacchi super-efficaci sul tipo avversario, e +3 se è doppiamente superefficace (non +4). Si ha -2 con attacchi poco efficaci, -3 se sono doppiamente poco efficaci, mentre gli attacchi a cui l'avversario è immune non possono infliggere danno.

Quando un Pokémon riceve danno, deve decidere come assegnarlo nelle sue caselle di Stress e Conseguenze. La parte che segue è quasi interamente presa dall'Srd di *FATE Accelerato*, con alcune modifiche.

AHI! DANNI, STRESS E CONSEGUENZE

STRESS

Se subite un colpo e non volete essere messi fuori combattimento, potete scegliere di subire dello stress.

Subire stress significa che vi sentite stanchi o infastiditi, subite una ferita superficiale, o qualche altra condizione che sparisce in fretta.

La vostra scheda del personaggio ha un indicatore di stress: una fila di tre caselle. Quando subite un colpo e spuntate una casella di stress, questa assorbe un numero di livelli di successo dell'attacco pari al numero indicato: un livello per la Casella 1, due per la Casella 2 o tre per la Casella 3.

Potete spuntare solo una casella di stress per ogni singolo colpo, ma potete spuntare una casella di stress e subire contemporaneamente una o più conseguenze. Non potete spuntare una casella di stress che sia già stata marcata!

CONSEGUENZE

Le conseguenze sono nuovi aspetti che subite per esprimere il fatto di essere stati feriti seriamente in qualche modo. La scheda del personaggio ha tre spazi in cui potete registrare le conseguenze. Ogni spazio è contrassegnato da un numero: 2 (conseguenza lieve), 4 (conseguenza moderata) o 6 (conseguenza grave). Questo valore rappresenta il numero dei livelli di successo del colpo che la conseguenza assorbe. Per gestire un singolo colpo potete subirne quante ne volete, ma solo se quello spazio sulla scheda è ancora vuoto. Se avete già scritto una conseguenza moderata, non potete subirne un'altra finché non fate qualcosa per eliminare la prima!

Il principale lato negativo delle conseguenze è che ognuna di esse rappresenta un nuovo aspetto che i vostri avversari possono invocare contro di voi. Quante più ne avrete tanto più sarete vulnerabili. Proprio come gli aspetti di situazione, il personaggio che crea la conseguenza (in questo caso colui che vi ha colpito) ne ottiene un'invocazione gratuita e può consentire ad uno dei propri alleati di utilizzarla al posto suo.

Se non siete in grado di assorbire tutti i livelli di successo del colpo (spuntando una casella di stress, subendo conseguenze o entrambe le cose) venite messi fuori combattimento.

COSA SUCCEDA QUANDO SI FINISCE FUORI COMBATTIMENTO?

Se venite messi fuori combattimento, non potete più agire durante la scena in corso. Chiunque vi metta fuori combattimento racconta cosa vi succede. La descrizione dovrebbe essere sensata e basarsi su come siete stati messi fuori combattimento: forse il Beedrill muore, o forse rimarrà senza ali per il resto della vita.

Questo vale anche se mettete fuori combattimento un Pokémon avversario: sta a voi raccontare se muore, o che altro gli accade.

ARRENDERSI

Se le cose si mettono male, potete arrendervi (o concedere il conflitto), ma dovete dichiarare la resa prima che il vostro avversario lanci i dadi.

Arrendersi è diverso dall'essere messi fuori combattimento, perché avete voce in capitolo in ciò che vi accade. Il vostro avversario ottiene qualche concessione da parte vostra (discutete su cosa abbia senso fare in quella situazione) ma è sicuramente meglio che essere messi fuori combattimento e non poter dire proprio nulla.

In più, il Pokémon ottiene un PP per aver concesso e un PP per ogni conseguenza che ha subito nel conflitto. È la vostra occasione per dire: "Hai vinto questo round, ma la prossima volta ti batterò!" ed aggiudicarvi un bel gruzzolo di PP su cui fare affidamento in seguito.

GUARIRE: RECUPERARE STRESS E CONSEGUENZE

Al termine di ogni scena azzerate le caselle di stress spuntate. Recuperare da una conseguenza è invece leggermente più complicato: dovete spiegare come guarite, che si tratti di una visita al Pronto Soccorso, l'utilizzo di una Pozione o Bacca, o qualsiasi altra cosa abbia un nesso con la conseguenza stessa. Dovete aspettare un lasso di tempo appropriato, a meno che non stiate utilizzando i Rimedi.

Conseguenza lieve: Azzeratela alla fine della scena, sempre che abbiate la possibilità di riposare.

Conseguenza moderata: Azzeratela alla fine della prossima sessione, sempre che abbia senso nella storia.

Conseguenza grave: Azzeratela alla fine dello scenario, a patto che abbia senso nella storia.

Le mosse dei Pokémon

Ogni Pokémon può utilizzare le sue capacità per Attaccare, Creare un Vantaggio, Superare un Ostacolo o Difendere, fintanto che ha senso. Dunque, un Machoke può sferrare un possente pugno ad un Pokémon suo avversario (Attaccare); un Delibird può tentare di creare una patina di ghiaccio sotto i piedi degli avversari in modo da farli scivolare (Creare un Vantaggio); un Kadabra può usare la sua capacità telecinetica per "smuovere" le rocce dell'Onix che lo sta intrappolando e liberarsi (Superare

un Ostacolo); e chiunque utilizza la propria Difesa o Difesa speciale per Difendere dagli attacchi che subisce.

Un Pidgeot può portare in volo il proprio allenatore, così come un Lapras può solcare i mari conducendo un intero gruppo di persone in un altro luogo. Queste azioni costano 1 PP, essendo faticose.

Tutti i Pokémon possono effettuare attacchi del proprio tipo e del tipo Normale. Tutti i Pokémon possono attaccare con Attacco Fisico, e a Contatto. Se ha senso, un Pokémon può attaccare con Attacco Speciale, oltre che Fisico. E, sempre se ha senso, può attaccare a distanza Breve, oltre che Contatto. Una semplice azione di Attaccare che non includa altro che quanto descritto in questo paragrafo, è considerata un "attacco semplice".

Le distanze Moderata e Lunga, e gli attacchi di altri tipi, sono sbloccabili tramite le Mosse. Oltre alle azioni basilari descritte sopra, infatti, ogni Pokémon avrà delle capacità speciali, che consistono di una Abilità e due o più Mosse (due all'inizio; dopodiché una nuova ad ogni Traguuardo Significativo).

Le mosse possono essere inventate, a patto che rispecchino qualcosa che il Pokémon può verosimilmente fare; seguono grossomodo uno dei seguenti schemi:

- Siccome sono X, ottengo +2 a Y quando attacco/creo un vantaggio/supero un ostacolo/difendo se è vera la condizione Z.
- Siccome sono X, una volta a combattimento/sessione posso fare una cosa Y normalmente impossibile.
- Siccome sono X, ottengo un +1 a Y stabile e cumulabile fino alla fine della scena.
- Siccome sono X, ottengo un +2 a Y stabile e cumulabile fino alla fine della scena pagando 1 PP.

- Siccome sono X posso fare una cosa Y normalmente impossibile pagando 1 PP.
- Siccome sono X posso fare una cosa Y normalmente impossibile se è vera la condizione Z.

Gli aumenti di statistiche stabili e cumulabili possono portarle fino a un totale di +8, sfiorando il limite naturale del +5.

Alcuni esempi più o meno specifici sono riportati di seguito, con la mossa del videogioco cui si ispirano tra parentesi, e (talvolta modificata, come per Ricciolscudo) e altre mosse che con pochi accorgimenti potrebbero ricadere sotto la categoria.

Nella sezione con i Capipalestra saranno indicati i loro Pokémon corredati dalle Mosse, il che può aiutarvi ancora meglio a capire come possono essere costruite.

Area: Siccome sono Distruttivo, posso spendere 1 PP per far sì che un mio attacco colpisca tutti nella zona in cui mi trovo (o in una zona più lontana, o fino a 2 zone di distanza, se ho Distanza). (Surf, Terremoto)

Attacco finale: Siccome sono In-vin-ci-bi-le, una volta a sessione/pagando 1 PP/se sono a un passo dalla sconfitta posso perdere un turno prima/essere k.o. dopo l'attacco, e Attaccare a +6. (Solarraggio, Iper-raggio)

Aumento progressivo: Siccome sono Incollerito, finché i miei attacchi semplici continuano ad andare a segno senza interruzione hanno +1 rispetto all'attacco precedente (a partire dal secondo attacco consecutivo). (Rotolamento, Tagliofuria)

Aumento statistiche: Siccome sono Coraggioso, ottengo +1 a Attacco stabile e cumulabile fino alla fine della scena (Gridodilotta, Rafforzatore)

Aumento statistiche 2: Siccome sono Meditativo, posso spendere 1 PP per ottenere +1 a Attacco Speciale e a Difesa Speciale (2 in totale) stabile e cumulabile fino alla fine della scena (Calmamente, Danzaspada, Agilità, Congiura)

Barriera: Siccome sono Protettivo, ottengo +2 quando Creo un vantaggio per creare una barriera che protegga dagli Attacchi Speciali (+2 Difesa Speciale) nella zona con tre invocazioni gratuite. (Schermoluce, Barriera)

Brutto Colpo: Siccome sono Distruttivo, i miei attacchi semplici hanno più probabilità di fare davvero male quando sono foglie taglienti: se vanno a segno e l'avversario decide di assegnare i danni allo Stress, posso pagare 1PP e forzarlo ad assegnarli alle Conseguenze. (Foglielama, Lacerazione, Pietrataglio)

Consuma Risorse: Siccome sono Dispettoso, posso usare un'azione di Creare un Vantaggio per sottrarre 1 PP all'avversario e ottenerlo io. (Dispetto, Furto)

Danno maggiorato ad una condizione: Siccome sono Vendicativo, ottengo +2 ad Attacco quando faccio un'azione di Attaccare a contatto contro un avversario che mi ha colpito nell'ultimo turno. (Vendetta, Acquadisale, Sciagura)

Difesa: Siccome sono Pauroso, ottengo +4 a Difesa per proteggermi dagli attacchi fintantoché rimango appallottolato e non faccio altro. (Ricciolscudo)

Distanza: Siccome sono Dotato di Cannoni, i miei attacchi possono avere raggio Moderato oltre che Contatto e Breve. Spendendo 1 PP, un mio attacco può avere raggio lungo (Idropompa)

Effetto ambientale: Siccome sono Metallico, posso usare Creare un Vantaggio per generare un Aspetto Punte con invocazione gratuita su una zona che, se invocato (da chiunque), provoca 1 danno ad un bersaglio in quella zona. (Punte, Fielepunte, Levitoroccia)

Effetto meteorologico: Siccome sono Dominante, posso usare Creare un Vantaggio per generare una pioggia torrenziale che dura fino al termine della scena, con tre invocazioni gratuite per dare +2 ad attacchi di Acqua o Elettro e -2 ad attacchi di Fuoco. (Pioggiadanza, Terrempesta, Giornodisole, Campo Elettrico, Campo Erbosio)

Elusione: Siccome sono Rapido come un Ninja, posso Creare un Aspetto Copie Multiple che posso invocare per far sì che l'avversario debba prima

Superare un Ostacolo per colpirmi. Al primo attacco subito l'Aspetto svanisce. (Doppio Team; Muro di Fumo sarebbe nella zona e invocabile da chiunque, e non sparirebbe al primo colpo inferto)

Esplosione: Siccome sono Disposto al Sacrificio, posso sacrificare la mia vita per infliggere 10 danni a tutti i Pokémon nella stessa zona, cui ognuno sottrae la propria Difesa.

