



Índice

PARTE I: INTRODUÇÃO.....	3
Atributos.....	3
Modificadores.....	4
Perícias.....	4
Pontos de Vida e Perícias de Saúde.....	5
Perícias de Ataque.....	5
Perícias de Defesa.....	5
Perícias de Ataque Especial.....	6
Perícias de Defesa Especial.....	7
Perícias de Velocidade.....	7
Deslocamentos.....	8
Evasão.....	8
Fases.....	8
Naturezas.....	8
Evolução e Lealdade.....	10
Nível do Pokémon.....	11
Bônus Elemental.....	11
Encontros.....	11
Ações e Iniciativa.....	12
Danos e Tipos.....	13
Condições.....	14
Terrenos.....	15
Exemplo de Encontro.....	16
Procriação.....	19
Montarias.....	19
Fósseis.....	20
Concursos.....	20
Itens.....	22
Abricós e Sucos.....	22
Frutas e Temperos.....	23
Itens Mágicos.....	25
Itens Mantidos.....	25
Itens Medicinais.....	28
Megapedras e Pedras-Chave.....	29
Melhoradores de Desempenho.....	29
Pedras Elementais.....	29
Pokébolas.....	29
Registros.....	31
Repelentes.....	31
Suplementos.....	31
Nível de Personagem.....	32
Talentos.....	33
Características Gerais.....	33
Talentos Gerais.....	34
PARTE II: CLASSES.....	37
Artista.....	38
Beldade.....	40
Cativante.....	42
Coreógrafo.....	44
Descolado.....	46
Estilista.....	48
Nerd.....	50
Parrudo.....	52
Captor.....	54
Artífice.....	56
Colecionador.....	58
Domador.....	60
Engenheiro.....	62
Ladrão.....	64

Malabarista.....	66
Pokébolista.....	68
Criador.....	70
Botânico.....	72
Cozinheiro.....	74
Cuidador.....	76
Evolucionista.....	78
Incubador.....	80
Médico.....	82
Tutor.....	84
Guerreiro.....	86
Artista Marcial.....	88
Atleta.....	90
Áugure.....	92
Bandido.....	94
Monge.....	96
Ninja.....	98
Soldado.....	100
Místico.....	102
Bardo.....	104
Guardião.....	106
Ilusionista.....	108
Médium.....	110
Orador.....	112
Rúnico.....	114
Xamã.....	116
Pesquisador.....	118
Cientista.....	120
Fotógrafo.....	122
Hipnólogo.....	124
Observador.....	126
Ocultista.....	128
Petrologista.....	130
Professor.....	132
Psíquico.....	134
Ardente.....	136
Bruxo.....	138
Célio.....	140
Empático.....	142
Nebuloso.....	144
Terrulento.....	146
Vidente.....	148
Ranger.....	150
Aventureiro.....	152
Cavaleiro.....	154
Detetive.....	156
Guia.....	158
Oficial.....	160
Pactuário.....	162
Policial.....	164
Treinador.....	166
Azarão.....	168
Caçador.....	170
Elementalista.....	172
Especialista.....	174
Estrategista.....	176
Inquebrável.....	178
Síncrono.....	180
PARTE III: HABILIDADES E GOLPES.....	182
Habilidades.....	182
Golpes.....	195

PARTE I: INTRODUÇÃO

Bem-vindo ao mundo de Pokémon – RPG de Mesa!

O jogo é jogado em um mundo habitado por animais fantásticos que podem ser convertidos em energia e armazenados em dispositivos chamados pokéolas. Estes animais foram apelidados de pokémons e são vistos como ferramentas, amigos e parceiros por humanos. Os humanos possuem várias competências e habilidades, de acordo com seus objetivos. Por exemplo, há os Treinadores, que concentram toda a sua energia em fazer seus pokémons os melhores lutadores que puderem. Já os Criadores cuidam dos pokémons com amor como se fossem seus próprios filhos e os preparam para serem poderosos. O Pesquisador reúne informações e serve como guia quando se encontra uma criatura que não se conhece. Os Rangers são licenciados que dedicam a sua vida à proteção do habitat selvagem enquanto empregam animais selvagens para proezas. Um Captor é um personagem tecnológico que pode ajustar seus equipamentos, incluindo pokéolas, para expandir sua coleção de pokémons. O Artista usa seus pokémons em Concursos e Competições ao invés de em batalhas. Místicos usam magias antigas para se ligarem a pokémons. Finalmente, o Psíquico e o Guerreiro sujam as mãos e lutam contra as feras com seus próprios poderes sobrenaturais ou físicos, respectivamente.

Personagens podem explorar o mundo e batalhar em ginásios para reunir insígnias que lhes permitam entrar para o Torneio da Liga Pokémon. Eles podem competir em Concursos para entrar nos grandes festivais e torneios competitivos. Talvez, eles descubram um plano secreto para destruir o mundo e tentar impedir aqueles que usariam pokémons para o mal. Não importa o destino, os pokémons serão valiosos aliados e ferramentas em suas jornadas.

Para jogar, você precisará do seguinte:

Jogadores: Como Jogador, você criará um personagem que pode optar por uma profissão (chamada classe) normalmente para capturar e treinar pokémons para lutar ao lado de si. Como os protagonistas dos jogos, mangás ou animes da franquia Pokémon, os Jogadores são o centro da ação.

Um Narrador: Uma pessoa deve cumprir o papel especial de Narrador, que controla todos os humanos e pokémons que não são os personagens de Jogador, ou NPCs (do inglês “non player character”). O Narrador deve construir aventuras, narrar e julgar por quaisquer regras que não estejam perfeitamente claras.

Livros, Papel, Lápis e Dados: Os Jogadores precisarão de acesso ao Livro do Jogador e ao Livro dos Pokémons. Os Jogadores têm acesso restrito ao Livro dos Pokémons e devem evitar informações privilegiadas procurando diretamente a informação no Livro dos Pokémons sobre um pokémon. Em vez disso, eles devem olhar só quando usarem a Característica Geral Pokéagenda em um pokémon em particular, e apenas se a pokéagenda possui informações sobre ele (tendo em mente que a pokéagenda raramente possui qualquer informação sobre Lendários e que pode carecer de informações sobre outros pokémons também, a critério do Narrador).

O Narrador tem acesso irrestrito ao Livro do Jogador, ao Livro dos Pokémons e ao Livro do Narrador.

Os Jogadores devem usar as Fichas de Personagem para ajudar a organizar as informações relativas aos seus personagens e pokémons. Sempre use um lápis quando escrever em sua ficha de personagem já que a informação está em constante mudança!

Você também precisará de dados (d4, d6, d8, d10, d12 e d20). Ao jogar dados em Pokémon – RPG de Mesa, você sempre quer rolar o maior número possível, salvo quando rolar dois d10s para gerar uma jogada de d100 (sendo um d10 para as dezenas e o outro d10 para as unidades), caso em que você quer rolar o mínimo possível.

Atributos

Ao criar personagens humanos ou pokémons, você perceberá que a ficha possui seis Atributos. Estas estatísticas são Saúde, Ataque, Defesa, Ataque Especial, Defesa Especial e Velocidade.

Só porque você cria um personagem que, por acaso, se destaca em Ataque ou em Velocidade, isso não significa que você precisará forçá-lo a entrar em uma Classe em particular. Abaixo se encontram simplesmente sugestões. Você descobrirá que, ao fazer um personagem bom em Ataque e Defesa, ele será naturalmente adepto do estudo das artes marciais, por exemplo. Pode ser uma boa ideia descobrir que tipo de Classe, ou mesmo de Classe Avançada, você gostaria de ser, e construir seu personagem de acordo com isso. Seus Atributos iniciais afetarão o quanto cedo você pode escolher sua Classe desejada.

Saúde: Saúde simplesmente mede quanto perto você está de atingir a inconsciência. Se você possui todos os seus Pontos de Vida, você está no auge de sua saúde. Uma doença pode atrapalhar sua Saúde interferindo nos seus Pontos de Vida máximos, e ser atingido por um inimigo pode fazer com que você fique mais próximo de ser eliminado. Aquele que alcançar os Pontos de Vida negativos – seja humano ou pokémon – pode até morrer. Possuir muita Saúde permite durabilidade a sequências de combate, uma durabilidade que pode trazer grandes benefícios.

Personagens que têm um valor alto em Saúde tornam-se Psíquicos – pois precisam de muita energia interior da qual extraem poder –, Captores – muitas vezes forçando a resistência até o limite, a fim de criar um novo invento – ou Místicos – que canalizam pokémons e compartilham sua força vital com eles.

Em combate, usa-se a Saúde para acompanhar sua consciência mediante os Pontos de Vida. Se os Pontos de Vida atuais forem reduzidos a zero, você está inconsciente.

Ataque: Ataque mede seu poder físico, sua força. Treinadores que possuem grande proeza física podem se envolver em batalhas treinando lado a lado com seus pokémons para desenvolver este poder também nos próprios companheiros pokémons. Personagens com Ataque elevado também podem ser fisicamente grandes, e parecerem intimidantes ou inspiradores.

Aqueles que se destacam em Ataque se tornam Treinadores – inspirando o poder de seus pokémons com o seu –, Rangers – usando sua força para domar e comandar pokémons selvagens – e Guerreiros, que pode usar seu poder para superar qualquer obstáculo.

Em combate, Ataque é adicionado aos ataques físicos contra a Defesa do alvo.

Defesa: A Defesa mede a concentração física, o vigor e a força vital do corpo – como a constituição física. Aqueles com muita energia e resistência duram muito mais enquanto explorando e são mais propensos a sobreviver a um encontro hostil com pokémons selvagens. Personagens com muita Defesa também são muito pacientes e resolutivos.

Aqueles que se destacam em Defesa tornam-se Criadores – professores que criam pokémons jovens, ensinando tudo o que aprendem na natureza –, Místicos – que muitas vezes precisam ter corpos fortes para sobreviver enquanto se afastam de seus próprios corpos – e Guerreiros – reduzindo dano infligido a si mesmos com constituições superiores.

Em combate, a Defesa é usada contra ataques físicos, reduzindo o dano que seria causado aos seus Pontos de Vida.

Ataque Especial: Ataque Especial é uma medida da mente, da razão ou da inteligência. O senso comum e a intuição são geralmente associados ao Ataque Especial. Os personagens com Ataque Especial baixo podem achar difícil aprender coisas novas ou reter valiosas informações. No entanto, com inteligência suficiente, pode-se memorizar toda a pokéagenda.

Personagens que se destacam em Ataque Especial se tornam Treinadores – planejando estrategicamente a vitória –, Psíquicos – usando a mente para impactar o mundo de uma maneira tangível – e Pesquisadores – memorizando milhares de informações para liderar uma equipe.

Em combate, Ataque Especial é adicionado aos ataques especiais contra a Defesa Especial do alvo.

Defesa Especial: Defesa Especial é usada para manter a mente consciente sobre o mundo ao seu redor. É a percepção e a capacidade de ter empatia com humanos e pokémons. Também é comparada ao charme, à persuasão e à força da sua personalidade. Detalhes menores e a intenção alheia são claros para aquele com alta Defesa Especial.

Personagens que se destacam em Defesa Especial se tornam Artistas – usando o charme para impactar o mundo ao seu redor –, Criadores – percebendo as necessidades de seus jovens pokémons e as atendendo – e Pesquisadores – usando sua percepção e sua intuição para dominar todas as formas de informação.

Em combate, a Defesa Especial é usada contra ataques especiais, reduzindo o dano que seria causado aos seus Pontos de Vida.

Velocidade: Velocidade se refere aos reflexos, ao equilíbrio, à coordenação manual e à rapidez de movimentos. Ela é ligada à precisão e à firmeza durante atos em momentos de incerteza. Os personagens mais ágeis podem evitar problemas ou contorná-los, rapidamente usando suas habilidades de maneiras inventivas.

Aqueles que se destacam em velocidade se tornam Captores – mirando pokébolas nos alvos desejados com perfeição – Artistas – dominando a emoção da plateia rapidamente para impressionar – e Rangers – dirigindo seus aparelhos para melhor conterem inimigos selvagens.

Em combate, a Velocidade determina a ordem em que os personagens agem e reflete sua chance de esquivar.

4

Modificadores

Depois de criar seu próprio personagem, você poderá calcular seus Modificadores de Atributos.

Os Modificadores são usados para testes que seu Narrador pode pedir que sejam feitos para verificar se você é bem sucedido em algo e ao usar Talentos. Várias ações pedirão constantemente que utilize Modificadores para medir a eficácia de Talentos.

Para descobrir um Modificador para Atributos que forem iguais a 9 ou menos, simplesmente faça o cálculo: Atributo -10. Os Modificadores destes Atributos serão negativos.

O Modificador para um Atributo 10 é zero. Para cada dois pontos de Atributo que aumentar além do 10, o Modificador aumenta em 1 para aquele Atributo.

A tabela abaixo exemplifica quais os Modificadores para cada Atributo até o valor de Atributo 18, mas os Atributos podem exceder 18.

Atributo Até 9	Modificador	Atributo a Partir de 10	Modificador
1	-9	10	0
2	-8	11	0
3	-7	12	1
4	-6	13	1
5	-5	14	2
6	-4	15	2
7	-3	16	3
8	-2	17	3
9	-1	18	4

Às vezes, um Talento usará diretamente o valor de um Atributo, em vez de seu Modificador, mas quase sempre serão usados diretamente os Modificadores, ou indiretamente sob a forma das Perícias.

Perícias

Humanos possuem Perícias associadas às suas Classes. Ao contrário das Capacidades, usadas para mostrar poderes dos pokémons – como produzir fogo, iluminar ou mesmo atravessar paredes –, as Perícias dos humanos são relacionadas a como os humanos usam seus Atributos para interagir com o mundo à sua volta. Quando um humano recebe uma Classe Básica, ele ganha três Perícias, escolhidas de uma lista de oito. Além disso, quando ele adquire uma Classe Avançada (mas não se a adquire mediante Multiclasse), ele recebe uma Perícia, escolhida de uma lista de duas. Se um humano possui uma Perícia, ao fazer testes daquela Perícia, ele adicionará 2 + seu Modificador do Atributo ligado àquela Perícia. Caso contrário, ele fará rolagens daquela Perícia sem nenhum bônus (rolando apenas d20) para ver o quanto bem sucedido ele é. Se um humano receber a mesma Perícia uma segunda vez ele poderá adicionar novamente 2 + Modificador do Atributo (para um total de 4 + o dobro do Modificador) ao fazer testes daquela Perícia. Isso não se acumula novamente caso venha a obter uma Perícia uma terceira vez. Em testes de Perícias, o Narrador decidirá a dificuldade do teste e pedirá a rolagem. Ter 2 + Modificador adicionado

fará toda a diferença.

Via de regra, um teste de Perícia é uma falha completa se o resultado for inferior a 5. Os resultados considerados típicos para pessoas não treinadas (medíocres) variam de 5 a 14. Qualquer resultado além de 14 veio por treinamento duro ou sorte.

Como o Atributo Saúde não envolve testes, as Perícias relacionadas a ele são diferentes. Elas são simplesmente competências que um personagem possui ou não. Aquele que tiver a Perícia recebe estas competências enquanto aquele que não a possui não recebe. Se um personagem receber a mesma Perícia de Saúde uma segunda vez, ele não ganha nenhum benefício extra, a Perícia redundante é simplesmente ignorada.

5 Pontos de Vida e Perícias de Saúde

A Saúde serve um propósito especial, diferente dos outros cinco Atributos. A Saúde não possui Modificador. Em vez disso, ela é um Atributo que determina seus Pontos de Vida máximos, calculados da seguinte forma: (Nível + Saúde) multiplicado por 4.

Como a Saúde sequer possui um Modificador, as Perícias de Saúde são competências possuídas. Não é necessário fazer rolagens delas:

Apneia: Você pode prender sua respiração por até cinco minutos.

Imunidade: Seu sistema imunológico é muito eficiente. Você recebe apenas três quartos do dano que normalmente receberia por Queimaduras ou Venenos. Além disso, ao fazer testes para a Confusão, Congelamento, Paralisia ou Sono, receba +2 às rolagens.

Jejum: Sem esta Perícia, um humano pode sobreviver até quatro dias sem água e até duas semanas sem comida. Com esta Perícia, um personagem pode aguentar até uma semana sem água e até um mês sem comida.

Resiliência: Resiliência está ligada à durabilidade diante do trabalho físico. Você não corre o risco de perder Pontos de Vida mesmo após horas correndo, nadando ou trabalhando.