Guarigione A (con PP): Siccome sono Rigenerativo, posso spendere 1 PP per far diminuire di 1 livello la gravità di una (mia) Conseguenza/eliminare una Alterazione. (Ripresa, Aromaterapia, Desiderio)

Guarigione B (con condizione): Siccome sono Vegetale, una volta per scena posso far diminuire di 1 livello la gravità di una mia Conseguenza, ma solo se sono sotto la luce del Sole. (Sintesi, Mattindoro, Lucelunare, Riposo)

Guarigione C (con attacco): Siccome sono Vegetale, quando metto a segno un attacco semplice posso guarire di tanti punti stress/conseguenze quanta è la metà del danno che ho inflitto. (Assorbimento, Assorbipugno, Assorbibacio)

Guarigione D (solo stress): Siccome sono Idratato, ad ogni turno recupero la casella di Stress occupata meno capiente. Pago 1 PP per attivare la Mossa all'inizio. (Acquanello, Radicamento)

Guarigione E (parassitismo): Siccome sono Parassita, posso Creare un Vantaggio con Att.Sp. su un Pokémon a distanza breve. Se ha successo ottiene l'aspetto Pieno di Semi, con invocazione gratuita. Ogni volta che lo invoco, subisce 1 danno e io recupero la casella da 1 Stress se è occupata. (Parassiseme)

Infallibile: Siccome sono Preciso, una volta a combattimento posso Attaccare con delle comete considerando 0 la Difesa o Difesa Speciale del Pokémon bersaglio, e se non dovesse bastare infliggerò comunque almeno 1 danno. (Massimo 4 danni). (Comete, Fogliamagica)

Infliggere Alterazione A (pura e semplice): Siccome sono Velenoso, posso Creare un Vantaggio che infligga la Alterazione Avvelenato ad un avversario, con una invocazione gratuita. (No congelamento) (Velenpolvere, Fuoco Fatuo, Tuononda, Sonnifero)

Infliggere Alterazione B (con attacco): Siccome sono Infuocato, quando un mio attacco di Fuoco va a segno posso infliggere la Alterazione Bruciato, senza invocazione gratuita. (Fuocopugno, Fulmine, Geloraggio)

Intrappolamento: Siccome sono Pieno di Liane, ottengo +2 a Creare un Vantaggio quando intrappolo un Pokémon, e la difficoltà per liberarsi aumenta di 2. (Avvolgibotta, Turbofuoco)

Priorità: Siccome sono Rapidissimo, posso effettuare un attacco semplice dopo che un avversario ha dichiarato il suo attacco, ma prima che lo porti a termine. Al mio turno non potrò attaccare (Attacco Rapido, Acquagetto)

Protezione: Siccome sono Prevedente, spendendo 1 PP posso essere immune ad un attacco, dopo che l'avversario ha tirato i dadi ma prima che abbia deciso se invocare qualche Aspetto; al mio turno non potrò attaccare né muovermi. (Protezione)

Ridurre statistiche A (pura e semplice): Siccome sono Sfacciato, posso Creare un Vantaggio per dare -1 alla Difesa di un Pokémon avversario fino alla fine della scena. (Colpocoda, Ruggito)

Ridurre statistiche A2: Siccome sono Pieno di Cotone, posso spendere 1 PP per Creare un Vantaggio per dare -2 alla Velocità di un Pokémon avversario fino alla fine della scena. (Cottonspora)

Ridurre statistiche B (con attacco): Siccome sono Penetrante, quando un mio attacco di Psico ottiene un Successo con Stile posso scegliere, come Beneficio, di diminuire la Difesa Speciale di 1 fino alla fine della scena. (Psichico, Energipalla, Ronzio, Palla Ombra)

Ripristinare statistiche: Siccome sono Elusivo, posso Superare un Ostacolo per eliminare tutte le modifiche alle statistiche che durano fino a fine scena e i Benefici. (Nube)

Spostamento: Siccome sono Territoriale, posso usare un'azione di Creare un Vantaggio per generare l'aspetto Spaventato con invocazione gratuita che, se invocato, mi permette di far andare il bersaglio nella zona che desidero usando la sua Velocità. (Boato, Turbine)

Teletrasporto: Siccome ho Poteri Psichici, posso spendere 1 PP per portare me e chiunque altro mi stia toccando in un luogo conosciuto.

Tentennamento: Siccome sono Impetuoso, quando ho un Successo con Stile con una azione di Attaccare, al posto del Beneficio posso rinunciare a 1 danno per far sì che l'avversario perda il suo prossimo turno. (Frana, Morso)

Tipo di Mossa: Siccome sono Versatile, le mie mosse possono essere anche di un altro tipo. (es. Elettro)

Le Abilità dei Pokémon

Le Abilità, invece, sono la trasposizione di quelle che il Pokémon ha nel videogioco. In generale, laddove possibile, sarebbe opportuno che si attivassero invocandole (e dunque pagando 1 PP), o con invocazione gratuita se le condizioni attivanti sono particolarmente restrittive. Alcuni esempi su come convertirne alcune:

Aiutofuoco: Se sei stato danneggiato nel turno precedente, puoi invocare questo aspetto per avere +2 ad un attacco di Fuoco.

Pressione: All'inizio del combattimento, tutti gli avversari ti cedono 1 PP.

Statico: Questo aspetto può essere invocato quando un Pokémon entra a contatto con te, per infliggergli la Alterazione Paralizzato.

Sveglialampe: Questo aspetto può essere invocato per liberarsi dalla Alterazione Addormentato.

Vigore: Una volta per sessione può invocare l'aspetto per creare una nuova conseguenza moderata o grave in grado di assorbire il colpo che si sta per ricevere. Se non guarisce entro un giorno, il Pokémon perde permanentemente il suo slot Conseguenze più alto (oltre a quello temporaneo).

Le Alterazioni di Stato

Le Alterazioni di Stato sono simili agli Aspetti che vengono creati temporaneamente su un Pokémon, ma hanno effetti meccanici diversi e sono dunque trattate diversamente.

Se viene inflitta una Alterazione di Stato mettendo a segno un attacco che infligge anche danno, non si ottiene alcuna invocazione gratuita su di essa. Se viene inflitta con una azione di Creare un Vantaggio, si ottiene una invocazione gratuita.

Addormentato: L'aspetto può essere invocato per far perdere il turno al Pokémon. L'effetto cessa al primo turno del Pokémon in cui nessuno ha intenzione di invocare l'aspetto, o quando viene attaccato. Fuori dalla lotta, pagando 1 PP dura per un'intera scena.

Avvelenato: Si utilizza una barra dello stress ad-hoc con 5 caselle, separata dallo stress usuale. Ad ogni turno del Pokémon, si riempie una casella. Quando sono tutte riempite, il Pokémon è fuori combattimento. Al di fuori dalla lotta, il Pokémon morirà se non riesce a guarire dall'avvelenamento entro un giorno. Guarirà solo con un trattamento adeguato.

Bruciato: finché un Pokémon è bruciato, il suo Attacco dimezza (arrotondato per difetto). Si utilizza una barra dello stress ad-hoc con 6 caselle, separata dallo stress usuale. Ad ogni turno del Pokémon, si riempie una casella. Quando sono tutte riempite, il Pokémon è fuori combattimento. Guarirà solamente con un trattamento adeguato.

Congelato: Si utilizza una barra dello stress ad-hoc con 3 caselle, separata dallo stress usuale. Alla fine di ogni turno del Pokémon, si riempie una casella. Quando sono tutte riempite, il Pokémon è scongelato. Fintanto che è congelato, un Pokémon non può fare efficacemente nulla, ma ottiene +2 a

Difesa e Difesa Speciale per via dello strato di ghiaccio che lo separa dal mondo. Questa Alterazione, quando inflitta (ad esempio perché si fa Successo con Stile attaccando con una mossa di Ghiaccio) richiede sempre il pagamento di 1 PP per innescarsi.

Confuso: Si utilizza una barra dello stress ad-hoc con 3 caselle, separata dallo stress usuale. Alla fine di ogni turno del Pokémon, si riempie una casella. Quando sono tutte riempite, il Pokémon non è più confuso. Finché è confuso, l'Alterazione può essere invocata per far sì che il Pokémon si attacchi da solo.

Infatuato: Si utilizza una barra dello stress ad-hoc con 4 caselle, separata dallo stress usuale. Alla fine di ogni turno del Pokémon, si riempie una casella. Quando sono tutte riempite, il Pokémon non è più infatuato. Fintanto che è infatuato, l'aspetto può essere invocato per impedirgli di attaccare il Pokémon di cui è infatuato.

Paralizzato: finché un Pokémon è paralizzato, la sua Velocità dimezza (arrotondata per difetto). L'Alterazione può essere invocata per far perdere il turno al Pokémon. Guarirà solamente con un trattamento adeguato.

Oggetti principali

Oggetto	Prezzo	Reperibilità	Effetto
Poké Ball	65	Le basi Rocket di Kanto tranne Isola Cannella; Olivinopoli.	Cattura i Pokémon a -2. Costo componenti 20 .
Mega Ball	100	Le basi Rocket di Azzurropoli, Aranciopoli, Celestopoli, Aranciopoli; Olivinopoli.	Cattura i Pokémon a +0. Costo componenti 40 .
Ultra Ball	200	La base Rocket di Azzurropoli.	Cattura i Pokémon a +2. Costo componenti 60 .
Level Ball	120	Le basi Rocket di Johto. Spesso difettose ovunque tranne Amarantopoli.	Cattura i Pokémon di livello più basso a +2, più alto a -2. Si applica un -2 se difettosa.
Esca Ball	50	Le basi Rocket di Johto. Spesso difettose ovunque tranne Amarantopoli.	Cattura i Pokémon pescati a +2, altri a -2. Si applica un -2 se difettosa.
Luna Ball	50	Le basi Rocket di Johto. Spesso difettose ovunque tranne Amarantopoli.	Cattura i Pokémon che evolvono con Pietralunare a +2, altri a -2. Si applica un -2 se difettosa.
Friend Ball	120	Le basi Rocket di Johto. Spesso difettose ovunque tranne Amarantopoli.	Cattura i Pokémon a +0 e aumenta di 1 il punteggio di Amicizia. Si applica un -2 alla cattura o un -1 alla Amicizia se difettosa.
Love Ball	50	Le basi Rocket di Johto. Spesso difettose ovunque tranne Amarantopoli.	Cattura Pokémon della stessa specie del tuo ma sesso opposto a +2, altri a -2.
Peso Ball	120	Le basi Rocket di Johto. Spesso difettose ovunque tranne Amarantopoli.	Cattura Pokémon più pesanti di 200 kg a +1, più di 300kg a +2 e più di 400kg a +3, altri a -2. Si applica un -2 se difettosa.
Rapid Ball	120	Le basi Rocket di Johto. Spesso difettose tranne ad Amarantopoli.	Cattura Pokémon con un bonus pari al loro punteggio di velocità. Si applica un -2 se difettosa.
Pozione	80	Basi Rocket.	Guarisce una conseguenza lieve senza tirare coi dadi (serve comunque una scena). Costo componenti 20 .
Superpozione	120	Basi Rocket.	Rende lieve una conseguenza moderata, o funziona come una pozione. Costo componenti 40 .
Iperpozione	200	Basi Rocket di Azzurropoli,	Rende moderata una conseguenza grave, o come una Superpozione. Costo