Perícias de Ataque

O Modificador de Ataque (MA) é adicionado a qualquer ataque improvisado. Também, quando quiser uma proeza atlética, o Narrador definirá com qual Perícia de Ataque ela mais se aproxima.

Corrida: esta Perícia é usada para correr, permitindo recuperar o atraso em perseguições para alcançar outras pessoas ou escapar delas. Um teste de Corrida geralmente é iniciado por um indivíduo para ganhar mais deslocamento (em solo, em natação, etc.). O Narrador pode pedir um teste de Corrida, por exemplo, se você quer cobrir uma grande distância em um espaço curto de tempo.

Resultado	Deslocamento
1	Tropeça e cai.
5	Cãibra ou distensão impõem -1 a seu Deslocamento.

10	Deslocamento normal.
15	+2 ao Deslocamento.
20	+4 ao Deslocamento.
30	Deslocamento x4 (apenas Terrestre).

Força: Independentemente do seu Atributo Ataque, é necessário o treinamento adequado para usar seus músculos de maneira eficiente. A Perícia Força auxilia a empurrar ou levantar objetos pesados. Um indivíduo destreinado pode facilmente suspender ou empurrar metade de seu peso.

Resultado	Empurrar ou Levantar
1	Derruba o objeto e fica Atordoado.
5	Força normal.
10	Igual a seu peso.
15	Peso x2.
20	Peso x3.
30	Peso x4.

Intimidação: Às vezes, você precisa que algo seja feito da sua maneira e você não quer ser gentil sobre isso. Intimidação é usada tanto contra humanos quanto contra pokémons. Por este motivo, ela sempre será rolada contra NPCs, o que significa que você não sabe o quanto deve rolar, mas, como sempre, vai querer rolar o melhor possível.

Salto: Pular mais alto e mais distante é mais fácil com esta Perícia. Enquanto a maioria dos humanos é capaz de fazer um salto vertical de pelo menos 60 centímetros, alguns podem querer treinar para superar o padrão... ou seu Narrador quer que você pule de um prédio para outro?

Resultado	Pulo
1	Tropeça e cai.
5	Altura padrão (60 centímetros) ou alcance horizontal padrão (1,5 metro).
10	Altura de 1,2 metro e alcance horizontal de 3 metros.
15	Altura de 1,5 metro e alcance horizontal de 3,6 metros.
20	Altura de 2,4 metros e alcance horizontal de 6 metros.
30	Altura de 3 metros e alcance horizontal de 9 metros.

Perícias de Defesa

O Modificador de Defesa (MD) será usado sob a forma de Perícia de Defesa quando se realiza uma proeza de resistência, como resistir ao sono ou à fome. Normalmente, a Defesa será a maneira mais comum pela qual um personagem pode evitar sofrer dano aos seus Pontos de Vida.

Concentração: Se você precisar de foco para realizar uma tarefa, a Concentração o ajudará a passar pela tarefa sem perder o foco, mesmo quando estiver sendo ferido fisicamente ou houver algo que tire sua atenção. Ao receber dano, o Narrador pode pedir que você faça um teste de Concentração se achar que a tarefa ou o Talento empregado atualmente é particularmente difícil.

Perícias de Ataque Especial

Resultado	Foco
1	O menor estímulo (tátil, sonoro, etc.) interrompe sua concentração.
5	Pode sofrer até 10 de dano sem perder a concentração.
10	Pode sofrer até 20 de dano sem perder a concentração.
15	Pode sofrer até 50 de dano sem perder a concentração.
20	Pode sofrer até 150 de dano sem perder a concentração.
30	Nenhuma quantidade de dano pode atrapalhar sua concentração.

6

Deflexão: Tentar interceptar um objeto atirado (defletindo ou pegando) é mais fácil com esta Perícia. Ela não pode ser usada contra Golpes pokémons que não gerem objetos físicos, mas pode ser usada contra outros humanos que possam estar usando um Talento, incluindo um Talento de Armas. A Deflexão é rolada contra humanos e pokémons, por este motivo, sempre será uma rolagem feita contra um NPC. Como sempre quanto mais alta sua rolagem melhor.

Incansável: manter-se sem dormir é mais fácil quando você é Incansável. Se você forçar trabalho contínuo um dia inteiro (24 horas) sem descanso, seu Narrador pedirá um teste desta Perícia. Quanto maior a rolagem, menos Pontos de Vida serão perdidos por exaustão. Este teste é pedido pelo Narrador novamente a cada duas horas após as primeiras 24 horas sem sono.

Resultado	Exaustão
1	Adormece por 1d4 horas.
5	Perde 25% de seus PV máximos.
10	Perde 15% de seus PV máximos.
15	Perde 5% de seus PV máximos.
20	Não perde PV.
30	Não perde PV e não precisa fazer um possível teste duas horas depois.

Regeneração: Personagens com Regeneração se recuperam mais durante o descanso. Geralmente, um descanso de oito horas recuperará 10% dos seus Pontos de Vida máximos. Esse é o padrão e, a menos que você não tenha a oportunidade de sono, seu Narrador não pedirá nenhum teste para isso. No entanto, um personagem pode fazer um teste de Regeneração ao acordar para verificar quantos Pontos de Vida são curados.

Resultado	Cura
1	Nenhuma recuperação. Foi um péssimo descanso.
5	Normal: cura 10% dos seus PV máximos.
10	Cura 15% dos seus PV máximos.
15	Cura 25% dos seus PV máximos.
20	Cura 50% dos seus PV máximos.
30	Cura todos os seus PV máximos e remove aflições que poderia estar sofrendo.

Sempre que realizar um ato que exija conhecimento acadêmico, experiência ou inteligência geral, seu Narrador colocará este teste em um teste de Perícias de Ataque Especial.

Engenharia: Você é mais perito do que a maioria sobre compreensão e operação de máquinas. O Narrador pode pedir um teste de Engenharia quando tiver que lidar com um aparelho artificial.

Resultado	Dispositivo
1	O objeto é estranho a você.
5	Você apenas supõe o propósito do aparelho.
10	Você entende o objetivo do dispositivo e sabe pelo menos como ligar e desligar.
15	Você sabe operar e até mesmo reparar o objeto.
20	Você comprehende muito o objeto e pode usá-lo mesmo defeituoso.
30	Você entende plenamente o aparelho e, com os recursos certos, pode replicá-lo.

História: Às vezes, é necessário saber sobre o passado do mundo para entender o presente e prever o futuro. Quanto melhor na Perícia História, mais você sabe sobre o mundo. Quando em um novo local (ou mesmo para saber onde está) ou quando quiser saber sobre algum tipo de evento histórico, você pode fazer um teste de História.

Resultado	Conhecimento
1	Não sabe nada sobre nada.
5	Já ouviu falar sobre o lugar/evento, mas não estava prestando atenção.
10	Sobre lugares: você sabe sobre pessoas famosas de lá, bem como marcos, pontos turísticos naturais ou culturais (incluindo Ginásios).
15	Sobre lugares: você sabe especificidades, como a especialidade pokémon de pessoas famosas e equipes específicas envolvendo pessoas famosas. Sobre eventos: você sabe a história por cima, podendo dizer quem eram os protagonistas, o que aconteceu, quando ocorreu e onde ocorreu.
20	Sobre eventos: você sabe detalhes históricos frequentemente ignorados por livros, podendo afirmar a razão e o contexto pelo qual o evento ocorreu.
30	Seria difícil dizer que você não esteve lá ou presenciou o evento.

Investigação: Ao tentar entender o propósito de alguma coisa ou procurar algo ativamente, a Investigação é a Perícia. Ela é usada para encontrar objetos importantes rapidamente, por exemplo. Quando usada, a rolagem será feita contra um cenário criado pelo Narrador, e tanto o Jogador quanto o Narrador podem pedir a rolagem. O quanto é necessário para a rolagem o Jogador não sabe, mas ele sempre quer obter o maior resultado possível.

Programação: Um melhor entendimento sobre acesso a computadores é possível com a Programação. Embora você possa ser capaz de tentar qualquer uma das seguintes coisas, elas serão contra computadores ou redes controlados pelo Narrador ou contra NPC programadores. Por este motivo, você deve explicar cada coisa que está fazendo e rolar para cada coisa diferente contra um personagem NPC ou tentando atingir um número definido pelo Narrador. Você não sabe o quanto alto você deve rolar. Tarefas de Programação incluem acessar um dispositivo digital (contador, detonador, trava de segurança), acessar um computador pessoal, acessar uma rede pequena (como de uma loja ou de um escritório), grande (como o governo local ou o Centro Pokémon) ou massiva (frequentemente corporativa – como bancária – ou portadora de muitos associados, incluindo o Banco de Dados Rocket, Silph Co. e a União Ranger), danificar programações, destruir computadores e redes, ativar e desativar dispositivos remotos (como câmeras ou travas), alterar senhas, manipular hardware de computador, ocultar as evidências de adulteração e interferência.

7

Perícias de Defesa Especial

O Modificador de Defesa Especial (MDE) é usado para definir a percepção sensorial e a força da personalidade do personagem. Sempre que o seu Narrador lhe pedir para fazer um teste de percepção, ele se enquadará na Perícia Percepção. Quanto maior o resultado, mais consciente se está sobre a situação ao seu redor. Além disso, sempre que realizar um ato que exija blefar, mediar, convencer, achar contatos ou mesmo se portar com outros de maneira geral, seu Narrador pode pedir que você faça um teste de uma Perícia de Defesa Especial.

Empatia: Pokémons podem muitas vezes se chatear. Se estão amedrontados, preocupados, zangados ou mesmo agressivos, um humano com Empatia provavelmente pode entender a razão pela qual o pokémon está chateado e possivelmente o amansar. Empatia é usada apenas contra pokémons, e representa sua capacidade de domar ou amansar, mas não é usada para pokémons de Inteligências altas, que raciocinam em vez de serem instintivos (requerendo serem convencidos). Empatia será rolada contra um NPC. Quando mais alta sua rolagem melhores suas chances.

Manha: É difícil estar em um lugar novo e, ao viajar, são encontrados novos lugares de um dia para outro. Com Manha, será muito mais fácil ter contatos e entender a dinâmica local, saber onde ir ou onde evitar.

Resultado	Conhecimento
1	Você não sabe nada de nada.
5	Você já ouviu falar sobre os principais empresários locais, mas nada importante.
10	Você sabe de alguns lugares que deve evitar pela insegurança, e também sabe onde encontrar alguns serviços questionáveis.
15	Você sabe detalhes sobre os grupos que agem na cidade e onde o fazem.
20	Você sabe os detalhes sobre os líderes de qualquer grupo que você queira evitar.
30	Você sabe como se passar por um membro de qualquer grupo que resida na cidade.

Manipulação: Convencer é algo complexo. Tanto argumentar quanto mentir são formas de garantir que alguém seja convencido de algo. Quando você estiver tentando garantir que alguém compre seu ponto de vista, acredite em você ou faça algo que você sugere, use esta Perícia. Manipulação é rolada contra humanos e pokémons, portanto sempre será rolada contra um NPC. Quando mais alta sua rolagem melhores suas chances.

Percepção: Coisas estão continuamente acontecendo ao seu redor. A Percepção é importante para notar coisas que, de outra forma, passariam despercebidas. Percepção será rolada contra um cenário criado pelo Narrador – caso em que tanto você quanto o Narrador podem pedir o teste – ou contra um personagem que use Furtividade.

Perícias de Velocidade

Sempre que um ato exigir precisão, equilíbrio, flexibilidade ou rapidez, seu Narrador pode pedir que você faça um teste de uma Perícia de Velocidade. Adicione seu Modificador de Velocidade (MV) a este teste.

Acrobacia: Seja para equilíbrio cuidadoso, escalar ou para atravessar um local oscilante, Acrobacia será útil para ter sucesso. Jogadores e Narradores pedirão o teste.

Resultado	Equilíbrio e Escalada
1	Você cai.
5	Você atravessa uma superfície larga o suficiente para se caminhar normalmente, ou escala através de uma escada comum.
10	Você pode se equilibrar através de uma saliência ou de um grande tronco de árvore, ou escalar três metros (um andar de um edifício).
15	Você atravessa caminhos estreitos desimpedidos com velocidade e pode escalar um prédio.
20	Você não tem problemas em escalar ou se equilibrar.

Furtividade: Mover-se sorrateiramente vem a calhar. Com Furtividade, você pode se deslocar silenciosamente e se esconder. Ela é rolada contra humanos e pokémons.

Performance: Performance é uma Perícia artística que permite tocar instrumentos, cantar, dançar ou atuar gerando emoção na plateia.

Resultado	Apresentação
1	Você tem medo do palco.
5	Há passos/notas/linhas perdidos(as) e não percebidos(as) na performance.
10	Você recebe uma salva de palmas.
15	Você recebe uma ovAÇÃO de pé, pois a plateia adora. Alguns podem até pagar por sua apresentação (até 100 créditos diários).
20	Os gritos continuam por muitos minutos. Foi um desempenho primoroso. Certamente, alguém lhe pagará alguns créditos e alguns podem querer contratá-lo para apresentações posteriores (até 1000 créditos diários). Você pode começar a reunir fama local.
30	Sua performance é o objetivo dos iniciantes na arte e inspira movimentos sociais.

Prestidigitação: Esta Perícia representa um movimento manual rápido e discreto. Ela serve a vários fins: bater carteiras, esconder coisas e encantar o público com mágica. Prestidigitação é rolada contra humanos e pokémons.

Deslocamentos

Terrestre: Humanos possuem um deslocamento terrestre igual a $3 + \text{metade de seu MA ou MV}$ (no mínimo Deslocamento Terrestre 5).

Natação: Um humano possui deslocamento de natação igual a $2 + \text{metade de seu MD}$ (no mínimo Deslocamento de Natação 4).

Subaquático: Os humanos têm um deslocamento subaquático igual a 3. Este valor aumenta para 4 se seu MA ou seu MD for pelo menos 3.

Evasão

Antes de continuar devemos lembrar a você que em qualquer momento que uma fração esteja em vigor ("divida o resultado por 20", "reduza a um quinto" ou "perde 30%"), o resultado final é arredondado para baixo.

Todas as criaturas têm três conjuntos diferentes de Evasão. Evasão Física, Evasão Especial e Evasão Veloz. Evasão ajuda a evitar ser atingido por ataques. Ao ser alvo de um ataque com um Teste de Acurácia, pokémons e humanos adicionam a Evasão à Dificuldade de Acurácia. A Evasão Física afeta apenas ataques físicos (aqueles que envolvem o Atributo Ataque), a Evasão Especial afeta apenas ataques especiais (que usam Ataque Especial) e a Evasão Veloz pode ser usada para dificultar ataques físicos e especiais, contudo não se adiciona todas as Evasões ao mesmo tempo. Apenas a maior Evasão aplicável entra em ação.

A Evasão Física é determinada como um quinto da Defesa enquanto a Evasão Especial é determinada como um quinto da Defesa Especial. A Evasão Veloz é determinada como um quinto da Velocidade. O máximo do valor basal destas três Evasões é 6, contudo é possível, mediante outras fontes que não os Atributos aumentar a Evasão para até 9. Não é possível possuir Evasão superior a 9.

Mesmo que a sua Evasão seja alta, não é impossível acertar você. Isso significa que um Teste de Acurácia cujo resultado seja 20 sempre será um acerto, mesmo que a Evasão possibilite aumentar a Dificuldade de Acurácia além de 20.

Sobre métodos de aumentar a Evasão, não se aumenta a Evasão se seus Atributos forem aumentados temporariamente, portanto nem aumentos fixos nem Fases mudam a Evasão devido à alteração nos valores de Atributos, a menos que sejam permanentes. Se um efeito aumenta ou diminui a Evasão diretamente, ele afeta todas as suas formas de Evasão ao mesmo tempo. Finalmente, abaixo será explicado como as Fases alteram a Evasão.

Fases

Muitos Golpes alteram os Atributos dos pokémons, tornando-os mais formidáveis ou menos ameaçadores. Durante a batalha, qualquer Atributo só pode ter ser elevado até seis Fases ou só reduzido em até seis Fases. Isso significa que há uma escala de -6 a +6 nas Fases.

Fase	Atributo	Extra para Velocidade
-6	40%	-2 aos Deslocamentos
-5	50%	
-4	60%	
-3	70%	-1 aos Deslocamentos
-2	80%	
-1	90%	
0	100%	
1	125%	
2	150%	+1 aos Deslocamentos
3	175%	
4	200%	+2 aos Deslocamentos
5	225%	
6	250%	+3 aos Deslocamentos

Para cada Fase elevada além da neutra, o pokémon ou o humano aumenta seu Atributo em 25%. Para cada Fase perdida abaixo da neutra, o pokémon ou o humano reduz 10% de seu Atributo. Além disso, para Velocidade, as Fases podem aumentar ou reduzir (até um mínimo de 1) os Deslocamentos. Fases desaparecem quando o combate termina ou, para pokémons, caso sejam convocados de volta à pokébola. Fora de combate, os efeitos de uma Fase permanecem por dez minutos.