		Fiordoropoli.	componenti 60
Pozione Max	300	Basi Rocket di Azzurropoli, Fiordoropoli.	Abbassa di grado due conseguenze (anche lieve che guarisce all'istante). Costo componenti 100 .
Antidoto	50	Basi Rocket.	Guarisce l'Avvelenamento. Costo componenti 15 .
Antiparalisi	50	Basi Rocket.	Guarisce la Paralisi. Costo componenti 15 .
Antigelo	30	Basi Rocket.	Guarisce il Congelamento. Costo componenti 15 .
Antiscottatura	50	Basi Rocket.	Guarisce la Scottatura. Costo componenti 15 .
Cura Totale	80	Basi Rocket.	Guarisce ogni Alterazione. Costo componenti 40 .
Ricarica Tot	500	Basi Rocket di Azzurropoli, Fiordoropoli.	Guarisce tutte le conseguenze e le Alterazioni. Costo componenti 100 .
Repellente	5	Supermercati	Allontana i Pokémon per un'ora.
Polvocura	30	Erboristerie clandestine	Guarisce ogni Alterazione. -1 Amicizia se non si supera Empatia.
Polvenergia	45	Erboristerie clandestine	Rende lieve una conseguenza moderata, o funziona come una pozione. -1 Amicizia se non si supera Empatia
Radiceenergia	75	Erboristerie clandestine	Rende moderata una conseguenza grave, o come una Superpozione. -1 Amicizia se non si supera Empatia
PS-Su	800	Basi Rocket di Azzurropoli, Fiordoropoli	+1 permanente ai PS. +2 Droghe e Scambi.
Proteina	800	Basi Rocket di Azzurropoli, Fiordoropoli	+1 permanente a Attacco. +2 Droghe e Scambi.
Ferro	800	Basi Rocket di Azzurropoli, Fiordoropoli	+1 permanente a Difesa. +2 Droghe e Scambi.
Calcio	800	Basi Rocket di Azzurropoli, Fiordoropoli	+1 permanente a Attacco Speciale. +2 Droghe e Scambi.
Zinco	800	Basi Rocket di Azzurropoli, Fiordoropoli	+1 permanente a Difesa Speciale. +2 Droghe e Scambi.
Carburante	800	Basi Rocket di Azzurropoli, Fiordoropoli	+1 permanente a Velocità. +2 Droghe e Scambi.
Caramella Rara	1200	Basi Rocket di Azzurropoli,	Il Pokémon raggiunge immediatamente un Traguado Maggiore. +2 Droghe e Scambi.

Attacco X	100	Fiordoropoli Basi Rocket.	+2 per la battaglia a Attacco. +1 Droghe e Scambi.
Difesa X	100	Basi Rocket.	+2 per la battaglia a Difesa. +1 Droghe e Scambi.
Special X	100	Basi Rocket.	+2 per la battaglia a Att. Speciale. +1 Droghe e Scambi.
Difesa speciale X	100	Basi Rocket.	+2 per la battaglia a Dif. Speciale. +1 Droghe e Scambi.
Velocità X	100	Basi Rocket.	+2 per la battaglia a Velocità. +1 Droghe e Scambi.
Superguardia	100	Basi Rocket.	In battaglia immune ad Alterazioni. +1 Droghe e Scambi.
Supercolpo	100	Basi Rocket.	In battaglia se i colpi vanno a segno infliggono +2 danni. +1 Droghe e Scambi.
Latte Mumu	10	Fattoria di Olivinopoli	Come Superpozione. Scade dopo un giorno.

Se un **Rimedio** è difettoso, quando viene somministrato funziona, ma riempie 1 stress del Pokémon, che si svuoterà al termine del prossimo combattimento. Se una Ball è difettosa, in generale ha -2 cumulabile alla cattura. Alcune eccezioni possono essere come la Friendball che dà -1 alla Amicizia anziché +1.

Gli altri oggetti, come le **MT**, le **Pietre Evolutive** e tutto ciò che può essere assegnato ad un Pokémon, hanno un valore così elevato o sono così rari da non avere un prezzo fisso di mercato. Per quanto riguarda i loro effetti, le MT sono utilizzabili una sola volta (come fino alla quarta generazione) e consistono in dischi da far leggere ad un apposito lettore, collegato tramite elettrodi al cervello del Pokémon. MT difettose potrebbero danneggiare il Pokémon, rendendolo ostile o facendogli perdere la memoria.

Le **bacche** possono avere gli effetti di una Pozione o dei vari oggetti che curano le Alterazioni di Stato, ed eventualmente effetti più elaborati come ad esempio concedere un bonus +2 una tantum alla difesa/difesa speciale contro un attacco di tipo Acqua superefficace.

Gli **oggetti da tenere** hanno effetti che possono essere tradotti in modo generalmente facile in questo regolamento. Aumentare la potenza delle mosse di un determinato tipo può significare +1 all'attacco con quelle mosse, ad esempio. Naturalmente i Pokémon possono "tenere" un oggetto solo se gli è fisicamente possibile farlo.

Obiettivi del GM

Come GM, hai i seguenti obiettivi:

- **Dipingi un mondo oscuro**

Con ogni probabilità voi tutti giocatori al tavolo conoscete molto approfonditamente Kanto e Johto, i PNG importanti, le città, ogni singolo anfratto. Questo aiuta molto i giocatori ad essere proattivi ("dobbiamo nascondervi dalle forze dell'ordine, andiamo a Monte Scodella!"). Naturalmente, questo non è il semplice mondo dei Pokémon che tutti conoscete. Divertiti a corromperlo, mostrarne i lati oscuri: i Pokémon si feriscono e muoiono, la Silph S.p.A. è un'ambigua e potentissima corporation, il Team Rocket è un'organizzazione di criminalità organizzata. Cosa faranno i vecchi Capipalestra?

- **Gioca sull'ambiguità**

Come è stato indicato nella descrizione dell'ambientazione, ci sono valide ragioni per apprezzare il Governo, la Silph S.p.A. e il Team Rocket, e altrettante valide ragioni per dubitare di loro. False piste, persone mosse da interessi personali e spesso in conflitto con l'organizzazione di cui fanno parte, scelte difficili in cui non si può distinguere nettamente il giusto dallo sbagliato: gioca con questi elementi per un mondo cupo, difficile e realistico.

- **Dai vita ad ogni Pokémon**

Questo è un gioco sui Pokémon. I Pokémon sono esseri viventi: descrivili nel loro ambiente naturale e nelle loro attività di vita quotidiana (banchi di Tentacool mossi dalla corrente, un Ekans a caccia di una preda, ecc.), e soprattutto metti in gioco le loro esigenze: come GM, **devi** far entrare in scena i Bisogni di ogni Pokémon posseduto dai giocatori una volta a sessione. Quando l'emergere di un Bisogno sarebbe interessante – o perché richiederebbe impegno per ottenerlo, o perché metterebbe tutti nei casini, o perché sarebbe qualcosa di davvero riprovevole – è il momento giusto per metterlo in scena.

I Capipalestra

Di seguito vengono presentati a titolo di esempio tre Capipalestra, comprensivi di storia e squadra di Pokémon. Possono essere utili come fonte di ispirazione e per capire concretamente come si creano le mosse. Sono del tutto opzionali, potete inserirli nella vostra avventura, ignorarli, usarne altri, modificarli, tutto quello che volete.

Potete trovare altri Capipalestra nella pagina Facebook, che vi invito a visitare anche per ricevere aggiornamenti, errata, chiarimenti e altro materiale esclusivo: [Pokémon Noir Gdr](#)



Accanto al valore dei PS compaiono indicate le caselle di Stress (S) e di Conseguenze (C) che il Pokémon del Capopalestra ha a disposizione.

I valori di Abilità e i Talenti dei Capipalestra non sono indicati per ragioni di spazio, ma possono essere facilmente inventati.

Dorino

Concetto Base: Scienziato esperto di elettricità **Obiettivo:** Felicità di Lumos **Problema:** Debito coi Rocket **Personalità:** Nervoso

Dorino è uno dei Fratelli Settedì, nonché Fisico. Molto affezionato ai suoi Lumos e Gauss, quando sono entrate in vigore le nuove leggi è riuscito ad evitare di doverli consegnare, e risulta pulito. Da quel momento, però, gli è stato impossibile andare sulle cime di luoghi alti con Lumos per fargli illuminare tutta la zona come un faro, poiché sarebbero stati beccati. Ha dovuto iniziare ad usare anche le maniere forti per tenere a bada Lumos, che nel tempo è divenuto sempre più rancoroso e sottomesso a Dorino, finché non ha smesso di cercare di splendere in questo modo. Dorino soffre molto per questa situazione ed è alla disperata ricerca di un modo per far tornare il depresso Lumos felice come una volta. Purtroppo molto tempo gli viene sottratto da un debito che ha contratto con il Team Rocket. Dal momento che il suo Magnezone ha un costante bisogno di giocare alle slot machine al casinò di Fiordoropoli, e che questo li ha portati a perdere una fortuna, Dorino ha avuto la sciagurata iniziativa di indebitarsi con gente del casinò. Questi, che hanno anche scoperto del suo Magnezone e possono ricattarlo così, gli impongono di ripagare il suo debito facendo il Capopalestra nei sotterranei del Casinò. Dorino è costretto ad accettare questa situazione suo malgrado. Un tempo particolarmente scherzoso e giocherellone, ora è soltanto provato e nervoso. È disponibile ogni Domenica. Naturalmente bisogna aver parlato coi Rocket scoprendo l'esistenza della Palestra e avendo pattuito la somma scommessa... Dorino di norma scommette almeno 300€ a battaglia.