Fases não afetam os Modificadores de humanos.

Naturezas

Antes de tudo, você deve querer dar um nome ao seu pokémon! Se você chamar o seu Bulbassauro de Bulbassauro, não será diferente dos pais darem aos filhos o nome Humano. Bulbassauro é o nome de uma espécie de pokémon, não o nome do seu pokémon.

Acompanhe o Nível do seu pokémon mediante a Experiência, medida em pontos de experiência. É importante acompanhar a Experiência para que você saiba quando seus pokémons aprendem novos Golpes. O Tipo de Pokémon é relevante para saber quando ele é vulnerável ou resistente contra um Tipo de Golpe.

Os Atributos dos pokémons são muito semelhantes aos dos humanos. Como humanos, pokémons usam Ataque para causar dano Físico, e usam Defesa e Defesa Especial para se proteger contra dano físico e dano especial. Ao contrário dos humanos, porém, o Ataque Especial do pokémon não representa sua inteligência.

Saúde: A Saúde é usada para quantificar os Pontos de Vida do pokémon. Quando os Pontos de Vida do pokémon chegam a zero, ele está incapaz de fazer quaisquer ações e inconsciente. Um pokémon possui uma quantidade de Pontos de Vida igual a Nível + o triplo da Saúde.

Ataque: O Atributo Ataque é usado para calcular o dano de ataques físicos. Quando o pokémon causa dano físico, adicione o valor do Atributo Ataque do dano causado.

Defesa: O Atributo Defesa é usado quando se recebe dano físico. Quando sofrer dano físico, subtraia o valor da Defesa do dano que sofreria. Além disso, para cada 5 pontos de Defesa, o personagem ganha 1 de Evasão contra ataques físicos.

Ataque Especial: O Atributo Ataque Especial é usado para calcular o dano de ataques especiais. Quando o pokémon causa dano especial, adicione o valor do Atributo

Ataque Especial do dano causado.

Defesa Especial: O Atributo Defesa Especial é usado quando se recebe dano especial. Quando sofrer dano especial, subtraia o valor da Defesa Especial do dano que sofreria. Além disso, para cada 5 pontos de Defesa Especial, o personagem ganha 1 de Evasão contra ataques especiais.

Velocidade: O pokémon com o maior Velocidade é o primeiro a agir durante aquela rodada. Além disso, para cada 10 pontos de Velocidade, o pokémon ganha 1 de Evasão contra qualquer ataque.

Ao acompanhar os Atributos de um pokémon, é necessário manter por escrito os Atributos Basais (originais) de um pokémon em sua ficha, no local designado (a primeira coluna na ficha) e separado dos pontos de Atributos que o pokémon recebeu por subir de Nível (a segunda coluna da ficha). Os Atributos finais são a soma dos dois (a terceira coluna da ficha).

A razão para isso será explicada usando o Charmander exemplo. O Charmander descrito adiante possui uma Natureza neutra, e está no Nível 1. Ele possui:

Saúde 4
Ataque 5
Defesa 4
Ataque Especial 6
Defesa Especial 5
Velocidade 7

A proporção entre os Atributos é chamada de Relação Basal. Ela é a ordem dos Atributos Basais, do maior ao menor. Para construir a Relação Basal de um pokémon comece pelo maior, depois vá para o segundo maior, depois o terceiro maior e assim por diante, até o menor Atributo. Para o Charmander, será assim: Velocidade > Ataque Especial > Ataque e/ou Defesa Especial > Saúde e Defesa.

Quando um pokémon sobe de Nível, ele recebe um ponto de Atributo, que deve ser colocado de modo a preservar a relação entre os diferentes Atributos, ou seja, de modo a preservar a Relação Basal. Isso significa que, para o Charmander usado como exemplo, só é possível colocar seu ponto de Atributo recebido no Nível 2 em Velocidade. Qualquer outro posicionamento elevará um Atributo de modo a arruinar a Relação Basal.

Abaixo estão tabelas demonstrando várias possibilidades de distribuição de pontos de Atributo para este mesmo Charmander no Nível 20. Todas são possibilidades que respeitaram a Relação Basal.

Atributo	Atributo Basal	Níveis	Total
Saúde	4	+3	7
Ataque	5	+3	8
Defesa	4	+3	7
Ataque Especial	6	+3	9
Defesa Especial	5	+3	8
Velocidade	7	+4	11

Atributo	Atributo Basal	Níveis	Total
Saúde	4		4
Ataque	5		5
Defesa	4		4
Ataque Especial	6	+9	15
Defesa Especial	5		5
Velocidade	7	+10	17

Atributo	Atributo Basal	Níveis	Total
Saúde	4		4
Ataque	5	+6	11
Defesa	4		4
Ataque Especial	6	+6	12
Defesa Especial	5		5
Velocidade	7	+7	14

Observe que na primeira tabela, os pontos de Atributos estão sendo adicionados uniformemente. Na segunda, o dono do Charmander está favorecendo apenas os Atributos mais fortes do Charmander, que são Velocidade e Ataque Especial. Na terceira, o mesmo Charmander se tornou muito bom em Golpes físicos, mas repare que ele teve que investir muitos pontos em Ataque Especial e em Velocidade.

Isso pode ser frustrante quando você quer um Charmander que seja muito mais um combatente físico. É nesse momento que a relevância das Naturezas vem à tona.

As Naturezas modificam os Atributos Basais de um pokémon. Elas estão presentes desde o nascimento de um pokémon, portanto todos os pokémons possuem uma Natureza. Por exemplo, um Charmander com a Natureza Brava possui Ataque maior e Velocidade menor. Neste caso, ele seria assim:

Saúde 4
Ataque 7 (em vez de 5)
Defesa 4
Ataque Especial 6
Defesa Especial 5
Velocidade 5 (em vez de 7)

A Natureza aumenta em 2 um Atributo Basal e reduz em 2 outro Atributo Basal, o que pode tornar a Relação Basal totalmente diferente. Com um Charmander Bravo, um dono pode se concentrar apenas no Ataque sem se preocupar com a Velocidade se quiser, como no exemplo adiante:

Atributo	Atributo Basal	Níveis	Total
Saúde	4		4
Ataque	7	+10	17
Defesa	4		4
Ataque Especial	6	+5	11
Defesa Especial	5		5
Velocidade	5	+5	10

Este Charmander agora pode ser um grande atacante, com Ataque e Ataque Especial elevados e ainda possuindo uma boa Velocidade para Iniciativa e Evasão, mas as baixas defesas e Pontos de Vida baixos o farão ser abatido caso não consiga derrotar o inimigo rapidamente.

Importante: A exceção é o Atributo Saúde. Quando uma Natureza aumenta ou diminui a Saúde, este Atributo é aumentado ou reduzido em apenas 1, e não em 2, como os demais Atributos.

O mínimo que um Atributo pode chegar em virtude da Natureza é 1, um Atributo não pode ser reduzido a zero desta forma.

Além disso, as Naturezas afetam os tipos de comida que os pokémons gostam.

Natureza	Atributo Aumentado	Atributo Diminuído	Sabor Predileto	Sabor que Não Gosta
Ousada	Saúde	Ataque	Nenhum	Picante
Dócil	Saúde	Defesa	Nenhum	Azedo
Orgulhosa	Saúde	Ataque Especial	Nenhum	Seco
Excêntrica	Saúde	Defesa Especial	Nenhum	Amargo
Preguiçosa	Saúde	Velocidade	Nenhum	Doce
Desesperada	Ataque	Saúde	Picante	Nenhum
Solitária	Ataque	Defesa	Picante	Azedo
Firme	Ataque	Ataque Especial	Picante	Seco
Travessa	Ataque	Defesa Especial	Picante	Amargo
Brava	Ataque	Velocidade	Picante	Doce
Rígida	Defesa	Saúde	Azedo	Nenhum
Arrojada	Defesa	Ataque	Azedo	Picante
Endiabrada	Defesa	Ataque Especial	Azedo	Seco
Negligente	Defesa	Defesa Especial	Azedo	Amargo
Relaxada	Defesa	Velocidade	Azedo	Doce
Tímida	Ataque Especial	Saúde	Seco	Nenhum
Modesta	Ataque Especial	Ataque	Seco	Picante
Amável	Ataque Especial	Defesa	Seco	Azedo
Imprudente	Ataque Especial	Defesa Especial	Seco	Amargo
Quieta	Ataque Especial	Velocidade	Seco	Doce
Enjoada	Defesa Especial	Saúde	Amargo	Nenhum
Calma	Defesa Especial	Ataque	Amargo	Picante
Gentil	Defesa Especial	Defesa	Amargo	Azedo
Meticulosa	Defesa Especial	Ataque Especial	Amargo	Seco
Atrevida	Defesa Especial	Velocidade	Amargo	Doce
Séria	Velocidade	Saúde	Doce	Nenhum
Medrosa	Velocidade	Ataque	Doce	Picante
Apressada	Velocidade	Defesa	Doce	Azedo
Alegre	Velocidade	Ataque Especial	Doce	Seco
Ingênua	Velocidade	Defesa Especial	Doce	Amargo
Comedida	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Chata	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Paciente	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Sensata	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum
Estoica	Nenhum	Nenhum	Nenhum	Nenhum

Quando um pokémon entra em cena, o Narrador deve definir a Natureza dele e modificar os Atributos dele conforme a Natureza. Depois ele deve definir o Nível e adicionar os pontos de Atributos recebidos por Nível.

Quando um pokémon evolui, seus Atributos Basais são redefinidos, e todos os pontos de Atributos já distribuídos serão redistribuídos conforme a nova Relação Basal.

As Vitaminas também podem alterar Atributos Basais. Vitaminas são itens caros que podem ser dados a pokémons em uma quantidade máxima de 5 ao longo da vida do pokémon em qualquer combinação de diferentes Vitaminas ou a mesma Vitamina várias vezes. Isso pode alterar a Relação Basal. Se a Relação Basal for mudada por uma Vitamina, os novos pontos de Atributo recebidos por subir de Nível serão seguidos conforme a nova Relação Basal.

Evolução e Lealdade

O pokémon não existe no vazio. Naturezas, gostos, desgostos e hábitos das espécies fazem e devem desempenhar um papel na forma como um humano interage com seus pokémons. Tratamentos cruéis e medicina erval, mesmo com objetivos nobres, têm grandes consequências.

A Lealdade de um Pokémon é medida em uma estatística pelo Narrador. Há cinco Níveis de Lealdade: de 0 a 4. A Lealdade determina o quanto um pokémon ouve você, o quanto ele desafia você e o quanto vulnerável a ser roubado ele é. Em geral, uma Lealdade 3 é considerada ideal à maioria dos pokémons, enquanto uma Lealdade 4 é reservada ao pokémon inicial (se bem tratado) e a pokémons que acompanham seu dono há muitos anos e através de muitas aventuras.

Os pokémons recém-capturados terão Lealdade variável, geralmente 1. Pokémons nascidos de ovos começam com Lealdade 2. No entanto, esses são apenas diretrizes. Um nascimento traumático pode deixar um Pokémon bebê assustado, reduzindo sua Lealdade a 1 ou mesmo até a 0, enquanto uma captura cruel ou desmerecida pode lhe garantir um Pokémon com Lealdade 0. Por outro lado, uma captura amigável a um pokémon, em vez de abatê-lo, pode resultar em uma maior Lealdade inicial.

Alguns Talentos e alguns Golpes levam em conta a Lealdade do pokémon: Gratidão só funcionará se a Lealdade de um pokémon for 3 ou 4 enquanto Frustração só funcionará se for 0 ou 1. O Narrador não é obrigado a dizer a Lealdade dos seus pokémons diretamente, mas dará dicas sobre

o quanto um pokémon gosta de você. Fica a critério do Narrador aumentar ou diminuir a Lealdade de um pokémon se ele julgar que as suas atitudes foram dignas disso.

Quando os pokémons amadurecem e envelhecem, seu corpo muda drasticamente em massa e forma para alcançar um novo estágio de sua família evolutiva. Alguns pokémons simplesmente não evoluem enquanto outros o fazem uma ou até duas vezes na vida. Além de aprender mais sobre o mundo e amadurecer fisicamente, os pokémons precisam de muita emoção para estimular sua evolução. Algumas vezes, confiança e felicidade são suficientes para um pokémon evoluir e outras vezes, é a frustração e o ódio de um pokémon que o motivam a mudar de forma. Nem todos os pokémons podem naturalmente evoluir sem ajuda externa. Alguns exigem a radiação emitida por Pedras Elementais para a metamorfose. Há também pokémons que exigem objetos para evoluir. Finalmente, há o método mais comum: o Nível de amadurecimento.

A ligação entre o humano e seu pokémon pode promover ou até evitar a evolução. No entanto, há uma razão maior para a importância da Lealdade: a Megaevolução.

Um pokémon em seu último estágio evolutivo, na posse de uma Megapedra, é capaz de megaevoluir. Sozinho, um pokémon com a Megapedra apropriada é capaz de acessar sua Megaevolução em situações de grande estresse ou

triunfo. Se um humano tem uma Pedra-Chave, e o vínculo entre ele e seu pokémon é forte o suficiente, ele pode exortar seus parceiros à megaevolução, ativando a Pedra-Chave.

A ativação de uma Pedra-Chave requer uma Ação Padrão e pode ser executada apenas se o humano possui o Talento Mega! Quando isso ocorre, um pokémon que tinha sua Megapedra específica (Abomasita para Abomasnow, Alakazita para Alakazam, etc.) como item Mantido imediatamente muda para sua forma megaevoluída sem consumir ações do pokémon. A megaevolução dura por dez minutos ou até o pokémon ter seus Pontos de Vida reduzidos a zero ou menos. Megaevoluções modificam os Atributos Basais temporariamente, mas não há redistribuição dos pontos de Atributo recebidos durante os Níveis. Megaevoluir concederá uma Habilidade ao pokémon (dentro do limite normal de até duas Habilidades) e também pode mudar seu(s) Tipo(s).

Nível do Pokémon

Ao contrário dos humanos, os pokémons ganham pontos de experiência a partir de encontros em batalha, a partir da interpretação ao criar um pokémon e a partir de Concursos. Os pontos de Experiência devem ser contabilizados para acompanhar o Nível do pokémon.

Nível	Experiência Necessária								
1	0	21	11500	41	55000	61	210000	81	410000
2	25	22	13000	42	60000	62	220000	82	420000
3	50	23	14500	43	65000	63	230000	83	430000
4	100	24	16000	44	70000	64	240000	84	440000
5	150	25	17500	45	75000	65	250000	85	450000
6	200	26	19000	46	80000	66	260000	86	460000
7	400	27	20500	47	85000	67	270000	87	470000
8	600	28	22000	48	90000	68	280000	88	480000
9	800	29	23500	49	95000	69	290000	89	490000
10	1000	30	25000	50	100000	70	300000	90	500000
11	1500	31	27500	51	110000	71	310000	91	510000
12	2000	32	30000	52	120000	72	320000	92	520000
13	3000	33	32500	53	130000	73	330000	93	530000
14	4000	34	35000	54	140000	74	340000	94	540000
15	5000	35	37500	55	150000	75	350000	95	550000
16	6000	36	40000	56	160000	76	360000	96	560000
17	7000	37	42500	57	170000	77	370000	97	570000
18	8000	38	45000	58	180000	78	380000	98	580000
19	9000	39	47500	59	190000	79	390000	99	590000
20	10000	40	50000	60	200000	80	400000	100	600000

Bônus Elemental

Bônus Elemental é um dano adicional recebido quando um pokémon de um determinado Tipo usa um Golpe do mesmo Tipo. Pokémons podem possuir até dois Tipos, mas um Golpe precisa ser de apenas um deles para receber Bônus Elemental. Humanos não ganham Bônus Elemental.

O Bônus Elemental é igual a um quinto do Nível do pokémon (como dito antes, arredonde para baixo).

Encontros

Encontros são termos para batalhas. Elas podem ser amistosas ou não. Quando se trata de uma competição amistosa, frequentemente há apostas. É importante decidir antes da batalha o que você está apostando, pois pode haver desacordo a respeito posteriormente (apesar de não serem inéditas as mudanças de uma aposta no decorrer da batalha). Normalmente, os humanos em batalhas pokémon só terão um pokémon para comandar, mas é possível fazer batalhas de dois contra dois, três contra três ou até quatro

contra quatro se os envolvidos (que podem ser mais de um de cada lado) estiverem dispostos. A quantidade de pokémons que cada um usará também é geralmente acordada antes de batalhar.