Pokémon	Ampharos	Magnezone
Nome	Lumos	Gauss
Immagine		
Tipo	Elettro	Elettro/Acciaio
Categoria	Luce	Magnetico
Genere	Maschio	Neutro
Droghe	4	3
Bisogno	Spento	Giocare al Casinò
Amicizia	-5	7
Oggetto	Calamita: può essere invocato per dare +2 ad un attacco di Elettro	Baccanaca: oggetto a uso singolo, può ingerirlo dopo aver subito un Attacco Terra per ridurre di 4 il danno.
PS	3 (S1, 2, 3, C 2, 4, 6, 2)	2 (S 1, 2, 3, C 2, 4, 6)
Statistiche	Att 1, Dif 2, AttSp 4, DifSp 3, Vel 1	Att 2, Dif 4, AttSp 4, DifSp 3, Vel 1
Mossa	Accecante: dato che ho la Coda Luminosissima, posso Creare un Vantaggio con AttSp per dare l'Aspetto Abbagliato, senza invocazioni gratuite, che può essere invocato per far mancare il bersaglio o simili.	Tuononda: Siccome sono Elettro, posso Creare un Vantaggio con AttSp per infliggere la Paralisi ad un avversario, con una invocazione gratuita.
Mossa	Gelopugno: Siccome sono Versatile, posso fare un attacco semplice a contatto con Att di tipo Ghiaccio (se ottiene un Beneficio può congelare)	Campo Elettrico: Siccome sono Magnetico, con Creare un Vantaggio con AttSp posso rendere il campo di battaglia saturo di elettricità, invocabile per dare +2 ad attacchi Elettro o per impedire una condizione Addormentato. 3 invocazioni gratuite
Mossa	Cottonspora: Siccome sono Lanoso, spendendo 1 PP posso Creare un Vantaggio con AttSp per dare -2 Velocità a un avversario fino a fine scena	Magnetascesa: posso spendere 1 PP per levitare abbastanza in alto da diventare immune agli attacchi Terra
Mossa	Cottonscudo: Siccome sono Lanoso, spendendo 1 PP posso aumentare di 2 la mia Difesa fino a fine scena	Scintilla: Siccome sono Carico di Elettricità, quando un mio attacco Elettro con AttSp va a segno senza Benefici, posso spendere 1 PP e Paralizzare comunque l'avversario (senza invocazione gratuita)
Mossa	Fulmine: siccome sono Carico di Elettricità, i miei attacchi elettrici con AttSp possono avere raggio moderato oltre che breve. Con 1 PP, anche lungo. (Se ottiene il Beneficio paralizza)	Cannonflash: i miei attacchi Acciaio con AttSp possono avere anche Distanza Moderata (spendendo 1 PP, anche lunga). Con un Beneficio può ridurre la DifSp avversaria di 1 fino a fine scena
Abilità	Statico: può essere invocato quando Ampharos e un altro Pokémon entrano in contatto, per paralizzarlo	Vigore: Una volta per sessione può invocare l'aspetto per creare una nuova conseguenza moderata o grave in grado di assorbire il colpo ricevuto. Se non guarisce entro un giorno, perde permanentemente il suo slot Conseguenze più alto (oltre a quello temporaneo)
Note	Lumos tiene una Calamita nella mano destra per canalizzare meglio gli attacchi elettrici. Essendo mancino, usa invece il pugno sinistro quando si trova alle strette e deve colpire fisicamente (ad esempio contro un Pokémon di tipo Terra). Aveva il Bisogno di Illuminare come un Faro, ma è stato spento. È invidioso del legame che Dorino ha con Magnezone	Gauss ha un piccolo scompartimento con sportello che contiene la Baccanaca, pronta a essere fulminata per ricavarne l'effetto. Ha una dipendenza dalle slot machine del Casinò, e ogni giorno Dorino le inventa tutte per camuffarlo e farlo giocare: utilizzano una lunga giacca in cui stanno dentro entrambi, sembrando un uomo dalle spalle larghissime e incappucciato. Ma se qualcuno se ne accorge sono guai...

Karen



Concetto Base: Allevapokémon dura ma rispettosa **Obiettivo:** Riprendere Umbra **Problema:** Incontrare Sabrina **Personalità:** Faccio di testa mia

Karen ha dovuto consegnare i Pokémon che possedeva, tra cui Umbra, l'Umbreon cui è affezionatissima. Proprio in quel periodo Umbreon aveva dato alla luce un Uovo, che Karen non ha dichiarato e ha tenuto con sé. Il padre è l'Espeon di Sabrina, la ex Capopalestra di Zafferanopoli, con cui Karen ha da qualche anno una relazione. La neonata Eevee è stata battezzata Umbra Jr. Umbra Jr voleva vedere la madre più di ogni altra cosa, ma essendo impossibile, ogni giorno Karen le fa passare un po' di tempo con il padre Espeon. Sabrina è apertamente una fuorilegge, che si rifiuta di consegnare Espeon e Mr. Mime usando i poteri psichici per impedirlo, e che trama vendetta contro la Silph S.p.A. per il tumore che ha colpito il suo Alakazam, ora estremamente cagionevole e bloccato su una sedia a rotelle. Riuscire a incontrarsi ogni giorno, sia per stare insieme, che per far stare insieme Umbra Jr. e il padre Espeon, è difficile. Dopo qualche tempo, Umbra Jr si è evoluto in Umbreon. Dato che Karen sospetta che il Governo tenga i Pokémon requisiti, vuole ritrovare Umbra... ma deve prima allenarsi. Così, si è recata a Monte Argento per farlo. Lì, ha trovato Magi, e lo ha catturato. Nel tempo ha compreso che recarsi ogni giorno a Monte Argento, dovendo anche andare a Zafferanopoli, era rischioso e poco fattibile... e ha pensato che il modo migliore di allenarsi fosse diventare una Capopalestra clandestina sfidando i migliori allenatori. Si è accordata col Team Rocket, per cui dopo le nuove leggi nutre più simpatie che per il Governo, ed ora gestisce la Palestra nella Torre Pokémon di Lavandonia, dove ci sono gli Spettri. Ha arredato un intero piano come una casa un po' inquietante, e ha convinto gli Spettri a lasciarglielo per la sua Palestra. Non userebbe mai integratori e droghe, e vuole allenare i suoi Pokémon per essere abbastanza forte da riuscire a riprendersi Umbra e gli altri Pokémon che le hanno requisito. Sabrina la aiuterà in questo, così come Karen la sta aiutando per la sua vendetta contro la Silph S.p.A.

Pokémon	Mismagius	Umbreon
Nome	Magi	Umbra Jr.
Immagine		
Tipo	Spettro	Buio
Categoria	Stregone	Lucelunare
Genere	Maschio	Femmina
Droghe	0	0
Bisogno	Condurre nella Torre	Vedere Papà
Amicizia	7	7
Oggetto	Destincomune: può essere invocato per infatuare un bersaglio	Bitorzolelmo: quando colpiti da un attacco a contatto, invoca per infliggere 1 danno all'attaccante. Oppure, Quando si attacca a contatto con una testata, per avere +2 all'Attacco
PS	1 (S 1, 2, 3, C 2, 4)	3 (S 1, 2, 3, C 2, 4, 6, 2)
Statistiche	Att 1, Dif 2, AttSp 3, DifSp 3, Vel 3	Att 1, Dif 4, AttSp 1, DifSp 5, Vel 1
Mossa	Invisibilità: Siccome sono Spettroale, posso spendere 1 PP per diventare Invisibile e Incorporo finché non faccio qualcosa di ostile. Emettendo suoni rivelo in che zona sono (e mosse ad area o infallibili possono colpirmi)	Finta: Siccome sono un Predatore, i miei attacchi Buio fisici a contatto non possono fallire (Invisibilità, Muri di Fumo, Doppio Team ecc. non possono essere invocati per farmi Superare un Ostacolo prima di riuscire ad Attaccare. Attacco e basta)
Mossa	Sciagura: Siccome sono Straziante come una Banshee, i miei attacchi Spettro con AttSp hanno +2 se l'avversario ha una Alterazione di Stato	Lucelunare: sotto la Luna, posso abbassare di un grado una Conseguenza (quella da 2 guarirebbe). Non sotto la Luna, ma se lo sono stato la scorsa notte, posso guarire tutto lo Stress, e poi devo tornare sotto la Luna per poterlo fare ancora.
Mossa	Stordiraggio: Siccome sono uno Stregone, posso Creare un Vantaggio con AttSp per infliggere la condizione Confuso ad un avversario, raggio medio o moderato. Invocazione gratuita	Attacco Rapido: Siccome sono un Felino, posso fare un attacco fisico con Att di tipo Normale a contatto dopo che un avversario ha dichiarato il suo attacco, ma prima che lo esegua. Se lo faccio, al mio turno non posso Attaccare
Mossa	Calmamente: Spendendo 1 PP posso avere +1 a AttSp e DifSp stabile e cumulabile fino a fine scena	Stordiraggio: Siccome sono un Predatore, posso Creare un Vantaggio con AttSp per infliggere la condizione Confuso ad un avversario, raggio medio o moderato. Invocazione gratuita
Mossa	Fuoco Fatuo: Siccome sono Ingannatore, posso Creare un Vantaggio con AttSp per infliggere la condizione Bruciato ad un avversario, raggio vicino. Invocazione gratuita	
Abilità	Levitazione: Mismagius levita ed è dunque immune alle mosse di tipo Terra	Sincronismo: può essere invocato quando si subisce una Alterazione di stato, per infliggerla anche a chi te l'ha inflitta
Note	Magi ha con sé un gomitolo di lana rosso, che si diletta a fare e disfare con gli aghi che Karen gli ha donato. Ogni tanto capita che qualcuno, a Lavandonia, spesso bambini, veda un filo rosso, ed inizi a sentire delle strane voci nella sua testa. Inizia così a seguire il filo, sembra sia l'unico a vederlo, seguirlo è un'ossessione, sapere dove porta è ormai l'unica cosa che conta... finché la persona giunge nella Torre Pokémon, quella dove vivono gli Spettri (e dove si è stabilita Karen). Qui, gioca con la persona "rapita" per un giorno e una notte interi, facendo temere a Lavandonia che vi sia stata una sparizione. Invece, dopo, fanno ritorno... ma tutto ciò che ricordano è un filo rosso, che hanno seguito per le vie del Paese fino allo sfinimento per un intero giorno.	Umbra Jr. ha un elmetto protettivo con spuntoni, per fare male se viene colpita a contatto, e per essere più efficace quando dà le sue testate. L'elmetto ha dei buchi per lasciare libere le orecchie. È la figlia della storica Umbreon di Karen (requisita) e dell'Espeon di Sabrina. Non ha mai conosciuto la madre, e anelava vederla più di ogni altra cosa (Bisogno). Karen è riuscita ad accontentarla portandola ogni giorno dal papà, andando da Sabrina a Zafferanopoli e rischiando poiché lei è apertamente una fuorilegge. Questo basta ad Umbra Jr. per andare avanti, ma vuole ancora stare con la madre.

Il Boss



Concetto Base: Mr. Mime camuffato **Obiettivo:** Dominare i Pokémon **Problema:** È un Pokémon **Personalità:** Ambizioso

Quando era solamente un Mime Jr, fu catturato da Milas, il più crudele e spietato tra i membri dei piani alti del Team Rocket. Venne maltrattato e schiavizzato per combattere nella sua palestra. Dal momento che non evolveva, Milas preparò per lui un piano di addestramento rigidissimo, di 18 ore al giorno, con frustate, carboni ardenti e altre tecniche dolorose. Di norma, i Pokémon maltrattati, o odiano il loro allenatore e gli umani, o perdono qualsiasi istinto vitale e volontà. Ma questo Mime Jr era diverso. Ammirava la crudeltà di Milas e trovava giusto questo rapporto di dominanza/sudditanza tra umani e Pokémon. Solo che si sentiva un essere umano, voleva essere uno di quelli che schiavizza, non il contrario. Imparò a parlare ascoltando Milas. Quando ciò avvenne, si trasformò in un Mr Mime, ad insaputa di Milas. Con le sue nuove capacità, si camuffò come un essere umano distinto, elegante. Si fece chiamare semplicemente "Il Boss". Fece amicizia con Milas (che si preoccupò per qualche tempo della scomparsa del Mime Jr). Desiderava tanto essere rispettato da Milas, essere considerati dei pari, complici, superiori alle bestie che non meritano altro che lo sfruttamento per gli scopi della specie superiore. Imparò ad utilizzare le Ball, e catturò i suoi due Pokémon. Convinsero Milas che era sprecato come Capopalestra, e che avrebbe dovuto occuparsi degli affari del Team Rocket. Ottenne così il posto di Capopalestra, nei cantieri di Aranciopoli con i lavori mai terminati: di notte, uno di essi viene utilizzato per le lotte clandestine. Il Boss sembra un umano a tutti gli effetti, in giacca e cravatta e bastone da passeggio, solo con la voce un po' squillante, delle guance rosse e un cappello a cilindro che non toglie mai (per coprire le orecchie). È riuscito a coronare il suo sogno di sembrare un essere umano, e di dominare dei Pokémon reprimendone la volontà. I suoi Pokémon non si sono mai accorti che è un loro pari. Quando è messo alle strette durante un combattimento, la sua copertura inizia a saltare: senza volerlo, capita che il suo desiderio di sconfiggere gli avversari si concretizzi in un colpo cinetico (un Attaccare a distanza breve o moderata usando Volontà, grazie a un Talento). È ancora in contatto con Milas, con cui ha sviluppato complicità all'interno dei Rocket.

Pokémon	Hitmontop	Machop
Nome	Katrina	Nero
Immagine		
Tipo	Lotta	Lotta
Categoria	Verticale	Megaforza
Genere	Femmina	Maschio
Droghe	5	6
Bisogno	Spento	Spento
Amicizia	-5	-5
Oggetto	Focalnastro: quando vengo messo fuori combattimento, scelgo io cosa succede anziché l'attaccante, prevenendo così la morte o altri esiti spiacevoli. Quando succede, Focalnastro si spezza.	Cinturanera: Può essere invocata per dare +2 a un attacco di Lotta
PS	1 (S 1, 2, 3, C 2, 4)	3 (S 1, 2, 3, C 2, 4, 6, 2)
Statistiche	Att 3, Dif 2, AttSp 0, DifSp 3, Vel 3	Att 5, Dif 2, AttSp 1, DifSp 2, Vel 1
Mossa	Rapigiro: Siccome sono Roteante, ho +2 a Superare un Ostacolo con Velocità per rimuovere Aspetti dalla zona (come Punte, Muri di Fumo etc)	Preveggenza: Siccome sono Percettivo, spendendo 1 PP posso colpire i Pokémon Spettro con mosse Lotta e Normale come fossero normalmente efficaci fino a fine battaglia
Mossa	Vendetta: Siccome sono Vendicativa, ho +2 ad Attaccare con attacchi Lotta fisici a contatto contro bersagli che mi hanno attaccato nel corso dell'ultimo turno	Granfisico: Siccome sono Palestrato, spendendo 1 PP posso aumentare Att e Dif di 1 punto ciascuno stabile e cumulabile fino a fine combattimento
Mossa	Inseguimento: Siccome sono Implacabile, posso fare un attacco a contatto con Att, di Buio. Può essere fatto anche quando il bersaglio si sta allontanando, nel suo turno; se lo faccio, poi non attacco	Dinamipugno: Siccome sono Fortissimo, quando faccio un attacco Lotta fisico a contatto, posso attaccare a -2. Se colpisco, infliggo 4 danni in più e confondo (senza invocazione gratuita)
Mossa	Protezione: Siccome sono Roteante, dopo che un avversario ha tirato i dadi per attaccarmi ma prima che abbia invocato Aspetti vari, posso spendere 1 PP e proteggermi totalmente dall'attacco. Al mio turno non posso muovermi né attaccare	Focalcolpo: Siccome sono un Campione di Arti Marziali, posso fare attacchi Lotta anche speciali a raggio breve (oppure moderato, ma con -1 ad attaccare; o lungo con -2). Con un beneficio, posso far diminuire la DifSp di 1
Mossa	Triplocalcio: Siccome sono Coordinata, una volta a combattimento posso spendere 1 PP e fare tre attacchi di Lotta fisici a contatto, nella stessa Zona (anche su bersagli diversi)	
Abilità	Tecnico: Quando un mio colpo infligge solo ed esattamente 1 danno, i danni diventano 3 (vale anche per il singolo colpo di Triplocalcio)	Nullodifesa: i miei attacchi infliggono sempre almeno 1 danno (anche contro chi si protegge), e gli attacchi contro di me infliggono sempre almeno 1 danno
Note	Katrina tiene legato al collo un Focalnastro, un raro e prezioso amuleto portafortuna che la protegge contro la morte durante uno scontro, ma che si spezzerà quando ciò avverrà. Questo perché il Boss la fa combattere spregiudicatamente fino alla fine, e non la considera abbastanza robusta. Ha ormai dimenticato da tempo il suo desiderio di esibirsi come ballerina davanti ad un vasto pubblico...	Nero è un esperto combattente di arti marziali, con una Cinturanera che gli permette spesso di fare la differenza tra un buon colpo e un ottimo colpo. Perché Nero non fa mai pessimi colpi, mai. Desiderava "fare giustizia colpendo i criminali", ma il Boss ha represso anche il Bisogno di Nero.

Statistiche dei Pokémon

N°	Pokemon	Ps	Att	Dif	SpA	SpD	Vel	Abilità I	Abilità II	Nascosta
63	Abra	0	0	0	2	1	2	Sincronismo	Fuocodentro	Magicscudo
142	Aerodactyl	2	3	1	1	2	4	Testadura	Pressione	Agitazione
190	Aipom	1	2	1	0	1	2	Fugafacile	Raccolta	Abillegame
65	Alakazam	1	1	0	5	3	4	Sincronismo	Fuocodentro	Magicscudo
424	Ambipom	2	3	1	1	1	3	Tecnico	Raccolta	Abillegame
181	Ampharos	3	1	2	4	3	1	Statico		Più
24	Arbok	1	2	1	1	2	2	Prepotenza	Muta	Agitazione
59	Arcanine	2	3	2	3	2	3	Prepotenza	Fuocardore	Giustizia
168	Ariados	2	2	2	1	1	0	Aiutinsetto	Insonnia	Cecchino
144	Articuno	2	2	3	2	4	2	Pressione		Mantelneve
184	Azumarill	3	1	2	1	2	1	Grassospesso	Macroforza	Mangiaerba
298	Azurill	1	0	1	0	1	0	Grassospesso	Macroforza	Mangiaerba
153	Bayleef	1	1	2	1	2	1	Erbaiuto		Fogliamanto
15	Beedrill	1	3	0	0	2	2	Aiutinsetto		Cecchino
182	Bellossom	2	2	2	3	3	1	Clorofilla		Curacuore
69	Bellsprout	1	2	0	2	0	0	Clorofilla		Voracità
9	Blastoise	2	2	3	2	3	2	Acquaiuto		Copripioggia
242	Blissey	5	0	0	2	4	1	Alternacura	Leggiadro	Curacuore
438	Bonsly	1	2	2	0	0	0	Vigore	Testadura	Paura
1	Bulbasaur	0	1	1	1	1	0	Erbaiuto		Clorofilla
12	Butterfree	1	0	1	2	2	2	Insettocchi		Lentifumé
10	Caterpie	1	0	0	0	0	1	Polvoscuolo		Fugafacile
251	Celebi	3	3	3	3	3	3	Alternacura		
113	Chansey	5	0	0	0	2	1	Alternacura	Leggiadro	Curacuore
6	Charizard	2	2	2	3	2	3	Aiutofuoco		Solarpotere
4	Charmander	0	1	0	1	1	1	Aiutofuoco		Solarpotere
5	Charmeleon	1	1	1	2	1	2	Aiutofuoco		Solarpotere
152	Chikorita	0	1	1	1	1	0	Erbaiuto		Fogliamanto
170	Chinchou	2	0	0	1	1	1	Assorbivolt	Risplendi	Assorbacqua
36	Clefable	3	1	1	3	3	1	Incantevole	Magicscudo	Imprudenza
35	Clefairy	2	0	0	1	1	0	Incantevole	Magicscudo	Amicoscudo
173	Cleffa	1	0	0	0	1	0	Incantevole	Magicscudo	Amicoscudo
91	Cloyster	1	3	5	2	0	1	Guscioscudo	Abillegame	Copricapo
222	Corsola	1	1	2	1	2	0	Tuttafretta	Alternacura	Rigenergia
169	Crobat	2	3	2	1	2	4	Fuocodentro		Intrapasso
159	Croconaw	1	2	2	1	1	1	Acquaiuto		Forzabruta
104	Cubone	1	1	2	0	1	0	Testadura	Parafulmine	Lottascudo
155	Cyndaquil	0	1	0	1	1	1	Aiutofuoco		Fuocardore

N°	Pokemon	Ps	Att	Dif	SpA	SpD	Vel	Abilità I	Abilità II	Nascosta
225	Delibird	1	1	1	1	1	2	Spiritovivo	Tuttafretta	Insonnia
87	Dewgong	3	1	2	1	3	1	Grassospesso	Idratazione	Corpogelo
50	Diglett	0	1	0	0	1	2	Sabbiavelo	Trappoarena	Silicoforza
132	Ditto	1	1	1	1	1	1	Scioltezza		Sosia
85	Dodrio	1	3	2	1	1	3	Fugafacile	Sveglialampo	Intricopiedi
84	Doduo	0	2	0	0	0	2	Fugafacile	Sveglialampo	Intricopiedi
232	Donphan	3	4	4	1	1	1	Vigore		Sabbiavelo
148	Dragonair	1	2	1	2	2	2	Muta		Pelledura
149	Dragonite	2	4	2	3	3	2	Fuocodentro		Multisquame
147	Dratini	0	1	0	1	1	1	Muta		Pelledura
96	Drowzee	1	1	0	0	2	0	Insonnia	Premonizione	Fuocodentro
51	Dugtrio	0	2	1	1	2	3	Sabbiavelo	Trappoarena	Silicoforza
206	Dunsparce	3	2	2	1	1	0	Leggiadro	Fugafacile	Paura
133	Eevee	1	1	1	0	1	1	Fugafacile	Adattabilità	Presagio
23	Ekans	0	1	0	0	1	1	Prepotenza	Muta	Agitazione
125	Electabuzz	1	2	1	3	2	3	Statico		Spiritovivo
466	Electivire	2	4	1	3	2	3	Elettrorapid		Spiritovivo
101	Electrode	1	1	1	2	2	5	Antisuono	Statico	Scoppio
239	Elekid	0	1	0	1	1	3	Statico		Spiritovivo
244	Entei	4	4	2	3	2	3	Pressione		Fuocardore
196	Espeon	1	1	1	5	3	4	Sincronismo		Magispecchio
102	Exeggcute	1	0	2	1	0	0	Clorofilla		Coglibacche
103	Exeggutor	3	3	2	4	1	1	Clorofilla		Coglibacche
83	Farfetch'd	1	1	1	1	1	1	Sguardofermo	Fuocodentro	Agonismo
22	Fearow	1	3	1	1	1	3	Sguardofermo		Cecchino
160	Feraligatr	2	3	3	2	2	1	Acquaiuto		Forzabruta
180	Flaaffy	1	1	1	2	1	0	Statico		Più
136	Flareon	1	5	1	3	4	1	Fuocardore		Dentistretti
205	Forretress	2	2	4	1	1	0	Vigore		Copricapo
162	Furret	2	2	1	1	1	2	Fugafacile	Sguardofermo	Indagine
92	Gastly	0	0	0	2	0	2	Levitazione		
94	Gengar	1	1	1	5	2	4	Levitazione		
74	Geodude	0	2	2	0	0	0	Testadura	Vigore	Sabbiavelo
203	Girafarig	1	2	1	2	1	2	Fuocodentro	Sveglialampo	Mangiaerba
471	Glaceon	1	1	4	5	3	1	Mantelneve		Corpogelo
207	Gligar	1	2	3	0	1	2	Ipertaglio	Sabbiavelo	Immunità
472	Gliscor	2	3	3	0	2	3	Ipertaglio	Sabbiavelo	Velencura
44	Gloom	1	1	2	2	2	0	Clorofilla		Tanfo