Os Ginásios podem ter suas próprias regras especiais, e isso pode variar de Campanha para Campanha, por isso é importante perguntar, no início de uma Campanha, como funcionam os Ginásios. Normalmente, as batalhas de Ginásios são batalhas pokémon de um contra um, em que o Líder de Ginásio verificará o valor do desafiante, mas o Narrador pode definir qualquer coisa diferente. Uma coisa que sempre permanecerá a mesma é que, uma vez que você vencer um Líder de Ginásio, você receberá uma Insígnia.

Encontros com pokémons selvagens são diferentes. Os pokémon selvagens costumam ver os humanos como uma ameaça a si ou à sua casa. Pokémons predadores podem ver os humanos também como refeições. Nesses casos, pokémons selvagens podem atacar pessoas e, por isso, geralmente se viaja com um pokémon fora da pokébola, que pode alertar e estar preparado. É incomum encontrar um pokémon selvagem sozinho, a menos que a espécie seja predadora e prefira não caçar em bandos e sim sozinha. Pokémons selvagens cujo território você invadir possivelmente tentarão fugir quando enfraquecidos ou derrotados em batalha. Esta é a oportunidade de capturar o pokémon! Dependendo do comportamento típico da espécie e da situação, os pokémons caçados podem lutar até serem abatidos ou fugir. Rangers e outros aplicadores da lei geralmente não se importam se um humano matar um pokémon agressivo, mas deixar um rastro de pokémons mortos normalmente gerará um alvará de prisão.

Em encontros, seu pokémon receberá pontos de experiência! Nem todos os encontros, porém, saem do jeito planejado. Às vezes é preciso cogitar a fuga, caso em que seus pokémons não ganham pontos de experiência, mas pode valer a pena para salvar sua pele.

Fugir: Um Teste de Fuga remove um humano de um encontro com um pokémon selvagem usando um pokémon como cobertura. Este pokémon pode ser próprio ou de um aliado humano. O Teste de Fuga consome todas as suas Ações da rodada. Ao declarar o teste, role 1d20. Um resultado 11 ou mais indica que você escapa com sucesso, removendo-se do encontro junto a seus pokémons. No entanto, se o número de inimigos selvagens for mais que o dobro do número de aliados no encontro, ou se todos os pokémons selvagens no encontro tiverem Nível maior que o dobro do Nível do pokémon que está ajudando você a escapar, é necessário obter pelo menos 16 no Teste de Fuga para ter sucesso.

Em um teste bem-sucedido, ambos humano e pokémon ajudante se deslocam para estarem a 15 metros de distância do encontro, ignorando as limitações de Deslocamentos de ambos. Pokémons selvagens ignorarão os dois, mas, se eles optarem por voltar ao encontro, todos os futuros Testes de Fuga até o fim do encontro só serão sucesso se o resultado na rolagem de 1d20 for 20.

Pokémons selvagens também podem fazer Testes de Fuga para escapar de humanos. Se tiverem sucesso, eles se deslocam 20 metros por rodada, até que o humano os capture ou desista da perseguição.

Ações e Iniciativa

O Combate acontece em rodadas, e cada rodada equivale a seis segundos. Em cada rodada, um humano pode realizar cada uma das seguintes Ações: Ação de Comando, Ação de Movimento e Ação Padrão. Os pokémons possuem uma Ação de Movimento e uma Ação de Golpe. Ações Livres são ações que podem ser executadas tanto por humanos quanto por pokémons em seus turnos livremente.

As iniciativas de pokémons e humanos são determinadas por suas Velocidades. A cada rodada, os humanos agem antes, na ordem da maior Velocidade para a menor Velocidade. Os pokémons agem depois, também da maior Velocidade para a menor Velocidade.

Durante o turno de alguém – seu momento de agir na rodada – um humano pode fazer muitas coisas diferentes. Ele pode executar uma Ação Padrão, uma Ação de Movimento e uma Ação de Golpe. Um pokémon possuirá apenas uma Ação de Golpe e uma Ação de Movimento.

Ação Padrão: Muitos Talentos exigem uma Ação Padrão durante seu turno para serem usados. Ataques de Armas são um exemplo de uma Ação Padrão. Outras situações que requerem uma Ação Padrão incluem: usar um item em um pokémon ou em um humano; jogar uma pokébola para capturar um pokémon selvagem; trocar de uma arma para outra.

Usando uma Ação Padrão, um humano pode enviar até dois pokémons a partir de suas pokéolas ou convocar até dois pokémons de volta para suas pokéolas.

Usando uma Ação Padrão, um humano também pode convocar um pokémon de volta para a pokébola e enviar outro pokémon para fora da pokébola. Se o pokémon retornado à pokébola estiver com menos de 1% de seus Pontos de Vida, tanto convocá-lo de volta à pokébola quanto enviar o outro pokémon para fora só consumirão apenas uma Ação Livre.

Ação de Comando: Quando um humano emite um comando, ele está dizendo a um dos seus pokémons o que fazer, desde como se deslocar a qual Golpe usar (mas possivelmente qual Capacidade ou Habilidade usar também). Se o humano quiser dar quaisquer instruções adicionais ao seu pokémon, ele fará isso como parte de sua Ação de Comando, mas não é necessário declarar quais são as instruções dadas antes de chegar a hora do pokémon agir. Assim, a Ação de Comando só se dá efetivamente no turno do seu pokémon, não no turno do humano.

Ação de Movimento: a Ação de Movimento é simplesmente seu deslocamento usando um dos seus Deslocamentos. Tanto humanos quanto pokémons usam Ações de Movimento.

Além disso, usando uma Ação de Movimento, um humano pode enviar um pokémon para fora da pokébola ou convocar um pokémon de volta para a pokébola.

Se um humano for alvo de um Golpe e o Deslocamento de um pokémon dele for suficiente para se deslocar até ele, o pokémon pode tentar interceptar o ataque se quiser. Neste caso, ele sacrifica sua próxima Ação de Movimento e se move para sofrer o ataque no lugar do humano. Ele rola 1d20 e consulta a tabela abaixo para determinar se conseguiu interceptar ou não o Golpe:

Velocidade do Pokémon	Resultado Mínimo na rolagem de 1d20 para ter Sucesso em Interceptar
Até 20	11
21 a 35	6
35 ou mais	1

Ação de Golpe: Salvo indicado o contrário, se um pokémon usar um Golpe, ele consome sua Ação de Golpe.

Danos e Tipos

Então, você declarou seu ataque e ele acertou o oponente. Para calcular o dano, basta seguir esta ordem:

1. Faça a rolagem do Dano Basal descrito.
 2. Adicione o Bônus Elemental se for aplicável.
 3. Adicione seu Ataque se for um ataque Físico ou adicione seu Ataque Especial se for um ataque Especial.
 4. Entregue o dano ao alvo.
 5. O alvo subtrai a Defesa dele se for um ataque Físico ou a Defesa Especial dele se for um ataque Especial.
 6. Se houver, serão aplicadas as vulnerabilidades, resistências e imunidades do alvo na forma de uma multiplicação ou de uma divisão do dano.
 7. O resultado será subtraído dos PV do alvo.
- Vulnerabilidades, resistências e imunidades são

algumas das características mais marcantes dos pokémons. Elas ditam quais pokémons suportarão certas ameaças e quais Golpes devem ser usados. As diferentes situações em virtude destas características são listadas adiante:

Dano Neutro: um dano é considerado neutro se o alvo não é vulnerável ou resistente ao Tipo de dano do Golpe (note que humanos são considerados sem Tipo, portanto normalmente só recebem dano neutro). Um dano também é considerado neutro se o alvo possui uma vulnerabilidade e uma resistência ao Tipo de dano do Golpe, de modo que uma anula a outra. Um dano neutro não será multiplicado por nenhum número.

Dano Superefetivo: se o alvo do Golpe possui uma ou duas vulnerabilidades contra o Tipo de dano do Golpe, o dano é superefetivo. Se um dos Tipos do alvo é vulnerável, mas o outro não, o dano será dobrado. Se ambos os Tipos do alvo são vulneráveis, o dano será quadruplicado.

Dano Pouco Efetivo: se o alvo do Golpe possui uma ou duas resistências contra o Tipo de dano do Golpe, o dano é pouco efetivo. Se um dos Tipos do alvo é resistente, mas o outro não, o dano será dividido por dois. Se ambos os Tipos do alvo são resistentes, o dano será dividido por quatro.

Dano Nulo: se o alvo possui uma imunidade ao dano do Golpe, ele não causa dano nenhum, e o alvo também não sofre outros efeitos do Golpe, a menos que queira.

Dano do Ataque	Tipo do Defensor																
	Água	Dragão	Elétrico	Fada	Fantasma	Fogo	Gelo	Inseto	Lutador	Metal	Normal	Pedra	Planta	Psíquico	Terra	Trevas	Venenoso
Água	x½	x½	x1			x2					x2	x½	x2				
Dragão		x2		x0					x½								
Elétrico	x2	x½	x½								x½	x0		x2			
Fada		x2			x½			x2	x½				x2	x½			
Fantasma				x2					x0			x2		x½			
Fogo	x½	x½			x½	x2	x2		x2	x½	x2						
Gelo	x½	x2			x½	x½			x½		x2	x2			x2		x2
Inseto			x½	x½	x½			x½	x½		x2	x2		x2	x½	x½	
Lutador			x½	x0		x2	x½		x2	x2	x2		x½		x2	x½	x½
Metal	x½		x½	x2		x½	x2		x½		x2						
Normal				x0					x½		x½						
Pedra					x2	x2	x2	x½	x½			x½				x2	
Planta	x2	x½			x½		x½		x½		x2	x½	x2		x2	x½	x½
Psíquico							x2	x½			x½	x0	x2				
Terra		x2			x2		x½		x2		x2	x½		x2		x2	x0
Trevas			x½	x2			x½					x2		x½			
Venenoso				x2	x½				x0		x½	x2		x½	x2	x½	
Voador			x½				x2	x2	x½		x½	x2					

A tabela anterior exibe as vulnerabilidades (na forma de $x2$ verde), as resistências (na forma de $x\frac{1}{2}$ vermelho) e as imunidades (na forma de $x0$ preto) dos diferentes Tipos de pokémons. Todos os espaços em branco são equivalentes a $x1$. O Tipo do Ataque está nas linhas e o Tipo da Defesa está nas colunas. Para pokémons com dois Tipos, procure na mesma linha ambos os Tipos do pokémon e multiplique os valores. Por exemplo: Butterfree é um pokémon dos Tipos Inseto e Voador, então ele sofre só um quarto do dano de Planta (em ambas as colunas Inseto e Voador há $x\frac{1}{2}$ para ataques de Planta), porém sofre o quádruplo do dano de Pedra (em ambas as colunas Inseto e Voador há $x2$ para ataques de Pedra). Insetos normalmente seriam resistentes a dano de Terra, mas, como um pokémon Voador, Butterfree é imune, então esta resistência só será relevante se alguma coisa tirar sua imunidade.

14

Condições

Um pokémon ou um humano só podem ter até duas Condições simultâneas. Se uma terceira for imposta, o causador pode escolher qual das duas anteriores será substituída, ou ele pode desistir de impor a Condição. Enquanto sofrer os efeitos de mais de uma Condição, o pokémon ou humano pode escolher qual Condição é ativada primeiro obrigando-o a testes ou causando dano.

Atordoamento: esta Condição só dura uma rodada. Durante a rodada em que dura, o pokémon ou o humano não podem executar nenhuma Ação.

Confusão: Esta Condição afeta pokémons e humanos de maneiras diferentes.

Para humanos, quando o turno do Humano Confuso começar, role 1d20. Um resultado menor que 11 indica que o humano não faz nenhuma Ação. Se o resultado for 11 ou mais, ele age normalmente naquela rodada. A Confusão é curada quando o humano repousar.

Para pokémons, quando o pokémon declarar uma Ação de Movimento ou de Golpe, role 1d20 e confira a tabela abaixo:

Resultado da Rolagem	Confusão
1 a 10	O pokémon sofre dano (ignorando resistências, imunidades e vulnerabilidades, e sem aplicar Atributos) igual ao dobro de seu próprio Bônus Elemental.
11 a 15	O pokémon executa aquela Ação normalmente.
16 a 20	O pokémon está curado da Confusão.

Congelamento: Quando Congelado, não é possível fazer nenhuma Ação. Uma vez por rodada, você pode tentar se curar desta Condição rolando 1d20. Se o resultado for 16 ou mais, não se está mais Congelado. Um pokémon de Fogo, de Gelo ou Lutador só precisa de um resultado 11 ou mais neste teste para não estar mais com Congelamento.

Um pokémon ou um humano Congelado atingido por um Golpe causador de dano de Fogo, Lutador, Metálico ou de Pedra é descongelado.

Crítico: o Crítico só dura por uma rolagem de dano e a Condição Crítico pode se acumular com outras duas

Condições. Para a rolagem de dano Crítico, todo o Dano Basal da rolagem é feito duas vezes. Por exemplo, o Golpe Pulso do Dragão causa 3d12+10 de dano duas vezes quando se trata de um Crítico, para um total de 6d12+20.

Paixão: Apenas pokémons recebem esta Condição. Antes de usar um Golpe, role 1d20 e confira a tabela abaixo:

Resultado da Rolagem	Confusão
1 a 10	O Golpe não pode ser mirado no pokémon ao qual está apaixonado (a menos que seja benéfico a ele).
11 a 19	O pokémon executa o Golpe normalmente.
20	O pokémon está curado da Paixão.

Paralisia: Quando Paralisado, seu Atributo Velocidade é reduzido pela metade. A cada rodada Paralisado, role 1d20. Dependendo do resultado, você poderá agir ou não, conforme a quantidade de rodadas Paralisado:

Rodada Paralisado	Resultado Mínimo para Agir
Primeira	6
Segunda	7
Terceira	8
Quarta	9
Quinta	10
Sexta	11
Sétima	12
Oitava	13
Nona	14
Décima	15
Rodadas Adiante	16

Se falhar no teste, não é possível se deslocar nem usar qualquer Ação Padrão ou Ação de Golpe. Pokémons Elétricos e Dragões que obtiverem 20 como resultado na rolagem de Paralisia podem declarar que consumirão todas as suas Ações da rodada para se curarem da Paralisia.

Se um pokémon for enviado para fora da pokébola Paralisado, ele será considerado começando na Sexta rodada para fins da tabela acima.

Após uma hora de descanso, a Paralisia é curada.

Queimadura: um humano ou pokémon Queimado perde duas Fases de Defesa. Uma vez por turno, ele pode tentar rolar no chão para parar de se queimar, gastando sua Ação Padrão se for humano ou sua Ação de Golpe se for pokémon. Se optar por isso, ele rola 1d20. Se o resultado for 17 ou mais, ele não está mais Queimado. Um pokémon de Fogo só precisa de um resultado 13 ou mais neste teste para não estar mais Queimado.

No final de cada rodada, um pokémon Queimado perde um décimo de seus Pontos de Vida máximos. Um humano perde apenas metade disso.

Humanos e pokémons em repouso, ou seja, fora de combate (inclusive aqueles dentro de pokébolas), não sofrem os efeitos de Queimadura.

Sono: A cada rodada de Sono, role 1d20. Dependendo do resultado, acorda-se, removendo esta Condição, conforme a quantidade de rodadas dormindo:

Rodada com Sono	Resultado Mínimo para Acordar
Primeira	16
Segunda	14
Terceira	12
Quarta	10
Quinta	8
Rodadas Adiante	6

Se não conseguir acordar, o personagem com Sono simplesmente não faz nenhuma Ação.

Se um pokémon for enviado para fora da pokébola com Sono, ele será considerado começando na Terceira rodada para fins da tabela acima.

Note que um personagem que ganhou a Condição Sono em virtude do uso do Golpe Descansar sempre dorme por duas rodadas, e não faz nenhum teste para acordar.

Veneno: um humano ou pokémon Queimado perde duas Fases de Defesa Especial. Uma vez por turno, ele pode tentar se curar do Veneno gastando sua Ação Padrão se for humano ou sua Ação de Golpe se for pokémon. Se optar por isso, ele rola 1d20. Se o resultado for 17 ou mais, ele não está mais Envenenado. Este teste para se curar é impossível se o Veneno for descrito como Mortal. Pokémons Metálicos e Venenosos são imunes a todos os Venenos.

No final de cada rodada, um pokémon Envenenado perde um décimo de seus Pontos de Vida máximos. Um humano perde apenas metade disso. Se for um Veneno Mortal, a cada rodada há uma quantidade extra de Pontos de Vida perdidos, conforme a tabela abaixo:

Rodada com Veneno Mortal	Pontos de Vida Perdidos A Mais quando Comparado a um Veneno Comum
Primeira	5
Segunda	10
Terceira	20
Quarta	40
Quinta	80
Sexta	160
Rodadas Adiante	Dobre o número da rodada anterior

Enquanto na segurança da pokébola, um pokémon não sofre os efeitos do Veneno. Nem humanos nem pokémons sofrem os efeitos de Veneno se estiverem em repouso completo.

Terrenos

Tudo ao seu redor que cobre o chão é Terreno. O Terreno determina qual o Deslocamento usado para se mover. Ele pode ser:

Regular: este terreno é terra, grama curta, cimento, rocha lista, pisos de construções, etc. No geral, ele é regular e liso, mas não escorregadio. Para se deslocar através do Terreno Regular, use seu Deslocamento Terrestre.

Gelado: um Terreno Gelado é um subtipo de Terreno Regular preenchido por gelo escorregadio. Aquele que adentrar em um espaço de Terreno Gelado escorrega até o fim do Terreno Gelado ou até se chocar contra o primeiro

Terreno Bloqueador. Se o Deslocamento de uma criatura significa atingir outra criatura, haverá um choque, que resultará na parada da primeira criatura, com a segunda criatura terminando o deslocamento que deveria ser feito por ela (escorregando até o fim do Terreno Gelado ou até se chocar contra o primeiro Terreno Bloqueador). Uma criatura que tente interromper seu deslocamento forçado dentro do terreno escorregadio pode fazer um Teste de Parada, consumindo sua Ação Padrão ou sua Ação de Golpe. Se ela optar por isso, ela rola 1d20. Se o resultado for 14 ou mais, ela interrompe o deslocamento no ponto que ela desejar.

Terroso: um Terreno Terroso é quando você está no subterrâneo ou quer ir para o subterrâneo e está tentando atravessar diretamente pelo solo, sem nenhum túnel pré-existente. Para atravessar este Terreno, você deve ter Deslocamento de Escavação e usá-lo.

Superfície: este Terreno ocorre quando se está em água suficiente para atingir a metade da altura. Para se deslocar através deste Terreno, usa-se o Deslocamento de Natação.

Repare que o que é um Terreno de Superfície para alguém pode não ser para outro tipo de criatura. Um Oddish geralmente é um pokémon pequeno, de modo que rapidamente a água alcançaria altura suficiente para obrigá-lo a nadar, em vez de andar, enquanto um humano ainda usaria seu Deslocamento terrestre nas condições mínimas em que o Oddish seria obrigado a nadar.

Aquático: Terreno Aquático é qualquer lugar em que aquela criatura (humana ou pokémon) possa submergir totalmente e não tenha nenhuma ou quase nenhuma porção do corpo exposta ao ar. Para se deslocar através deste Terreno é necessário possuir Deslocamento Subaquático e usá-lo.

Bloqueador: um Terreno Bloqueador é qualquer objeto – como paredes, montes ou estruturas – através do qual não se pode atravessar. Não é possível se deslocar através deste Terreno, mas talvez seja possível escalá-lo e após isso se deslocar acima dele. Um Terreno Bloqueador raramente permite que Golpes o atravessem, a menos que ele seja vazado o suficiente. Se um Terreno Bloqueador for destruído, ele gerará escombros, dando origem a um Terreno Acidentado no lugar.

Acidentado: um Terreno Acidentado é qualquer lugar preenchido com pequenos ou grandes obstáculos, de modo que torna a travessia difícil. Alguns exemplos de Terreno Acidentado são construções destruídas, florestas e encostas de montanhas. Ao se deslocar através de Terreno Acidentado, use o Deslocamento apropriado conforme os outros Terrenos descritos acima, mas reduzido à metade. Terrenos Acidentados impõem um aumento da Dificuldade de Acurácia em +2 se houver algum Terreno Acidentado entre o atacante ou o defensor. Espaços ocupados por outros são considerados Terrenos Acidentados.

Arenoso: este Terreno é um subtipo do Terreno Arenoso. Ele não representa a areia comum que encontramos todos os dias, mas uma areia fina, solta e granulada característica de desertos. Devido à inconstância da pisada na areia, trata-se de Terreno Acidentado, mas para aqueles com a Capacidade Escavação ou a Habilidade Manto de Areia, o Terreno Arenoso é considerado Terreno Regular.

Exemplo de Encontro

Cenário: Os três humanos Caio, Deysiane e Elson encontraram um grupo de pokémons selvagens. Cada um deles tem uma abordagem diferente sobre como lidar com a situação, mas trabalharão juntos para derrotar os pokémons selvagens.

Caio é um Treinador que escolheu Torchic e Bulbassuaro com o objetivo de vencer a Liga Pokémon.

Deysiane é uma Pesquisadora. Ela estudou sobre quais pokémons escolher e terminou selecionando Squirtle e Meowth para sua jornada.

Elson é um Guerreiro que quer treinar com seus Charmander e Mudkip, lutando ao lado deles em combate.

Narrador: Depois de alguns minutos viajando para o oeste através da floresta, vocês encontram um pouco de água. A água tem só alguns centímetros de profundidade, mas está cobrindo o chão da floresta. Há árvores nas proximidades, e algumas bolhas parecem estar surgindo de debaixo das árvores de vez em quando.

Elson: Deveria haver água nas proximidades?

Deysiane: O mapa diz que há um pequeno córrego a 400 metros daqui.

Caio: Então não deveria haver tanta água aqui. Vou tirar minha Turtwig da pokébola. Vai, Aisha!

Deysiane: Minha Squirtle pode ser útil se alguma coisa acontecer. Vai, Aurora!

Elson: Eu acho que está tudo bem, gente. É só água.

Narrador: Vocês ouvem vários grunhidos a partir das bases das árvores que os cercam, conforme vários pokémons marrons com cerca de trinta centímetros de comprimento aparecem. Eles são roedores quadrúpedes. Há seis deles!

Elson: Vai, Bigodinho!

Deysiane: Espere, Elson, um Charmander não se dará bem com toda esta água!

Elson: Bigodinho, ataque o roedor que está mais perto! Eu vou atrás do próximo!

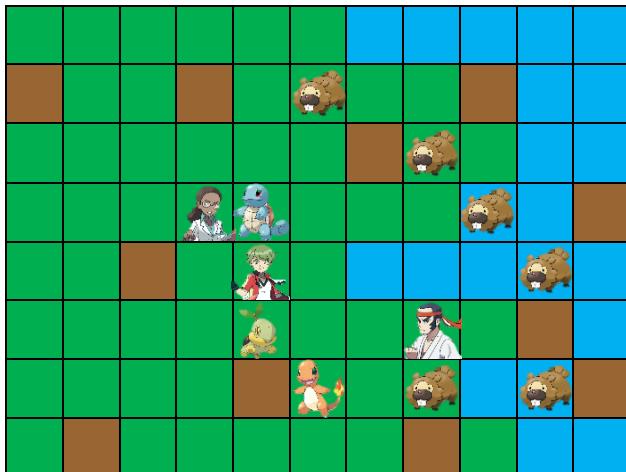
Narrador: Bigodinho não pode atacar imediatamente, você acabou de enviar seu Charmander para fora da pokébola.

Acurácia 6. O Narrador adiciona a Evasão do Bidoof à Dificuldade de Acurácia sem que Elson saiba, pois assim ele não saberá exatamente quanto ele precisa rolar para acertar. A Evasão do Bidoof é 1, então Elson precisa obter pelo menos 7 para acertar. Ele rola 1d20 e obtém um 8.

Narrador: O chute pegou nele!

Elson rola seu dano. O Dano Basal de Elson é 1d10+4. Elson adiciona o Ataque 13 dele ao resultado. Como ele possui a Característica de Classe Foco Combativo, ele também adiciona seu MA e seu MD às rolagens de dano.

No total, Elson causa 21 de dano, do qual o Bidoof subtrai a própria Defesa. Como a Defesa do Bidoof é 5, ele sofre 16 de dano.



Narrador: Depois de ver um de seus amigos ser chutado pelos intrusos, os pokémons se tornam muito chateados e começam a atacar seu grupo!

Elson: Foi mal, pessoal...

Deysiane: Eu já sei que são Bidoofs, porque já usei minha pokéagenda em um Bibarel, a forma evoluída deles, mas como eu nunca vi nenhum deles antes, eu vou escaneá-los com minha pokéagenda.

Caio: Eu também vou! Qual é o Tipo deles?

Deysiane: Acho que é Normal e Água, já que o Bibarel, que é a evolução deles, Normal e Água.

Deysiane e Caio usam suas pokéagendas. Em duas rodadas, eles terão identificados os pokémons.

Deysiane: Aurora, Retirada!

Aurora – a Squirtle de Deysiane – eleva uma Fase de Defesa, então sua Defesa aumenta de 10 para 12.

Caio: Você também, Aisha, use Retirada.

Aisha – a Turtwig de Caio – eleva uma Fase de Defesa, então sua Defesa aumenta de 9 para 11.

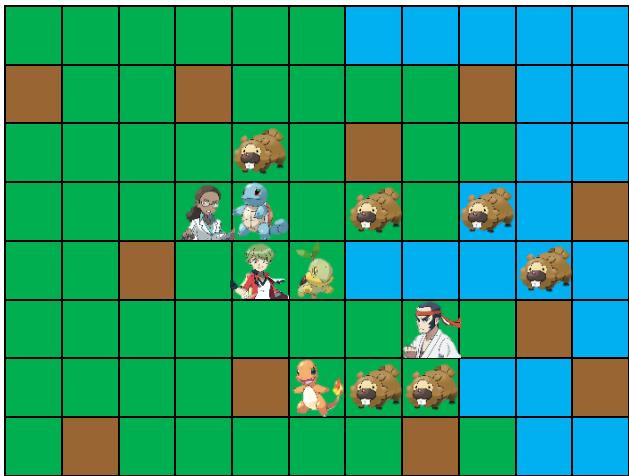
Narrador: Os pokémons marrons avançam na direção de vocês com cautela, eles não têm certeza de quanto poderosos seus pokémons são. Três deles criam coragem para atacar. Um deles fará Investida em Caio, outro fará Investida em Aurora e o terceiro em Bigodinho.

Caio: Aisha, intercepte o ataque!

Uma vez que Aisha ainda não se deslocou nesta rodada, ela pode tentar interceptar um ataque cujo alvo era Caio (mas não contra pokémons ou outros humanos). Ela precisa obter pelo menos 11 em um teste de 1d20. Caio faz a rolagem e o resultado é 18, então Aisha se desloca para ficar entre o pokémon selvagem e Caio, sofrendo a Investida do Bidoof no lugar de Caio.



O combate se inicia, então é a primeira rodada. Elson quer fazer um ataque desarmado improvisado, ou seja, ele fará um ataque de Armas, que tem Dificuldade de



17

O Narrador faz o Teste de Acurácia deste Bidoof. Investida tem Dificuldade de Acurácia 3, e a Evasão de Aisha é 2, então ele precisa obter 5 ou mais para ter sucesso. Ele rola 1d20 e o resultado é 5. Ele acerta e rola o dano (2d8+6). O resultado da rolagem somado ao Ataque do Bidoof e ao Bônus Elemental dele (já que Investida é do mesmo Tipo que Bidoof) é 16, reduzido a 5 pela Defesa 11 da Turtwig Aisha.

Narrador: o pokémon corre para atacar você e bate em Aisha que apareceu para defender você, mas ele sofre poucas feridas devido ao casco forte.

Para o Bidoof que decidiu atacar a Squirtle, o Teste de Acurácia teve resultado 12, um acerto. O Narrador rola o dano adicionando o Ataque e o Bônus Elemental normalmente. O resultado total foi 23. Como a Defesa da Squirtle Aurora está 12, ela sofre 11 de dano.

Finalmente para o terceiro Bidoof, o Narrador obtém 17 para o Teste de Acurácia, acertando Bigodinho. O Narrador rola por dano mais uma vez adicionando o Ataque do Bidoof e o Bônus Elemental dele, para um total de 17.

Narrador: seu Charmander sofreu 17. Lembre-se de subtrair a Defesa dele dos Pontos de Vida que vai perder.

Elson: Ele sofre 12.

A primeira rodada acaba e a segunda começa. Todos os pokémons dos Jogadores têm Velocidade maior que os pokémons selvagens, então os Jogadores agirão, depois seus pokémons agirão e por fim virão os Bidoofs.

Elson: Vou cotovelar o mesmo Bidoof que eu já acertei! Bigodinho, continue contra o mesmo Bidoof!

Elson rola seu ataque de Armas, e obtém um 12 no Teste de Acurácia. Para o dano, ele rola 1d10+4 + seu Ataque 12 + seus bônus por Foco Combativo, que são +2.

Elson: Caraca, 1 no dado! Fica 19 de dano.

O Bidoof subtrai a Defesa 5 dele, então sofre 14 de dano. Ele está quase vencido, já que sofreu 30 de dano no total e possui 31 Pontos de Vida. Os Jogadores não têm certeza disso, mas podem tentar arriscar capturas!

Caio: Quero esse pokémon! Vou jogar a pokébola!

Caio faz um Teste de Captura. Ele rola 1d100 e o resultado é 47. Como ele usou uma Pokébola Básica, ele deve adicionar +15 a este valor, resultando em 62.

O Narrador comparará com a Chance de Captura do Bidoof, que é 40, adicionando +25 por estar com apenas 1 PV e +20 por ser de Nível inferior a 21.

O resultado de Caio (62) é menor que a Chance de Captura do Bidoof nesta situação (85), Caio consegue.

Narrador: a pokébola até sacode uma vez, mas depois para. Você capturou!

Caio: Pega!

Deysiane: Aurora, use Retirada novamente.

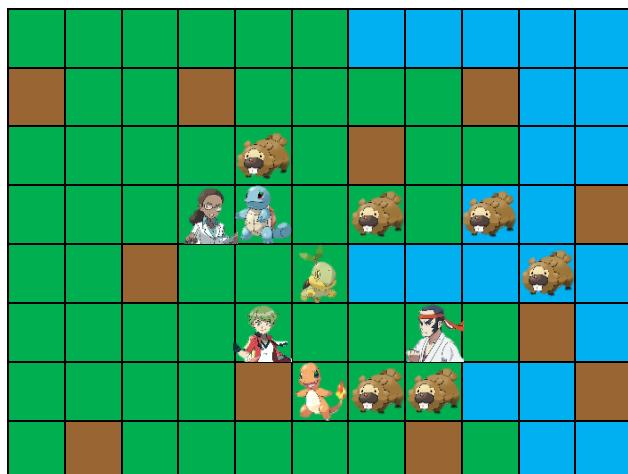
A Squirtle eleva mais uma Fase de Defesa. Ele agora possui duas Fases de Defesa, e está com Defesa 15.

Caio: Aisha, Arranhão!

Caio rola o Teste de Acurácia de sua Turtwig, obtendo um 15. Ela acerta, excedendo bastante o necessário. O dano é rolado e o total é 19. O Narrador faz os cálculos para a Defesa do Bidoof e seus PV.

Narrador: o pokémon recebe um corte profundo no lado arranhado.

Caio: Bom trabalho, Aisha!



Narrador: depois de ver um de seus aliados desaparecer numa pokébola, os pokémons começam a entrar em pânico. Eles atacam desesperadamente.

Um Bidoof faz seu Teste de Acurácia e acerta uma Investida em Aurora. Ele precisava tirar 6 em 1d20, uma vez que a Dificuldade de Acurácia da Investida é 3 e a Evasão de Aurora é 3.

O Narrador rola o dano. Aurora sofreu 15 de dano, mas como sua Defesa está agora 15, ele não sofreu nada.

Narrador: a concha da Squirtle é muito dura, então ela não sentiu nada.

Outro Bidoof ataca Aurora e o Narrador obtém um 20 no Teste de Acurácia de Investida. Significa que isso é um Crítico, então a rolagem do Dano Basal será dobrada. Em vez de apenas 2d8+6 + Ataque + Bônus Elemental, ele causará 4d8+12 + Ataque + Bônus Elemental. O resultado desta soma após as rolagens é 35, e a Squirtle subtrai 15, sofrendo 20 de dano.

Narrador: o pokémon consegue acertar profundamente Aurora por baixo da concha. É um Crítico! Ela sofre muito dano.

Deysiane: Não, Aurorinha!