N°	Pokemon	Ps	Att	Dif	SpA	SpD	Vel	Abilità I	Abilità II	Nascosta
42	Golbat	2	2	1	1	2	3	Fuocodentro		Intrapasso
118	Goldeen	0	1	1	0	1	1	Nuotovelox	Acquavelo	Parafulmine
55	Golduck	2	2	2	3	2	2	Umidità	Antimeteo	Nuotovelox
76	Golem	2	4	5	1	1	1	Testadura	Vigore	Sabbiavelo
210	Granbull	2	3	2	1	1	0	Prepotenza	Piedisvelti	Paura
75	Graveler	1	3	3	0	0	0	Testadura	Vigore	Sabbiavelo
88	Grimer	2	2	1	0	1	0	Tanfo	Antifurto	Velentocco
58	Growlithe	1	2	0	2	1	1	Prepotenza	Fuocardore	Giustizia
130	Gyarados	3	4	2	1	3	2	Prepotenza		Arroganza
440	Happiny	3	0	0	0	1	0	Alternatura	Leggiadro	Amicoscudo
93	Haunter	0	1	0	3	1	3	Levitazione		
214	Heracross	2	4	2	0	3	2	Aiutinsetto	Dentistretti	Arroganza
107	Hitmonchan	1	1	3	0	3	2	Sguardofermo	Ferropugno	Fuocodentro
106	Hitmonlee	1	3	1	0	3	2	Scioltezza	Temerarietà	Agiltecnica
237	Hitmontop	1	2	2	0	3	2	Prepotenza	Tecnico	Cuordeciso
430	Honchkrow	3	4	1	3	1	1	Insomnia	Supersorte	Arroganza
250	Ho-oh	2	4	2	3	5	2	Pressione		Rigenergia
163	Hoothoot	1	0	0	0	1	1	Insomnia	Sguardofermo	Lentifumé
187	Hoppip	0	0	0	0	1	1	Clorofilla	Fogliamanto	Intrapasso
116	Horsea	0	0	2	2	0	1	Nuotovelox	Cecchino	Umidità
229	Houndoom	2	2	1	3	2	3	Sveglialamo	Fuocardore	Agitazione
228	Houndour	0	1	0	2	1	1	Sveglialamo	Fuocardore	Agitazione
97	Hypno	2	2	2	2	3	1	Insomnia	Premonizione	Fuocodentro
174	Igglybuff	2	0	0	0	0	0	Incantevole		Amicoscudo
2	Ivysaur	1	1	1	2	2	1	Erbaiuto		Clorofilla
39	Jigglypuff	3	1	0	1	0	0	Incantevole		Amicoscudo
135	Jolteon	1	1	1	4	3	5	Assorbivolt		Piedisvelti
189	Jumpluff	2	1	1	1	3	3	Clorofilla	Fogliamanto	Intrapasso
124	Jynx	1	1	0	3	3	3	Indifferenza	Premonizione	Pellearsa
140	Kabuto	0	2	2	1	0	1	Nuotovelox	Lottascudo	Sottilguscio
141	Kabutops	1	3	3	1	2	2	Nuotovelox	Lottascudo	Sottilguscio
64	Kadabra	0	0	0	3	2	3	Sincronismo	Fuocodentro	Magicscudo
14	Kakuna	1	0	1	0	0	0	Muta		
115	Kangaskhan	3	3	2	0	2	3	Sveglialamo	Nervisaldi	Fuocodentro
230	Kingdra	2	3	3	3	3	2	Nuotovelox	Cecchino	Umidità
99	Kingler	1	4	3	1	1	2	Ipertaglio	Guscioscudo	Forzabruta
109	Koffing	0	1	3	1	0	0	Levitazione		
98	Krabby	0	3	2	0	0	1	Ipertaglio	Guscioscudo	Forzabruta
171	Lanturn	4	1	1	2	2	1	Assorbivolt	Risplendi	Assorbacqua
131	Lapas	4	2	2	2	3	1	Assorbacqua	Guscioscudo	Idratazione

N°	Pokemon	Ps	Att	Dif	SpA	SpD	Vel	Abilità I	Abilità II	Nascosta
246	Larvitar	1	1	1	0	1	0	Dentistretti		Sabbiavelo
470	Leafeon	1	4	5	1	1	3	Fogliamanto		Clorofilla
166	Ledian	1	0	1	1	3	2	Aiutinsetto	Sveglialamo	Ferropugno
165	Ledyba	0	0	0	0	2	1	Aiutinsetto	Sveglialamo	Paura
463	Lickilicky	3	2	3	2	3	1	Mente Locale	Indifferenza	Antimeteo
108	Lickitung	2	1	2	1	2	0	Mente Locale	Indifferenza	Antimeteo
249	Lugia	2	2	4	2	5	3	Pressione		Multisquame
68	Machamp	3	5	2	1	2	1	Dentistretti	Nullodifesa	Cuordeciso
67	Machoke	2	3	1	1	1	0	Dentistretti	Nullodifesa	Cuordeciso
66	Machop	1	2	1	0	0	0	Dentistretti	Nullodifesa	Cuordeciso
240	Magby	0	2	0	2	1	2	Corpodifuoco		Spiritovivo
219	Magcargo	1	1	3	2	2	0	Magmascudo	Corpodifuoco	Sottilguscio
129	Magikarp	0	0	1	0	0	2	Nuotovelox		Paura
126	Magmar	1	3	1	3	2	2	Corpodifuoco		Spiritovivo
467	Magmortar	2	3	1	4	3	2	Corpodifuoco		Spiritovivo
81	Magnemite	0	0	2	3	1	0	Magnetismo	Vigore	Ponderazione
82	Magneton	1	1	3	3	2	2	Magnetismo	Vigore	Ponderazione
462	Magnezone	2	2	3	4	3	1	Magnetismo	Vigore	Ponderazione
473	Mamoswine	3	4	2	2	1	2	Indifferenza	Mantelneve	Grassospesso
56	Mankey	0	2	0	0	0	2	Spiritovivo	Grancollera	Agonismo
226	Mantine	1	0	2	2	4	2	Nuotovelox	Assorbacqua	Acquavelo
458	Mantyke	0	0	1	1	3	1	Nuotovelox	Assorbacqua	
179	Mareep	1	0	0	1	1	0	Statico		Più
183	Marill	2	0	1	0	1	0	Grassospesso	Macroforza	Mangiaerba
105	Marowak	1	2	3	1	2	1	Testadura	Parafulmine	Lottascudo
154	Meganium	2	2	3	2	3	2	Erbaiuto		Fogliamanto
52	Meowth	0	1	0	0	0	2	Raccolta	Tecnico	Agitazione
11	Metapod	1	0	1	0	0	0	Muta		
151	Mew	3	3	3	3	3	3	Sincronismo		
150	Mewtwo	3	3	2	5	2	3	Pressione		Agitazione
241	Miltank	3	2	3	0	2	3	Grassospesso	Nervisaldi	Mangiaerba
439	Mime Jr.	0	0	0	2	3	1	Antisuono	Filtro	Tecnico
200	Misdreavus	1	1	1	2	2	2	Levitazione		
429	Mismagius	1	1	1	3	3	3	Levitazione		
146	Moltres	2	3	2	4	2	2	Pressione		Corpodifuoco
122	Mr. Mime	0	0	1	3	4	2	Antisuono	Filtro	Tecnico
89	Muk	3	3	2	1	2	1	Tanfo	Antifurto	Velentocco
446	Munchlax	4	2	0	0	2	0	Raccolta	Grassospesso	Voracità
198	Murkrow	1	2	0	2	0	2	Insomnia	Supersorte	Burla
177	Natu	0	1	0	2	0	2	Sincronismo	Sveglialamo	Magispecchio

N°	Pokemon	Ps	Att	Dif	SpA	SpD	Vel	Abilità I	Abilità II	Nascosta
34	Nidoking	2	3	2	2	2	2	Velenopunto	Antagonismo	Forzabruta
31	Nidoqueen	3	3	2	2	2	2	Velenopunto	Antagonismo	Forzabruta
29	Nidoran ♀	1	0	1	0	0	0	Velenopunto	Antagonismo	Tuttafretta
32	Nidoran ♂	0	1	0	0	0	1	Velenopunto	Antagonismo	Tuttafretta
30	Nidorina	2	1	1	1	1	1	Velenopunto	Antagonismo	Tuttafretta
33	Nidorino	1	2	1	1	1	1	Velenopunto	Antagonismo	Tuttafretta
38	Ninetales	2	2	2	2	3	3	Fuocardore		Siccità
164	Noctowl	3	1	1	1	3	1	Insonnia	Sguardofermo	Lentifumè
224	Octillery	2	3	2	3	2	0	Ventose	Cecchino	Altalena
43	Oddish	0	1	1	2	1	0	Clorofilla		Fugafacile
138	Omanyte	0	0	3	2	1	0	Nuotovelox	Guscioscudo	Sottilguscio
139	Omastar	2	1	3	3	2	1	Nuotovelox	Guscioscudo	Sottilguscio
95	Onix	0	0	5	0	1	2	Testadura	Vigore	Sottilguscio
46	Paras	0	2	1	0	1	0	Spargispora	Pellearsa	Umidità
47	Parasect	1	3	2	1	2	0	Spargispora	Pellearsa	Umidità
53	Persian	1	2	1	1	1	3	Scioltezza	Tecnico	Agitazione
231	Phanpy	2	1	1	0	0	0	Raccolta		Sabbiaavelo
172	Pichu	0	1	0	0	0	1	Statico		Parafulmine
18	Pidgeot	2	2	2	1	1	3	Sguardofermo	Intricipiedi	Pettinfuori
17	Pidgeotto	1	1	1	1	1	2	Sguardofermo	Intricipiedi	Pettinfuori
16	Pidgey	0	1	0	0	0	1	Sguardofermo	Intricipiedi	Pettinfuori
25	Pikachu	0	1	0	1	1	2	Statico		Parafulmine
221	Piloswine	3	3	2	1	1	1	Indifferenza	Mantelneve	Grassospesso
204	Pineco	1	1	3	0	0	0	Vigore		Copricapo
127	Pinsir	1	4	3	1	2	2	Ipertaglio	Rompiforma	Arroganza
186	Politoed	3	1	1	3	3	2	Assorbacqua	Umidità	Piovischio
60	Poliwag	0	1	0	0	0	2	Assorbacqua	Umidità	Nuotovelox
61	Poliwhirl	1	1	1	1	1	2	Assorbacqua	Umidità	Nuotovelox
62	Poliwrath	3	3	3	1	3	1	Assorbacqua	Umidità	Nuotovelox
77	Ponyta	1	2	1	1	1	2	Fugafacile	Fuocardore	Corpodifuoco
137	Porygon	1	1	2	2	2	0	Traccia	Download	Ponderazione
233	Porygon2	2	2	2	3	2	1	Traccia	Download	Ponderazione
474	Porygon-Z	2	2	1	4	1	2	Adattabilità	Download	Ponderazione
57	Primeape	1	3	1	1	2	3	Spiritovivo	Grancollera	Agonismo
54	Psyduck	1	1	0	1	1	1	Umidità	Antimeteo	Nuotovelox
247	Pupitar	1	2	1	1	1	1	Muta		
195	Quagsire	3	2	2	1	1	0	Umidità	Assorbacqua	Imprudenza
156	Quilava	1	1	1	2	1	2	Aiutofuoco		Fuocardore
211	Qwilfish	1	3	2	1	1	2	Velenopunto	Nuotovelox	Prepotenza
26	Raichu	1	2	1	2	2	3	Statico		Parafulmine