Para o próximo Bidoof, o Narrador obtém apenas 2 no Teste de Acurácia, falhando em atingir Elson. Ele precisava obter pelo menos 5, uma vez que a Dificuldade de Acurácia da Investida é 3 e a Evasão de Elson é 2 (devido a possuir Defesa 13).

Narrador: Elson salta para trás quando um pokémon vem em direção a ele, desviando da Investida.

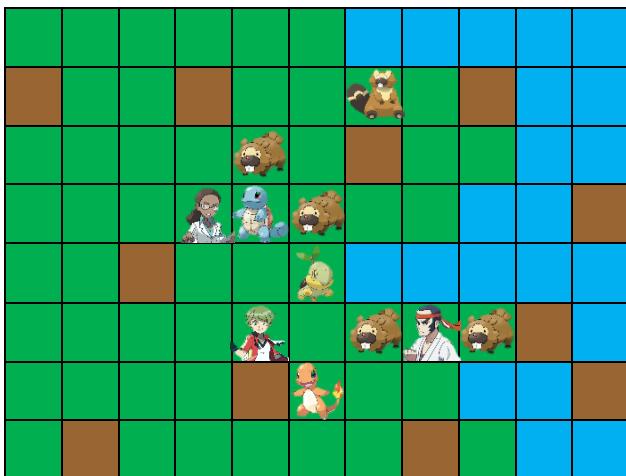
Para o último Bidoof, o Narrador obtém um 15 no Teste de Acurácia, acertando. O total de dano causado é 20.

Narrador: uma Investida do último Bidoof em Bigodinho causa um total de 20 de dano.

Elson: Não! Bigodinho está inconsciente! Mesmo subtraindo a Defesa, ela ainda sofreu 15 de dano...

Narrador: Um roedor marrom maior aparece de outra árvore. Este tem uma grande cauda marrom escura, apesar de ser bem semelhante em aparência aos demais.

Deysiane: Elson, chame Bigodinho de volta à pokébola agora! Esta é a evolução do Bidoof, Bibarel, e é de Água!



A segunda rodada acaba dando lugar à terceira.

Elson: Volte, Bigode. Meu Mudkip pode ser capaz de ajudar. Vai, Krishna!

Deysiane: eu estou muito perto do Bibarel. Vou me mover para longe dele.

Caio: Eu vou usar minha pokéagenda nele!

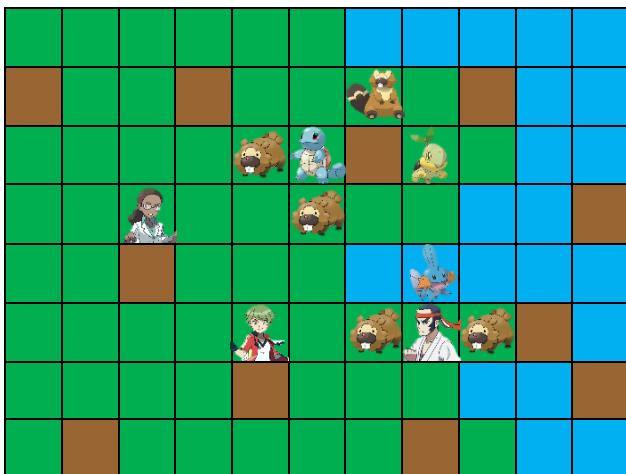
Narrador: Os dados da pokéagenda que vocês usaram no Bidoof chegam, listando todos os detalhes do Bidoof. Deysiane jamais esquecerá estes detalhes, podendo consultá-los a partir de agora mesmo sem ativar a pokéagenda, devido à Característica de Classe Enciclopédia.

Deysiane: Aurora, Investida no Bibarel!

Caio: Aisha, ajude Aurora fazendo o mesmo!

Ambos os Jogadores fazem os Testes de Acurácia, com 12 e 16 como resultados. Ambos são suficientes para serem sucessos, então os dois fazem as rolagens de dano.

Ambos fazem suas rolagens de dano somando seus Ataques. Caio adiciona +1 por ser Treinador. O Bibarel selvagem sofre os danos conforme o Narrador os calcula.



Narrador: Ambos os pokémons causam dano ao grande Bibarel, mas ele resiste e isso só o irrita. Ele solta um Jato d'Água em Aurora.

O Narrador faz o Teste de Acurácia do Bibarel e acerta. Ele faz a rolagem de dano do Jato d'Água, que é 1d12+6 e soma o Ataque Especial do Bibarel e o Bônus Elemental dele. A soma total é de 19. Squirtle subtrai sua Defesa Especial dele, reduzindo o dano a 10. Squirtle resiste a dano de Água. Para ele, danos de Água são reduzidos à metade, então Squirtle só sofre 5 de dano.

Narrador: Preocupado com o fato de que o líder do bando deles não pode fazer muito contra os intrusos, alguns Bidoof começam a tentar fugir!

O Narrador faz alguns Testes de Fuga, mas após dois Bidoofs falharem, ele decide atacar com os dois Bidoofs restantes.

Narrador: dois deles atacam vocês: um faz uma Investida em Elson e outro em Aisha.

O Bidoof que resolve fazer uma Investida em Aisha obtém 3 no Teste de Acurácia. Apesar de Investida normalmente só precisar de 3 para ter sucesso, a Evasão de Aisha aumenta esta Dificuldade de Acurácia fazendo o Bidoof errar o Golpe.

O Bidoof que resolve fazer uma Investida em Elson obtém 5 no Teste de Acurácia, o mínimo necessário para acertar Elson, que possui Evasão 2.

O Narrador rola o dano da Investida, adiciona o Ataque do Bidoof e depois o Bônus Elemental dele. São 2d8+6 +6 +1. No total, o resultado é 22.

Narrador: Elson é atingido na perna!

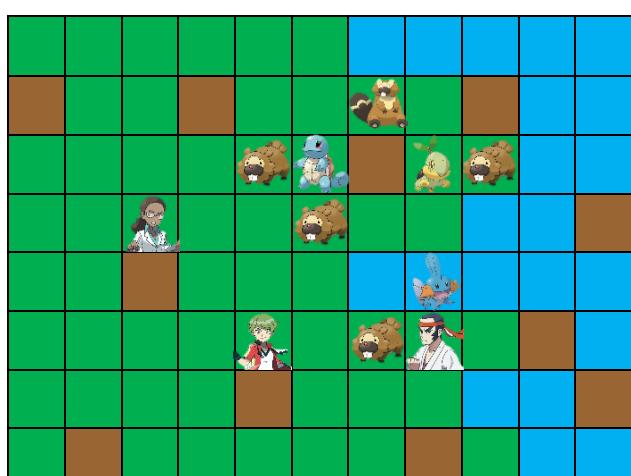
Elson: Aguento Outra!

Elson não corre o risco de ficar inconsciente. Ele é um Guerreiro com mais de 40 PV graças à Característica de Classe Resistência Marcial. Além disso, ele possui o Talento Aguento Outra!, que reduz em 5 os danos sofridos.

Deysiane: Não podemos ficar aqui por muito tempo, nossos pokémons vão começar a sofrer demais.

Elson: Eu quero pegar o Bibarel! Caio já pegou o Bidoof que eu estava atacando e que ia capturar!

Caio: Eu preferiria acabar com isso mais rápido, mas se você quer o Bibarel, vamos pegá-lo.



A quarta rodada começa.

Deysiane: Aurora, Jato d'Água no Bidoof!

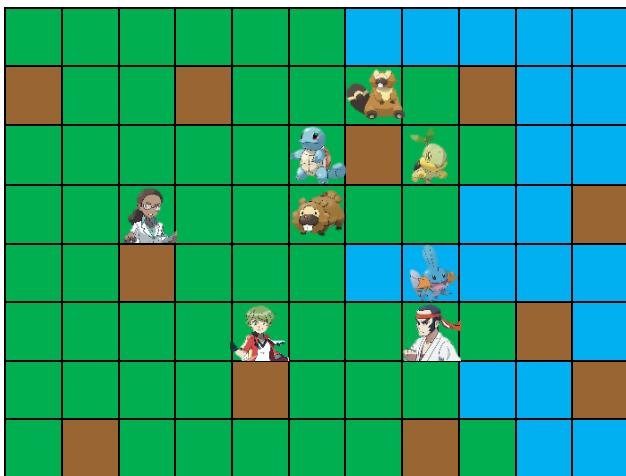
Caio: Aisha, use Folha Navalha no Bidoof do lado de Elson!

Elson: Krishna, Ataque de Lama no Bidoof mais próximo!

Os Jogadores têm sucesso no Teste de Acurácia e suas rolagens de dano são suficientes para derrubar ambos os Bidoof alvos. Como pokébolas não capturam alvos inconscientes, eles não podem ser capturados.

Narrador: O último Bidoof faz Investida em Aurora, e o Bibarel mira outro Jato d'Água, só que dessa vez em Krishna, o Mudkip de Elson.

Os Testes de Acurácia são feitos. O Jato d'Água acerta, mas Mudkip é resistente a dano de Água. No final, o Mudkip Krishna sofre apenas 4 de dano depois de subtrair sua Defesa Especial e dividir o resultado pela metade.



A quinta rodada começa.

Narrador: a pokéagenda completou o que estava fazendo e trouxe as informações sofre o Bibarel para Caio.

Deysiane: Aurora, Jato d'Água no último Bidoof.

Caio: Aisha, use Investida para que seja mais fácil para Elson capturar o Bibarel!

Elson: Está tudo bem, Krishna, você pode esperar. Eu vou jogar uma Superbola!

A Squirtle de Deysiane derruba o Bidoof remanescente e o Turtwig de Caio é capaz de causar alguns pontos de dano ao Bibarel, facilitando a chance de captura de Elson.

Elson rola 1d100 para o Teste de Captura do Bibarel e a rolagem é 37. A Superbola adiciona +5 a isso, para um total de 42. Este valor deve ser menor que a Chance de Captura do Bibarel modificada pelos fatores atuais. A Chance de Captura do Bibarel normalmente é 20, +20 por seu Nível ser menor que 20 e +5 por estar com menos de 50% dos Pontos de Vida. 45 no total. O ataque do Turtwig Aisha fez diferença, senão não teria reduzido em +5.

Narrador: a Superbola se sacode uma vez... duas vezes... três vezes... vocês têm a impressão que vai abrir, mas não abre! Elson capturou o Bibarel!

Com todos os pokémons selvagens capturados ou inconscientes, os Jogadores saem do lugar para evitar novos encontros com os pokémons que represaram o riacho.

Nesse momento, os Pontos de Experiência são dados. O Narrador consulta as informações sobre o Bibarel e o Bidoof. Um Bidoof confere um número de pontos de experiência igual a 10 multiplicado por seu Nível enquanto um Bibarel concede 30 multiplicado por seu Nível. O Narrador então distribui 990 pontos de experiência: 570 pelo Bibarel

de Nível 19 e 70 por cada um dos seis Bidoofs de Nível 7.

Elson deve dividir igualmente estes pontos de experiência entre seu Mudkip Krishna e seu Charmander Bigodinho, pois ambos participaram do combate. Isso significa que cada um recebe 495 pontos de experiência.

A Squirtle Aurora, de Deysiane, ganha os 990 pontos de experiência.

Como Caio é um Treinador, os pokémons dele recebem 20% a mais de pontos de experiência todas as vezes, então a Turtwig Aisha recebe 1188 pontos de experiência.

Além disso, Elson e Caio aumentam o número de pokémons possuídos em 1. Caio aumenta o número de pokémons identificados com sua pokéagenda em 2 e Deysiane aumenta o número de pokémons identificados com a pokéagenda em 1.

Procriação

Ao tentar acasalar dois pokémons, você deve rolar 1d100. O casal pokémon precisará de pelo menos oito horas de privacidade para fazer um Teste de Procriação. Subtraia 2 do resultado da rolagem para para cada hora depois das primeiras oito horas que os dois continuarem sozinhos, até o máximo de cinco horas extras subtraírem 10 do resultado da rolagem. Um humano só pode fazer um Teste de Procriação diário, e pokémons que nunca evoluíram não podem procriar se possuírem Nível menor que 25.

Se o resultado for de 6 a 25, um ovo é produzido da espécie materna. Se o resultado for de 1 a 5, é possível escolher se o filhote será da espécie materna ou da espécie paterna. Se ambos os progenitores pokémon são da mesma família, então um resultado de até 50 indica que um ovo é produzido contendo um filhote daquela família.

Os Golpes conhecidos por ambos os progenitores que constem na lista dos Golpes Herdados do bebê pokémon são aprendidos pelo bebê pokémon: ele já nasce os conhecendo. O número máximo de Golpes que o bebê pokémon pode aprender desta maneira é 4.

Montarias

Viajar a pé pode se tornar difícil para um humano, mas com as ferramentas e o treinamento adequados, qualquer pokémon pode se tornar uma montaria útil no solo, no mar ou no céu! Quando os humanos usam pokémons como montarias, a viagem se torna mais rápida e os pokémons passeiam fora de suas pokébolas, fazendo algum exercício. Então, quais são as qualificações para um pokémon ser uma montaria? Em última análise, se um pokémon pode servir como montaria ou não, seu Narrador dirá, mas aqui estão algumas coisas a considerar:

Tamanho: se um pokémon for muito pequeno, não faz sentido que um humano monte nele enquanto as pernas do humano estão sendo arrastadas pelo chão. Isso pode ser confuso para certas espécies de pokémons, mas uma rápida olhada no Nível do pokémon deve servir como uma dica sobre se o pokémon é pequeno demais para você.

Por exemplo, um Ponyta nos arredores dos Níveis 20 ou 25 pode servir de montaria. Ponyta pode não ser muito alto, mas pode suportar um humano de tamanho médio, considerando sua forma e suas pernas, que são construídas

para a própria vida com pouca carga e se movimentam rapidamente. No entanto, um Ponyta recém-nascido não deve ser capaz de carregar uma pessoa. Seria muito miúdo. Outro exemplo seria um Onix. O Onix poderia facilmente servir como uma montaria em solo. No entanto, um Onix recém-nascido não será capaz de carregar nem mesmo uma pessoa, pois provavelmente não terá mais do que um metro.

Força: Se um pokémon é grande, mas é leve como uma pena ou fraco como um galho, provavelmente não pode carregar peso e ainda assim se mover. Isso é mais óbvio para montarias aladas. Por exemplo, se a Força do pokémon é 1 ou 2, não deve haver nenhuma circunstância na qual ele possa carregar o peso de um humano em seu corpo.

Equipamentos: Alguns pokémons podem não ser capazes de ser uma montaria por conta própria, mas, combinando dois ou mais pokémons e algum equipamento se torna possível montar. Este é o exemplo de uma biga puxada por uma dupla de Nidorinos, um cardume de Magikarpas conduzindo uma jangada ou trenós ou carroças puxados por quaisquer pokémon. As combinações são infinitas, mas quase sempre uma corda é necessária.

Abaixo estão as regras para montarias para você:

Montar em um pokémon requer uma Ação Padrão sua e consome a Ação de Movimento e a Ação de Golpe do pokémon para aquela rodada.

Enquanto o pokémon for usado como montaria, seus Deslocamentos são reduzidos em 3 e ele perde uma Fase de Velocidade. Estas penalidades são ignoradas se você pesa menos que 25% do peso do pokémon.

Enquanto montado em um pokémon, você se desloca durante o seu turno usando o Deslocamento do pokémon. Durante o turno do pokémon, ele poderá usar outro tipo de Deslocamento possuído por ele para se deslocar de novo na Ação de Movimento dele se você usar sua Ação de Comando.

Se você ou a montaria forem atingidos por um ataque que cause mais dano do que um quinto dos Pontos de Vida máximos (seu ou do seu pokémon), você deve fazer um teste para verificar se permanece montado. Isso também é verdade se qualquer um dos dois receber uma das seguintes Condições: Confusão, Paralisia ou Sono. O teste é de $1d20 + MA$ ou MV . Um resultado 12 ou mais significa que você permanece montado. Se o ataque possuir o Descritor Empurrão, você deve obter pelo menos 15 na rolagem para ter sucesso em permanecer montado. Um determinado ataque ou Golpe não pode obrigar você a fazer mais de um teste desses por rodada.

Fósseis

A Reanimação ocorre quando um fóssil é usado para clonar, reanimar ou replicar o código genético em um pokémon vivo. Isso pode ocorrer em laboratórios especializados ou nas mãos de um Petrologista com acesso ao equipamento certo. Não importa o local, qualquer Reanimação requer seis horas em adição a qualquer outro tempo necessário para o Pokémon se tornar ativo. Depois de fornecer um fóssil apropriado para a reanimação, role um $1d20$ para determinar se houve sucesso no procedimento. Via de regra, submeter um fóssil à reanimação o destruirá, tendo ou não sucesso no procedimento.

Resultado da Rolagem	Efeito
1	O pokémon que é criado, quebra tudo e foge. Os detalhes ficam por conta do Narrador.
2	O equipamento falha em reanimar e precisará de reparos por $1d10$ dias.
3	A reanimação falha.
4 a 6	A reanimação falha, mas o fóssil não é destruído.
7 a 12	A amostra é usada para criar um ovo que contém um pokémon da mesma espécie sem nenhum Golpe Herdado.
13 a 18	A amostra é usada para criar um ovo que contém um pokémon da mesma espécie com uma lista de Golpes Herdados.
19	A amostra é usada para criar um clone idêntico em todas as estatísticas ao pokémon que deu origem ao fóssil. O Nível do pokémon, contudo, não pode exceder o Ataque Especial do operador da reanimação.
20	A amostra é usada para criar $1d4$ ovos que contêm pokémons da mesma espécie com uma lista de Golpes Herdados e chance de serem pokémons shiny.

Concursos

Um Concurso é uma competição em que participantes demonstram suas capacidades em áreas tão diversas quanto canção, força e dança ao público espectador e/ou ao júri selecionado, que avaliarão sua aptidão àquela área. Estas competições geralmente ocorrem em eventos únicos, mas algumas possuem mais de uma etapa. Comumente, os vitoriosos recebem prêmios, usados como autorizações para competir em categorias mais elevadas. Os Concursos podem ser privados ou podem representar um município, um estado ou uma nação. Há também Concursos mundiais. Os estímulos à participação são a premiação em dinheiro, o título e a fama. A participação da plateia ou do público (quando é transmitido ao vivo) é determinante, uma vez que os expectadores muitas vezes tomam parte nas avaliações e na moral dos participantes. Concursos diferem de práticas esportivas em que as regras independem de avaliação externa de público e/ou júri. Um Concurso sempre terá jurados ou expectadores, que decidirão parcial e subjetivamente as notas dos participantes. Jurados frequentemente justificam sua avaliação para o público. Assim, Concursos diferem diretamente de esportes em que a pontuação independe de avaliação subjetiva, como, por exemplo, uma corrida ou um arremesso de peso. Nestes dois, aquele que chegar primeiro e aquele que jogar mais longe, respectivamente, ganham; assim nenhum jurado é necessário e a plateia não vota: as pessoas estão lá simplesmente para testemunhar o ganhador.

Concursos que serão julgados pela plateia consideram o público coletivamente como um Jurado. Se a plateia não tiver direito a participação, ela não será considerada um Jurado.

Categorias: Os Concursos são classificados em cinco categorias:

Espetáculos são concursos artísticos em que os participantes devem conquistar o público por sua personalidade e sua performance. Os competidores devem ser descolados, chamativos, divertidos, imprevisíveis ou únicos: o mais importante é que eles devem ter um estilo próprio que chame a atenção do público por alguma razão. Espetáculos usam a Aptidão Estilo.

Gincanas visam julgar quem sabe mais e quem é mais esperto ou estratégico. O método mais comum de fazer isso são os jogos, cujos exemplos são muitos: perguntas e respostas, discussão argumentativa, jogos de tabuleiro, circuitos de provas, etc. A despeito do formato, o objetivo é o mesmo: definir quem é capaz de se ajustar melhor às diferentes situações para deixar os outros competidores para trás usando a esperteza e a estratégia. Gincanas usam a Aptidão Perspicácia.

Concursos de Beleza (também chamados de Desfiles) são eventos que buscam hierarquizar a beleza dos participantes. São tradicionalmente focados na beleza física, mas incorporaram um pouco da avaliação da inteligência, da personalidade e dos talentos. Para ganharem, os indivíduos devem, além de investir em aparência bela e aprumada, desenvolverem uma postura elegante, graciosa e distinta. Nestes concursos competem modelos, por exemplo. Obviamente, Concursos de Beleza usam a Aptidão Beleza.

Fisiculturismo é uma categoria de concursos em que os participantes impressionam o público por seu físico poderoso. Para ganharem, os indivíduos devem, além de investir em aparência musculosa, desenvolverem uma postura confiante e intimidante. Como os Concursos de Beleza, estes Concursos também incorporam outros aspectos, com demonstrações das verdadeiras potência e utilidade dos músculos, ou seja, de poderio físico. Concursos de Fisiculturismo usam a Aptidão Vigor.

A última categoria são os concursos em que se considera o mais apropriado aparência e atitude infantis, que sejam fofinhas e cândidas. Os competidores podem ser pokémons, crianças e até mesmo adultos. Estes concursos envolvem fantasias ou roupas que infantilizam ou suscitam afeto, que tornam mais meigos os participantes. Além disto, as atitudes dos participantes devem ser interpretativas conforme as roupas ou meramente meigas ou inocentemente infantis. Estes concursos usam a Aptidão Ternura.

Então há cinco Categorias de Concursos associadas a cinco Aptidões e também associadas a cinco Sabores, como descrito na tabela abaixo:

Categoria	Aptidão	Sabor
Espetáculo	Estilo	Picante
Gincana	Perspicácia	Amargo
Concurso de Beleza	Beleza	Seco
Fisiculturismo	Vigor	Azedo
Concursinho	Ternura	Doce

Aptidões: Uma Aptidão não pode exceder 12. Além disso, a soma de todas as Aptidões de um pokémon não pode exceder 20.

Sempre que for usado um Golpe durante um Concurso, é possível apelar a pontos da Aptidão do pokémon para aumentar a Pontuação do Golpe. Para um determinado Golpe, é possível apelar a até quatro pontos

da Aptidão. Por exemplo, se usar Quebra Telha – um Golpe de Estilo que gera 3d4 Pontos – é possível apelar a até 4 pontos de Estilo para elevar o número de Pontos. Isso reduzirá a Aptidão Estilo por aquele valor até o fim do Concurso, quando o valor volta ao normal.

Etapas do Concurso: Nos Concursos, há duas etapas: a Apresentação e a Apelação. Você deve manipular seus oponentes, seus pokémons e os jurados para receber o maior número de Pontos. Você quase sempre saberá exatamente qual a Categoria do Concurso antes de ser anunciado, então poderá preparar quais Golpes serão relevantes para serem usados.

A primeira etapa de um Concurso é chamada Apresentação. Neste momento, o competidor entra em cena e os Jurados darão uma Pontuação baseada na aparência – especialmente nos itens Mantidos, Acessórios e outras preparações que possam ter sido feitas.

A segunda e mais longa etapa é a Apelação, que normalmente ocorre em um número de rodadas igual ao número de competidores. Ao fim da Apelação, aquele com maior Pontuação é o vencedor!

Pontuação: Em cada rodada da Apelação, cada competidor escolherá um Jurado e executará um Golpe para impressioná-lo. Usar Golpes em Concursos funciona de maneira diferente do que quando usando em combate. Cada Golpe possui uma quantidade de Pontuação determinada por ele, que é seu efeito em Concursos. Se o Golpe que está sendo usado pertence à Aptidão associada à Categoria daquele Concurso, ele recebe 1d4 de Pontuação a mais, mas este benefício é perdido se o mesmo Golpe for usado pelo mesmo competidor duas vezes seguidas.

Expectativa: Além disso, um Golpe pode aumentar a Expectativa do Jurado escolhido, diminuir esta Expectativa ou ser ignorado pelo Jurado. Isso depende do esquema abaixo:



Cada Jurado começa com Expectativa 1. Um Golpe aumentará esta Expectativa em 1 se pertencer à Aptidão associada àquela Categoria de Concurso. Se o Golpe pertencer a uma Aptidão que, no esquema anterior, está ligada à Aptidão que aumenta a Expectativa, ele não aumenta e nem reduz a Expectativa do Jurado. Se o Golpe pertencer a uma Aptidão que, no esquema anterior, não se liga à Aptidão que aumenta a Expectativa, o Jurado se decepciona, tendo sua Expectativa reduzida em 1.

Se algum Jurado tiver sua Expectativa aumentada para 6, ele dará 4d4 Pontos a mais para o competidor que aumentou a Expectativa dele a 6, que é o máximo de Expectativa de cada Jurado.

A ordem de Apelação (ou seja, quem executará seu Golpe primeiro e quem executará depois em uma rodada de Concurso) normalmente é determinada conforme as regras do próprio Concurso. Há Concursos que determinam que aquele que estiver ganhando começa enquanto há aqueles que determinam que se trata da ordem de quem está mais atrás para quem está mais a frente. Um mesmo Concurso pode adotar mais de uma regra, alternando estas duas ou adicionando outras. Um sorteio para determinar uma ordem aleatória também pode ser usado. A Pontuação específica de cada competidor não é revelada antecipadamente, mas a ordem de quem está ganhando para quem está perdendo pode ser revelada.

Celebridade: Alguns Concursos são tão grandes ou famosos em suas Categorias que há muita pressão sobre competidores e também jurados. Nestes Concursos grandes – normalmente acompanhados ao vivo pela televisão – a Expectativa de cada jurado ainda começa em 1, contudo a cada vez que a Expectativa de um Jurado aumentar para um número ímpar, a Expectativa dos outros Jurados é diminuída em 1. Isso representa uma necessidade de técnica exímia para a vitória. Contudo a presença de um público tão grande aumenta o ânimo. A cada vez que um competidor aumentar a Expectativa de um Jurado, ele ganha uma Pontuação adicional na forma de $Xd4$, em que X é igual à Expectativa antes de ser aumentada.

Itens

A partir de agora, serão descritos muitos objetos para serem usados, mas nem todos precisam estar disponíveis em cada Campanha, de acordo com o que o Narrador planeja, e o preço de cada um também pode variar de uma Campanha para outra. Assim, antes de procurar um item, é interessante perguntar ao Narrador sobre ele.

Normalmente, a maioria das Pokélojas têm materiais de acampamento e outros itens gerais, que são muito úteis para um viajante. Existem outros além dos descritos aqui, então pergunte a seu Narrador por algo específico.

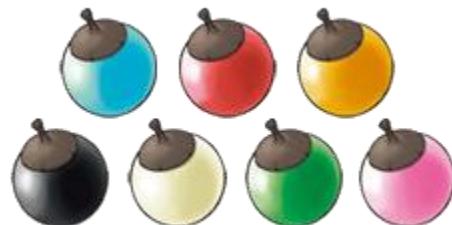
Item	Preço	Efeito
Corda	50	Corda com 10 metros de comprimento que suportará até 100 kg.
Gancho	25	Um gancho com 2 ou 3 pontas com um espaço para amarrar a corda.
Kit de Desenho e Escrita	50	Dois cadernos (um pautado e outro não), 4 lápis e 4 canetas.
Kit de Ferramentas	100	Martelo, chave inglesa, chave de fenda, régua de aço.
Kit de Primeiros Socorros	650	Após dez minutos usando este kit em um humano inconsciente, ele acordará será restaurado a 1 PV. É necessário possuir Ataque Especial ou Defesa Especial 14 para usar um Kit de Primeiros Socorros.
Kit de Viagens	250	Saco de dormir, mochila, uma tenda, cinto de pokébolas, lanterna recarregável.
Pregos e Parafusos	35	20 pregos, 20 parafusos e 20 porcas.
Refeição	10	Comida, que servirá como café da

		manhã, almoço ou jantar. A maioria dos lugares também vende promocionalmente três refeições por 25 créditos.
--	--	--

Não se esqueça de comer! Sem pelo menos duas refeições diárias, um humano sentirá muita fadiga, dando razões para o Narrador penalizar todas as rolagens dele.

Abricós e Sucos

As pokébolas são feitas a partir de abricós. Há sete tipos de abricós, classificados conforme suas cores: amarelo, azul, branco, preto, rosa, vermelho e verde. Achar um Artífice para fazer uma pokébola a partir de um abricó nem sempre é fácil, então talvez seja mais fácil ir a uma cidade e comprar a pokébola desejada.



Sucos são bebidas feitas a partir de abricós para aumentar temporariamente as Capacidades ou os Deslocamentos de um pokémon. O preço do Suco depende de quanto bem ele foi feito, de sua qualidade, de sua cor e de quais abricós foram usados. Diferentes cores de abricós influenciam diferentes Capacidades e Deslocamentos.

Quando você mistura abricós para fazer um Suco, a cor do Suco depende dos abricós usados para produzir a bebida, que pode ser feita a partir de até três abricós. Qualquer que seja a cor mais presente entre Amarelo, Azul, Rosa, Vermelho ou Verde será a cor do Suco, e ditará também seu sabor. Se há uma quantidade igual de duas cores, é possível escolher uma que dará a cor e o Sabor do Suco.

Ao produzir um Suco, role $1d4$ e então adicione o número de abricós usados. Adicione +1 para cada abricó da mesma cor que o Suco resultante. O resultado final é o valor daquele Suco, e também é o número de dias que o efeito do Suco perdura após ser tomado. O valor máximo é 10.

Quando um Suco for dado a um pokémon, ele adicionará um bônus variável à Capacidade ou ao Deslocamento do pokémon. Um pokémon não poderá se beneficiar dos efeitos de mais de três Sucos simultaneamente nem dos efeitos do mesmo Suco cumulativamente. Além disso, os valores máximos de Força, Inteligência e Salto não podem ser excedidos.

Abaixo está a lista dos Sucos conforme suas cores:

Suco	Sabor	Bônus a uma Capacidade ou a um Deslocamento
Amarelo	Azedo	Adicione um quarto do valor do Suco à Força
Azul	Seco	Adicione metade do valor do Suco aos Deslocamentos de Escavação, Subaquático e de Voo
Rosa	Doce	Adicione metade do valor do Suco aos Deslocamentos Terrestre e de

		Natação
Verde	Amargo	Adicione um quarto do valor do Suco à Inteligência
Vermelho	Picante	Adicione um quarto do valor do Suco ao Salto

Quando adicionar um abricó branco a um Suco, ele diluirá o Sabor do suco, de modo que nenhum pokémon achará o Sabor do Suco ruim. Quando adicionar um abricó preto, ele intensificará o Sabor do suco: escolha um dos sabores presentes no abricó para que o abricó preto conte como aquele abricó para todos os fins. Sucos feitos apenas com abricós brancos e pretos não conferem bônus.

O preço de um Suco depende do seu valor, e normalmente ele custará 150 multiplicado pelo valor.

23

Frutas e Temperos

Frutos cobrem as árvores do mundo e são comidas saborosas a humanos e pokémons. Frutas podem ser consumidas ou podem ser consideradas itens Mantidos para serem consumidas durante um combate, caso em que podem ser ingeridas como apenas uma Ação Livre. Frutas são usadas para a produção de Temperos, que são muito importantes para a personalidade e para a preparação para Concursos. Temperos são adicionados a alimentos para dar um toque especial.

Na tabela a seguir são detalhadas todas as informações das frutas, incluindo um preço sugerido. Deve-se notar que frutas normalmente não são vendidas em Pokélojas, mas em lojas de frutos especializadas, que podem vendê-las a preços diferentes dos apresentados.

Preço	Fruto	Fruta Real	Imagem	Amaralga	Azeada	Doce	Picante	Seca	Consumo
45	Persim	Caqui			X	X	X	X	Restaura Confusão
90	Wepear	Abacate		X	X				Nenhum.
90	Pinap	Abacaxi			X		X		Nenhum.
90	Pamtre	Açaí				X		X	Nenhum.
90	Bluk	Amora				X		X	Nenhum.
90	Nanab	Banana		X		X			Nenhum.
90	Durin	Durião		X	X				Nenhum.
90	Razz	Framboesa					X	X	Nenhum.
90	Oran	Laranja		X	X		X	X	Recupera 1d8 PV.
90	Nomel	Limão			X		X		Nenhum.
90	Magost	Mangostão		X		X			Nenhum.
90	Watmel	Melancia		X		X			Nenhum.
90	Spelon	Melão					X	X	Nenhum.
90	Cornn	Milho				X		X	Nenhum.
90	Belue	Mirtilo			X		X		Nenhum.
90	Rabuta	Rambutão		X	X				Nenhum.
155	Figy	Figo					X		Recupera um oitavo dos PV máximos, mas torna Confuso se o pokémon desgosta de Picante.
155	Aguav	Goiaba		X					Recupera um oitavo dos PV máximos, mas torna Confuso se o pokémon desgosta de Amargo.
155	Wiki	Kiwi						X	Recupera um oitavo dos PV máximos, mas torna Confuso se o pokémon desgosta de Seco.
155	Iapapa	Mamão			X				Recupera um oitavo dos PV máximos, mas torna Confuso se o pokémon desgosta de Azedo.
155	Mago	Manga				X			Recupera um oitavo dos PV máximos, mas torna Confuso se o pokémon desgosta de Doce.
155	Sitrus	Toranja		X	X	X		X	Recupera 2d8 PV.
225	Chesto	Castanha						X	Restaura Sono.
225	Cheri	Cereja					X		Restaura Paralisia.
225	Rawst	Morango		X					Restaura Queimadura.
225	Aspear	Pera			X				Restaura Congelamento.