N°	Pokemon	Ps	Att	Dif	SpA	SpD	Vel	Abilità I	Abilità II	Nascosta
243	Raikou	3	2	2	4	3	4	Pressione		Assorbivolt
78	Rapidash	1	3	2	2	2	3	Fugafacile	Fuocardore	Corpodifuoco
20	Raticate	1	2	1	1	1	3	Fugafacile	Dentistretti	Tuttafretta
19	Rattata	0	1	0	0	0	2	Fugafacile	Dentistretti	Tuttafretta
223	Remoraid	0	1	0	1	0	1	Tuttafretta	Cecchino	Altalena
112	Rhydon	3	4	3	1	1	0	Parafulmine	Testadura	Temerarietà
111	Rhyhorn	2	2	3	0	0	0	Parafulmine	Testadura	Temerarietà
464	Rhyperior	3	4	4	1	1	0	Parafulmine	Solidroccia	Temerarietà
27	Sandshrew	1	2	2	0	0	0	Sabbiaavelo		Remasabbia
28	Sandslash	2	3	3	0	1	1	Sabbiaavelo		Remasabbia
212	Scizor	2	4	3	1	2	1	Aiutinsetto	Tecnico	Metalleggero
123	Scyther	2	3	2	1	2	3	Aiutinsetto	Tecnico	Cuordeciso
117	Seadra	1	1	3	3	0	2	Velenopunto	Cecchino	Umidità
119	Seaking	2	3	1	1	2	1	Nuotovelox	Acquavelo	Parafulmine
86	Seel	1	0	1	0	2	0	Grassospesso	Idratazione	Corpogelo
161	Sentret	0	1	0	0	1	0	Fugafacile	Sguardofermo	Indagine
90	Shelder	0	1	3	1	0	0	Guscioscudo	Abillegame	Copricapo
213	Shuckle	0	0	5	0	5	0	Vigore	Voracità	Inversione
227	Skarmory	1	2	4	0	2	2	Sguardofermo	Vigore	Sottilguscio
188	Skiploom	1	0	1	0	1	2	Clorofilla	Fogliamanto	Intrapasso
80	Slowbro	3	1	3	3	2	0	Indifferenza	Mente Locale	Rigenergia
199	Slowking	3	1	2	3	3	0	Indifferenza	Mente Locale	Rigenergia
79	Slowpoke	2	1	1	0	0	0	Indifferenza	Mente Locale	Rigenergia
218	Slugma	0	0	0	2	0	0	Magmascudo	Corpodifuoco	Sottilguscio
235	Smeargle	1	0	0	0	1	2	Mente Locale	Tecnico	Altalena
238	Smoochum	1	0	0	2	1	1	Indifferenza	Premonizione	Idratazione
215	Sneasel	1	3	1	0	2	3	Fuocodentro	Sguardofermo	Arraffalesto
143	Snorlax	5	3	1	1	3	0	Immunità	Grassospesso	Voracità
209	Snubbull	1	2	1	0	0	0	Prepotenza	Fugafacile	Paura
21	Spearow	0	1	0	0	0	2	Sguardofermo		Cecchino
167	Spinarak	1	1	1	0	0	0	Aiutinsetto	Insonnia	Cecchino
7	Squirtle	0	1	1	1	1	0	Acquaiuto		Copripioggia
234	Stantler	2	3	1	2	1	2	Prepotenza	Indagine	Mangiaerba
121	Starmie	1	2	2	3	2	3	Risplendi	Alternatura	Ponderazione
120	Staryu	0	0	1	2	1	2	Risplendi	Alternatura	Ponderazione
208	Steelix	2	2	5	1	1	0	Testadura	Vigore	Forzabruta
185	Sudowoodo	1	3	3	0	1	0	Vigore	Testadura	Paura
245	Suicune	3	2	4	3	4	2	Pressione		Assorbacqua
192	Sunflora	2	2	1	3	2	0	Clorofilla	Solarpotere	Sveglialampo
191	Sunkern	0	0	0	0	0	0	Clorofilla	Solarpotere	Sveglialampo

N°	Pokemon	Ps	Att	Dif	SpA	SpD	Vel	Abilità I	Abilità II	Nascosta
220	Swinub	1	1	0	0	0	1	Indifferenza	Mantelneve	Grassospesso
700	Sylveon	3	1	1	4	5	1	Incantevole	Pellefolletto	
114	Tangela	1	1	3	3	0	1	Clorofilla	Fogliamanto	Rigenergia
465	Tangrowth	3	3	4	3	1	1	Clorofilla	Fogliamanto	Rigenergia
128	Tauros	2	3	3	0	2	3	Prepotenza	Grancollera	Forzabruta
216	Teddiursa	1	2	1	1	1	0	Raccolta	Piedisvelti	Mielincetta
72	Tentacool	0	0	0	1	3	2	Corpochiaro	Melma	Copripioggia
73	Tentacruel	2	1	1	2	4	3	Corpochiaro	Melma	Copripioggia
468	Togekiss	2	1	3	4	3	2	Tuttafretta	Leggiadro	Supersorte
175	Togepi	0	0	1	0	1	0	Tuttafretta	Leggiadro	Supersorte
176	Togetic	1	0	2	2	3	0	Tuttafretta	Leggiadro	Supersorte
158	Totodile	1	1	1	0	1	0	Acquaiuto		Forzabruta
157	Typhlosion	2	2	2	3	2	3	Aiutofuoco		Fuocardore
248	Tyranitar	3	4	3	2	3	1	Sabbiafiume		Agitazione
236	Tyrogue	0	0	0	0	0	0	Dentistretti	Cuordeciso	Spiritovivo
197	Umbreon	3	1	4	1	5	1	Sincronismo		Fuocodentro
201	Unown	1	2	1	2	1	1	Levitazione		
217	Ursaring	3	4	2	2	2	1	Dentistretti	Piedisvelti	Agitazione
134	Vaporeon	5	1	1	4	3	1	Assorbacqua		Idratazione
49	Venomoth	2	1	1	3	2	3	Polvoscuco	Lentifumé	Splendicute
48	Venonat	1	1	1	0	1	0	Insettocchi	Lentifumé	Fugafacile
3	Venusaur	2	2	2	3	3	2	Erbaiuto		Clorofilla
71	Victreebel	2	3	1	3	2	2	Clorofilla		Voracità
45	Vileplume	2	2	2	3	3	1	Clorofilla		Spargispora
100	Voltorb	0	0	1	1	1	3	Antisuono	Statico	Scoppio
37	Vulpix	0	0	0	1	1	1	Fuocardore		Siccità
8	Wartortle	1	1	2	1	2	1	Acquaiuto		Copripioggia
461	Weavile	2	4	1	0	2	4	Pressione		Arraffalesto
13	Weedle	1	0	0	0	0	1	Polvoscuco		Fugafacile
70	Weepinbell	1	2	1	2	1	1	Clorofilla		Voracità
110	Weezing	1	3	4	2	1	1	Levitazione		
40	Wigglytuff	4	2	0	2	1	0	Incantevole		Indagine
202	Wobbuffet	5	0	1	0	1	0	Pedinombra		Telepatia
194	Wooper	1	1	1	0	0	0	Umidità	Assorbacqua	Imprudenza
360	Wynaut	3	0	1	0	1	0	Pedinombra		Telepatia
178	Xatu	1	2	1	3	1	3	Sincronismo	Sveglialampo	Magispecchio
193	Yanma	1	1	0	2	0	3	Acceleratore	Insettocchi	Indagine
469	Yanmega	2	2	2	3	1	3	Acceleratore	Lentifumé	Indagine
145	Zapdos	2	2	2	4	2	3	Pressione		Parafulmine
41	Zubat	0	1	0	0	0	1	Fuocodentro		Intrapasso

Conversione dei punteggi

Il criterio generale per la conversione è il seguente, basato sui punteggi di statistica base del Pokémon (indicati su Pokémon Central Wiki):

Punteggio base	Punteggio convertito
0-49	0
45-79	1
70-94	2
90-129	3
120-149	4
140+	5

Nel caso voleste utilizzare anche i Pokémon di generazioni diverse dalla prima e dalla seconda, potete utilizzare questa tabella per la conversione. Naturalmente essendoci sovrapposizioni di numeri ci sono parecchi casi dubbi. Di norma è stato usato il punteggio più alto quando esso era abbastanza più alto rispetto ad altri punteggi del Pokémon stesso, o quando si tratta di Pokémon particolarmente noti per la statistica elevata (la Difesa Speciale di Tentacruel è la più alta tra tutti i Pokémon di prima generazione, ed equipararla con un 3 a quella di molti altri non sembrava appropriato).

Grossomodo, un Pokémon che ha somma di statistiche 520 ha 14 punti come somma in questo gioco. Ogni 20 punti circa in più o in meno sono come 1 punto in più o in meno di somma in questo gioco (questo criterio tende a perdere valore con Pokémon che hanno dei valori a 0 o a 5). Quindi ad esempio con somma 400 nel videogioco, diventa 8 in questo gioco.

Mappa di Kanto e Pokémon selvatici



Zona di Kanto	Pokémon che vi si trovano
Percorso 1	Pidgey, Rattata
Percorso 2	Pidgey, Rattata, Caterpie, Weedle, Nidoran
Percorso 3	Pidgey, Spearow, Rattata, Sandshrew, Mankey, Jigglypuff
Percorso 4	Rattata, Spearow, Ekans, Sandshrew, Mankey; Psyduck , Krabby, Goldeen, Seaking
Percorso 5	Oddish, Bellsprout, Pidgey, Mankey, Meowth , Rattata, Abra , Jigglypuff, Pidgeotto
Percorso 6	Oddish, Bellsprout, Pidgey, Mankey , Meowth, Rattata, Abra , Jigglypuff, Pidgeotto ; Psyduck, Golduck , Magikarp, Poliwig, Goldeen, Shellder, Krabby
Percorso 7	Pidgey, Mankey , Meowth, Oddish, Bellsprout, Abra , Rattata, Growlithe, Vulpix , Pidgeotto, Jigglypuff, Murkrow
Percorso 8	Pidgey, Mankey, Meowth, Ekans, Growlithe , Sandshrew, Vulpix, Abra , Rattata, Pidgeotto, Jigglypuff, Kadabra
Percorso 9	Rattata, Nidoran, Spearow, Ekans, Sandshrew, Nidorina, Nidorino, Raticate, Fearow
Percorso 10	Magnemite, Voltorb, Spearow, Ekans, Sandshrew, Rattata, Nidoran, Raticate, Machop ; Magikarp, Poliwig, Goldeen, Krabby, Poliwhirl , Slowpoke, Horsea, Kingler
Percorso 11	Ekans, Sandshrew, Pidgey, Spearow, Drowzee*, Rattata, Pidgeotto, Raticate ; Magikarp, Poliwig, Goldeen, Tentacool, Shellder, Krabby, Horsea. Snorlax
Percorso 12	Oddish, Bellsprout, Pidgey, Venonat, Pidgeotto, Gloom, Weepinbell, Farfetch'd; Slowpoke, Slowbro , Magikarp, Poliwig, Goldeen, Horsea, Seadra , Tentacool, Krabby. Snorlax
Percorso 13	Oddish, Bellsprout, Pidgey, Venonat, Pidgeotto, Gloom, Weepinbell, Ditto, Farfetch'd ; Slowpoke, Slowbro , Magikarp, Poliwig, Goldeen, Horsea, Tentacool, Krabby, Goldeen, Seadra
Percorso 14	Oddish, Bellsprout, Venonat, Pidgey, Ditto , Pidgeotto, Gloom, Weepinbell, Venomoth
Percorso 15	Oddish, Bellsprout, Venonat, Pidgey, Ditto , Pidgeotto, Gloom, Weepinbell, Venomoth
Percorso 16	Spearow, Rattata, Doduo, Raticate, Fearow. Snorlax, Murkrow
Percorso 17	Spearow, Raticate, Doduo, Ponyta , Fearow, Dodrio ; Magikarp, Poliwig, Goldeen, Shellder, Tentacool, Krabby

Percorso 18	Spearow, Doduo, Rattata, Raticate, Fearow; Magikarp, Poliwig, Goldeen, Shellder, Tentacool, Krabby
Percorso 19	Tentacool, Magikarp, Poliwig, Goldeen, Shellder, Horsea, Saryu, Tentacruel
Percorso 20	Tentacool, Magikarp, Poliwig, Goldeen, Shellder, Horsea, Saryu, Tentacruel
Percorso 21	Rattata, Pidgey, Pidgeotto, Raticate, Tangela, Mr. Mime, Exeggcute , Sunkern; Tentacool, Magikarp, Poliwig, Goldeen, Shellder, Horsea, Saryu, Tentacruel
Percorso 22	Rattata, Nidoran, Mankey, Spearow; Magikarp, Poliwig, Goldeen, Poliwhirl, Psyduck, Slowpoke
Percorso 23	Nidorino, Ditto , Fearow, Ekans, Sandshrew, Nidorina, Mankey, Spearow, Arbok , Sandslash, Primeape ; Magikarp, Poliwig, Goldeen, Poliwhirl, Slowbro, Kingler, Seadra, Seaking
Percorso 24	Weedle, Caterpie, Oddish, Bellsprout, Pidgey, Kakuna, Metapod, Abra, Venonat, Pidgeotto ; Magikarp, Poliwig, Goldeen, Psyduck, Krabby, Seaking
Percorso 25	Weedle, Oddish, Bellsprout, Kakuna, Pidgey, Abra , Venonat, Metapod, Caterpie, Pidgeotto ; Magikarp, Poliwig, Goldeen, Krabby, Psyduck, Kingler
Bosco Smeraldo	Caterpie, Metapod, Weedle, Kakuna, Pidgey, Pidgeotto, Pikachu
Grotta Diglett	Diglett, Dugtrio
Monte Luna	Zubat, Geodude, Paras, Sandshrew, Clefairy
Tunnel Roccioso	Zubat, Geodude, Machop, Onix, Cubone
Torre Pokémon	Gastly, Haunter
Isola Cannella	Magmar , Koffing, Slugma, Magcargo, Magby
Isole Spumarine	Seel, Horsea, Krabby, Shellder, Saryu, Slowpoke, Zubat, Psyduck, Golbat, Golduck, Slowbro, Dewgong, Seadra, Kingler
Via Vittoria	Onix, Machop, Zubat, Geodude, Golbat, Machoke, Marowak , Graveler, Venomoth, Ursaring, Donphan , Rhyhorn, Rhydon, Sandslash , Arbok, Primeape
Grotta Celeste	Golbat, Magneton , Hypno*, Graveler, Arbok, Sandslash, Venomoth, Dodrio, Gloom, Weepinbell, Parasect, Kadabra, Raichu, Ditto , Electrode, Rhyhorn, Rhydon, Wigglytuff , Marowak, Chansey, Lickitung ; Seaking, Seadra, Krabby, Slowbro, Goldeen, Poliwig, Magikarp
Zona Safari	Nidoran, Exeggcute, Venonat, Rhyhorn, Nidorino, Nidorina, Parasect, Pinsir, Scyther* , Tangela, Chansey , Paras, Doduo, Cubone, Tauros, Marowak, Kangaskhan , Venomoth; Magikarp, Poliwig, Goldeen, Psyduck, Slowpoke, Krabby, Dratini*
Zone Inquinata	Grimer, Koffing, Muk, Weezing

Mappa di Johto e Pokémon Selvatici



Zona di Johto	Pokémon che vi si trovano
Percorso 26	Sandslash, Ponyta , Arbok , Doduo, Raticate, Dodrio, Quagsire; ALBERI Exeggcute, Hoothoot, Pineco, Spinarak, Ledyba; Tentacool, Tentacruel , Magikarp, Chinchou, Shellder, Lanturn
Percorso 27	Sandslash, Ponyta, Arbok , Doduo, Raticate, Dodrio, Quagsire , Noctowl; ALBERI Exeggcute , Caterpie, Weedle, Aipom , Ekans, Butterfree, Beedrill, Metapod, Kakuna, Spearow; Tentacool, Tentacruel, Magikarp, Chinchou, Shellder, Lanturn
Percorso 28	Ponyta , Rapidash , Tangela, Donphan , Ursaring , Doduo, Dodrio, Sneasel ; Poliwig, Poliwhirl, Magikarp
Percorso 29	Pidgey, Sentret, Rattata, Hoothoot
Percorso 30	Caterpie, Metapod, Weedle, Kakuna, Pidgey, Rattata, Hoothoot, Ledyba, Spinarak; Poliwig, Poliwhirl , Magikarp
Percorso 31	Bellsprout, Caterpie, Metapod, Weedle, Kakuna, Pidgey, Rattata, Hoothoot, Ledyba, Spinarak; Poliwig, Poliwhirl , Magikarp
Percorso 32	Ekans, Rattata, Bellsprout, Mareep , Hoppip, Wooper , Zubat; ALBERI Heracross , Pineco , Ledyba, Spinarak, Hoothoot; Tentacool, Quagsire , Tentacruel , Magikarp, Qwilfish
Percorso 33	Ekans, Rattata, Hoppip, Spearow, Zubat
Percorso 34	Rattata, Abra , Ditto, Drowzee*, Snubbull ; Tentacool, Tentacruel , Krabby, Magikarp, Kingler , Corsola , Saryu
Percorso 35	Nidoran, Abra , Drowzee*, Ditto , Yanma , Pidgey, Hoothoot; Psyduck, Golduck , Poliwig, Magikarp
Percorso 36	Nidoran, Stantler , Pidgey, Vulpix , Growlithe , Ledyba, Hoothoot, Spinarak, Sudowoodo*
Percorso 37	Stantler , Pidgey, Pidgeotto, Vulpix , Growlithe , Ledyba, Hoothoot, Spinarak
Percorso 38	Rattata, Raticate, Magnemite, Tauros , Miltank , Snubbull, Farfetch'd , Meowth
Percorso 39	Rattata, Raticate, Magnemite, Tauros , Miltank , Snubbull, Farfetch'd , Meowth
Percorso 40	Krabby, Magikarp, Corsola , Saryu, Kingler , Tentacool, Tentacruel
Percorso 41	Tentacool, Magikarp, Shellder, Chinchou , Tentacruel , Lanturn , Mantine
Percorso 42	Mankey, Mareep, Flaaffy , Spearow, Zubat; Goldeen, Seaking , Magikarp
Percorso 43	Girafarig , Pidgeotto, Mareep, Flaaffy , Venonat, Noctowl ; Magikarp, Poliwig
Percorso 44	Bellsprout, Weepinbell, Lickitung , Tangela, Poliwig, Poliwhirl, Aipom , Heracross ; Poliwig, Magikarp, Remoraid
Percorso 45	Geodude, Graveler, Gligar , Teddiursa, Skarmory , Phanpy; Magikarp, Poliwig
Percorso 46	Geodude, Spearow, Rattata
Grotta Scura	Geodude, Zubat, Dunsparce , Graveler, Wobbuffet , Wynaut ; Magikarp, Goldeen, Seaking

TorreSprout	Bellsprout, Gastly , Hoothoot
Bosco di Lecci	Caterpie, Metapod, Weedle, Kakuna, Zubat, Oddish, Paras; ALBERI Butterfree , Beedrill , Pineco , Noctowl, Hoothoot; Psyduck, Magikarp, Poliwig
Rovine d'Alfa	Unown, Natu, Smeargle , Wooper, Quagsire ; Wooper, Quagsire , Poliwig, Magikarp, Poliwhirl
Grotta di Mezzo	Rattata, Sandshrew, Zubat, Geodude, Onix ; Wooper, Quagsire , Goldeen, Magikarp, Tentacool, Tentacruel , Krabby, Kingler , Saryu , Corsola , Lapras
Pozzo Slowpoke	Zubat, Golbat , Slowpoke; Goldeen, Magikarp, Slowpoke, Slowbro , Seaking
Parco Nazionale	Tutti i coleotteri, compresi i Vivillon
Isole Vorticose	Zubat, Golbat, Seel, Krabby; Krabby, Kingler , Horsea, Seadra , Tentacool, Tentacruel
Fiorlisopoli	Shuckle
Monte Scodella	Rattata, Raticate, Zubat, Golbat, Machop, Geodude, Maril, Machoke , Graveler, Tyrogue ; Goldeen, Seaking , Marill, Magikarp
Lago D'ira	Magikarp
Via Gelata	Zubat, Golbat, Jynx , Swinub, Delibird , Smoochum
Monte Argento	Golbat, Golduck, Graveler, Onix, Quagsire, Misdreavous , Sneasel , Teddiursa, Ursaring , Phanpy, Donphan , Larvitar , Pupitar , Steelix ; Seaking , Goldeen
Zone inquinate	Grimer, Muk , Koffing, Weezing

Le zone con i Pokémon selvatici sono semplicemente indicative, il GM può modificare a sua discrezione le zone in cui si trovano. Zone in cui trovare i Pokémon Leggendarie, gli Starter, i Pokémon Fossili, Eevee e Togepi sono state volutamente lasciate in sospeso, in modo che il GM possa decidere dove metterli ed eventualmente costruirci intorno delle belle trame di ricerca ed esplorazione.

Dopo il punto e virgola sono indicati i Pokémon che si trovano in acqua.

I Pokémon in grassetto sono quelli rari nella zona (quindi con difficoltà 4 ad essere trovati anziché 2). I Pokémon con l'asterisco sono in realtà estinti: se in seguito ad un'avventura si dovesse riuscire in qualche modo a ripristinare la condizione originaria, si troverebbero nelle zone indicate.

PERSONAGGIO

Nome

Recupero

Descrizione



ASPETTI

Concetto Base

Problema

ABILITÀ

Eccellente (+5)

Ottimo (+4)

Buono (+3)

Discreto (+2)

Medio (+1)

ACCESSORI

TALENTI

Pokémon
Noir GDR

STRESS FISICO

1 2 3 4

STRESS MENTALE

1 2 3 4

CONSEGUENZE

2 Lieve

4 Moderata

6 Grave

Pokémon Noir GDR

Note

PP

Stress

1	2	3	2
---	---	---	---



Specie

Tipo

Categoria

Soprannome

Genere

♀ ♂ —

Abilità

Bisogno

Reprimere/Attenuare

●●● ●●●

Amicizia

⑤ ●●●● ●●●●⑦

Droghe e Scambi

●●●●●●●●
●●●●●●●●

Alterazione

Oggetto

Clausola Evolutiva

Statistiche

PS	
Attacco	
Difesa	
Attacco Sp.	
Difesa Sp.	
Velocità	

Aspetti

Mosse

Conseguenze

2	Lievi
4	Moderate
6	Gravi
2	Lievi
4	Moderate