225	Pecha	Pêssego			X				Restaura Veneno.
275	Kebia	Akebia		X			X		Se sofrer um dano Venenoso que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Charti	Alcachofra				X	X		Se sofrer um dano de Pedra que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Haban	Araçá		X		X			Se sofrer um dano de Dragão que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Coba	Babaco		X			X		Se sofrer um dano Voador que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Babiri	Biribá					X	X	Se sofrer um dano Metálico que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Occa	Cacau				X	X		Se sofrer um dano de Fogo que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Shuca	Caju				X	X		Se sofrer um dano de Terra que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Colbur	Cardo		X	X				Se sofrer um dano de Trevas que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Chople	Chipotle		X			X		Se sofrer um dano Lutador que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Yache	Chirimoia			X			X	Se sofrer um dano de Gelo que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Wakan	Guajilote			X	X			Se sofrer um dano Elétrico que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Kasib	Mandioca				X		X	Se sofrer um dano Fantasma que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Passho	Maracujá		X				X	Se sofrer um dano de Água que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Payapa	Papaia			X	X			Se sofrer um dano Psíquico que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Tanga	Pitanga			X		X		Se sofrer um dano de Inseto que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Roseli	Rosélia				X		X	Se sofrer um dano de Fada que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
275	Chilan	Sininho				X		X	Se sofrer um dano Normal, sofre apenas metade do dano.
275	Rindo	Tamarindo		X			X		Se sofrer um dano de Planta que seria superefetivo, sofre apenas dano neutro.
365	Starf	Carambola		X	X	X	X	X	Quando abaixo da metade dos PV, eleva uma Fase em Atributo definido aleatoriamente (mas não Saúde).
365	Apicot	Damasco			X		X	X	Quando abaixo da metade dos PV, eleva uma Fase em Defesa Especial.
365	Lansat	Langsat		X	X	X	X	X	Quando abaixo da metade dos PV, os Golpes do pokémon serão Críticos em resultados de Acurácia de 18 a 20. Este efeito dura 3 rodadas.
365	Liechi	Lichia				X	X	X	Quando abaixo da metade dos PV, eleva uma Fase em Ataque.
365	Ganlon	Longana		X		X		X	Quando abaixo da metade dos PV, eleva uma Fase em Defesa.
365	Petaya	Pitaia		X	X		X		Quando abaixo da metade dos PV, eleva uma Fase em Ataque Especial.
365	Salac	Salak		X	X	X			Quando abaixo da metade dos PV, eleva uma Fase em Velocidade.
375	Kelpsy	Alga		X	X			X	Se for do interesse, reduz o Ataque Basal em 1.
375	Hondew	Cantalupo		X			X	X	Se for do interesse, reduz o Ataque Especial Basal em 1.
375	Qualot	Nêspera		X		X	X		Se for do interesse, reduz a Defesa Basal em 1.
375	Pomeg	Romã		X		X	X		Se for do interesse, reduz a Saúde Basal em 1.

375	Tamato	Tomate				X	X	Se for do interesse, reduz a Velocidade Basal em 1.
375	Grepá	Uva		X	X		X	Se for do interesse, reduz a Defesa Especial Basal em 1.
555	Lum	Ameixa		X		X	X	Restaura qualquer Condição.
1375	Leppa	Maçã		X	X	X		Restaura um uso de um Golpe.
2555	Enigma	Enigma				X	X	Se acertado por um Golpe superefetivo, recupera um quarto dos PV máximos.
2555	Micle	Fruta Milagrosa			X		X	Quando abaixo da metade dos PV, os Golpes do pokémon terão Dificuldades de Acurácia reduzidas em 2. Este efeito dura 3 rodadas.
2555	Kee	Guaraná			X		X	Quando acertado por um Golpe Físico, eleva uma Fase em Defesa.
2555	Jaboca	Jabuticaba		X	X			Quando acertado por um ataque Corpo a Corpo, o atacante sofre metade do dano causado.
2555	Maranga	Jaca		X			X	Quando acertado por um Golpe Especial, eleva uma Fase em Defesa Especial.
2555	Rowap	Jambo			X		X	Quando acertado por um ataque À Distância, o atacante sofre metade do dano causado.
2555	Custap	Pinha		X		X		Quando abaixo de 10% dos PV, os Golpes causadores de dano do pokémon adquirem o Descritor Interrupção se puderem ser usados À Vontade. Este efeito dura 1 rodada.

Quando criar um Tempero, escolha até 5 frutas e calcule proporcionalmente qual o sabor mais presente na combinação. O Tempero melhora a Aptidão do pokémon que o ingerir para a Aptidão associada àquele sabor. Se houver empate, o Tempero aumenta ambas as Aptidões, dividindo metade para cada.

O valor que um Tempero aumenta é igual ao número de frutas usadas para fazê-lo, até o máximo de 5 frutas, como dito antes.

É possível continuar adicionando frutas para modificar o Sabor final, mas apenas as cinco primeiras afetarão o resultado para o pokémon que ingerir.

Por exemplo, uma comida que foi temperada com um Tempero Amargo 5 aumentará a Perspicácia do pokémon em 5, uma refeição que recebeu um Tempero Doce e Seco 4 aumentará em 2 a Beleza e a Ternura de um pokémon, e um Tempero Azedo 2 aumentará o Vigor de um pokémon em 2.

Se você alimentar um pokémon com um Sabor que ele não gosta (conforme a Natureza dele), ele ganha apenas metade do valor. Se for o Sabor Predileto dele, ele recebe um ponto adicional à Aptidão associada àquele Sabor.

Após experimentar o quinto Tempero, o pokémon não muda mais suas Aptidões.

Itens Mágicos

Estes itens são extremamente raros e encantados. Eles não são encontrados à venda e não se sabe exatamente como são produzidos. Muitas pessoas duvidam de sua existência. Abaixo estão exemplos destes itens:

Flauta	Efeito
Flauta Amarela	Uma vez diária, quando tocada, restaura todos os pokémons a até 3 metros de Confusão.

Flauta Azul	Uma vez diária, quando tocada, restaura todos os pokémons a até 3 metros de Sono.
Flauta Branca	Esta flauta pode ser tocada uma vez semanal tendo como alvo um pokémon selvagem a até 10 metros que não possua Cacofonia. Role 1d20. Se o resultado for 16 ou mais e o Nível do pokémon for menor que o Nível do seu pokémon +10, o pokémon selvagem chama por aliados. O Narrador determinará quantos pokémons selvagens se juntarão ao encontro.
Flauta Preta	Esta flauta pode ser tocada uma vez diária tendo como alvo um pokémon selvagem a até 10 metros que não possua Cacofonia. Role 1d20. Se o resultado for 6 ou mais e o Nível do pokémon for menor que o Nível do seu pokémon -10, o pokémon selvagem foge com sucesso instantaneamente.
Flauta Vermelha	Uma vez diária, quando tocada, restaura todos os pokémons a até 3 metros de Paixão.

Itens Mantidos

Durante a batalha, um pokémon pode manter consigo apenas um item. Os efeitos destes itens podem ser Constantes, Diários ou em Consumo:

Um Item Mantido com Frequência Constante mantém seus efeitos continuamente.

Um Item Mantido com Frequência Diária deve ser ativado. Ele precisa de um tempo para estar disponível de novo, por isso só pode ser ativado uma vez ao dia. Há itens com Frequência Por Encontro, com frequência análoga.

Um Item Mantido com Frequência por Consumo deve ser consumido para ser ativado e o item não está mais disponível depois disso. As frutas se encaixam nesta categoria, mas também são consumidas fora de batalha.

Nome	Preço	Frequência	Efeito
Amuleto da Sorte	2400	Consumo	Até o fim do encontro, o número mínimo necessário no Teste de Acurácia para se obter um Crítico é reduzido em 3.
Argila	3700	Constante	Quando o usuário usa um dos seguintes Golpes, eles sempre duram cinco rodadas: Refletor, Salvaguarda, Tela de Luz.
Armadura	3000	Diária	Se o usuário sofreria um dano quadruplicado devido a possuir duas vulnerabilidades, ele sofre este dano dobrado.
Atualização	3000	Constante	Aumente em 15 todos os ganhos de pontos de experiência.
Bandana	6700	Por Encontro	Quando o usuário é reduzido a 0 PV ou menos como resultado de um ataque, role 1d20. Se o resultado for 16 ou mais, o usuário fica com 1 PV em vez disso.
Bateria	200	Consumo	Quando o usuário é acertado por um Golpe Elétrico, a Bateria se energiza para elevar uma Fase de Ataque.
Bola de Ferro	1000	Constante	A Velocidade do usuário é reduzida à metade e ele recebe a Capacidade Afundamento. Se for imune a dano de Terra, ele perde esta imunidade.
Bola de Fumaça	2000	Consumo	Cria fumaça como pelos efeitos de Cortina de Fumaça em uma Explosão de 2 metros.
Boneca	1000	Consumo	Um pokémon alvo com Inteligência menor que 5 fica distraído por 1d6 rodadas, durante as quais ele prestará atenção à boneca, não atacando ou perseguindo outros, a menos que provocado.
Bulbo	200	Consumo	Quando o usuário é acertado por um Golpe de Água, o Bulbo entumece para elevar uma Fase de Ataque Especial.
Cinturão do Campeão	6000	Constante	Quando causar dano superefetivo, adicione ao dano (antes de aplicar a vulnerabilidade) uma quantidade igual ao Bônus Elemental.
Disco de Memória	Indisponível para Venda	Constante	Esta é uma categoria de itens que inclui vários itens diferentes, cada um é um sistema digital associado a um Tipo específico.
Disco Duvidoso	3000	Constante	Reduza em 30 todos os ganhos de pontos de experiência.
Eletrizante	3000	Constante	O usuário ganha a Habilidade Eletricidade Estática, mas se um inimigo for Paralisado devido a isso, o usuário também será Paralisado.
Empoderador Elemental	1800	Constante	Esta é uma categoria de itens que inclui vários itens diferentes, cada um associado a um Tipo específico. O pokémon adiciona seu Bônus Elemental aos Golpes do Tipo associado ao item. Isso ocorre de maneira independente do Bônus Elemental do pokémon abrange ou não Golpes daquele Tipo e se acumula com o próprio Bônus Elemental se houver.
Empoderador Especializado	2000	Diária	Esta é uma categoria de itens que inclui vários itens que melhoram Atributos, cada um associado a um Atributo específico. O pokémon eleva uma Fase do Atributo associado ao item.
Erva Branca	2000	Consumo	Todas as Fases negativas são corrigidas à Fase neutra.
Erva da Força	2000	Consumo	Quando usar um dos seguintes Golpes, o Golpe perde o Descritor Preparo: Ataque do Céu, Cavar, Força Sombria, Lâmina de Vento, Mergulho, Pular, Quebra Crânio, Raio Solar, Voar.
Erva Mental	2000	Consumo	Restaura Paixão, remove os efeitos impostos pelos Golpes Bis, Desabilitar, Provocação e Tormento e também pela Habilidade Anátema.
Escama de Dragão	3000	Constante	Os Golpes do usuário que possuem o Descritor Moral precisam obter resultados menores em 2 para ativar seu efeito de Moral.
Escama Marinha	3000	Constante	Enquanto embaixo d'água, eleva uma Fase da Defesa Especial. Se não possuía Deslocamento Subaquático, recebe Deslocamento Subaquático 4. Se já possuía, aumenta em 3 o Deslocamento Subaquático.
Eviolita	6000	Constante	Eleva uma Fase de dois Atributos diferentes decididos no momento que a Eviolita é criada. A Eviolita só afeta pokémons que não estão em seu último estágio evoluído (e se lembre de que megaevoluções não são consideradas formas evolutivas, mas formas alternativas).
Faixa Meditativa	7200	Por Encontro	Se o usuário sofrer dano suficiente para ficar inconsciente quando antes estava com seus PV completos, ele fica com 1 PV em vez disso.
Farpa	3650	Constante	O usuário perde um décimo de seus PV máximos a cada rodada. Se o usuário fizer um ataque Corpo a Corpo ou sofrer um ataque Corpo a Corpo, role um dado. Se o resultado for par, a Farpa é passada do usuário para o atacante (ou atacado). Para pokémons, isso só funciona se o outro pokémon não possui nenhum item Mantido.
Fita Adesiva	1400	Constante	Quando o usuário usa um Golpe com o Descritor Prisão que causa 1d12 de

			dano por rodada, ele agora causa 1d20 de dano por rodada.
Flor Romântica	3000	Constante	Se ficar Apaixonado, o causador da Paixão também se Apaixona.
Gancho de Garra	3500	Constante	Golpes com o Descritor Prisão terão a duração máxima.
Garra Afiada	3000	Constante	O número mínimo necessário no Teste de Acurácia para se obter um Crítico é reduzido em 2. Os efeitos de Garra Afiada não se acumulam com nenhuma outra forma de aumentar a chance de Crítico.
Garra Rápida	4200	Constante	Para fins de Iniciativa, adicione um valor igual a seu Bônus Elemental à sua Velocidade.
Graveto	3000	Constante	O usuário pode fazer seus Golpes Corpo a Corpo com alcance de dois metros (ele continuam considerados Corpo a Corpo). Os seguintes Golpes não são modificados por este item: Afrochoque, Cabeça de Ferro, Cabeçada, Cabeçada Zen, Chute Duplo, Chute Flamejante, Chute Giratório, Chute Triplo, Chute Tropical, Investida de Cabeça, Megachute, Megassoco, Pelas Costas, Rasteira, Soco Bala, Soco Cometa, Soco de Drenagem, Soco de Fogo, Soco de Gelo, Soco Dinâmico, Soco Energizado, Soco do Trovão, Soco Estonteante, Soco Focalizado, Soco Rápido, Soco Sombrio, Supervoadora, Voadora.
Incenso Intenso	1800	Constante	O usuário ganha a Habilidade Adiamento.
Incenso Místico	1800	Constante	-1 às Dificuldades de Acurácia (ao mínimo de 2).
Incenso Relaxante	1800	Constante	+1 à Evasão.
Lente Larga	5200	Diária	-3 à Dificuldade de Acurácia do próximo ataque (ao mínimo de 2).
Localizador	1000	Constante	O usuário perde suas imunidades a Tipos de dano.
Lodo	4000	Constante	Perca um oitavo de seus PV máximos a cada rodada. Se for do Tipo Venenoso, além de não perder PV, recupera uma quantidade de Pontos de Vida por rodada igual à metade do que sofreria.
Metrônomo	1000	Constante	Quando usar o mesmo Golpe que usou na rodada anterior, o usuário recebe um bônus à rolagem de dano igual ao dobro de seu Bônus Elemental.
Orbe Ardente	4800	Constante	O usuário está com Queimadura.
Orbe Tóxico	4800	Consumo	O usuário recebe um Veneno Mortal.
Orbe Vital	8200	Constante	Quando causar dano, o usuário pode adicionar uma quantidade de dano igual a seu Bônus Elemental ao dano causado sacrificando um número de Pontos de Vida idêntico ao aumento do dano.
Ovo da Sorte	Indisponível para Venda	Consumo	Dobre a quantidade de Pontos de Experiência recebidos.
Pedra do Rei	3000	Constante	Os Golpes Corpo a Corpo do usuário Atordoam se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou 20. Os efeitos da Pedra do Rei não se acumulam com outras formas de Atordoar.
Pedra do Sempre	3000	Constante	O usuário não pode evoluir
Pedra Flutuante	1000	Constante	O Peso do usuário é reduzido em duas Categorias.
Pedra Oval	3000	Constante	+1 à Força, mas apenas se era menor que 3.
Pedra Suave	3500	Diária	Se usar Tempestade de Areia, a Tempestade de Areia permanecerá por três minutos (18 rodadas) em vez de apenas 2 minutos (12 rodadas).
Pedra Úmida	3500	Diária	Se usar Dança da Chuva, o clima Chuvisco permanecerá por três minutos (18 rodadas) em vez de apenas 2 minutos (12 rodadas).
Placa Elemental	Indisponível para Venda	Constante	Esta é uma categoria de itens que inclui várias Placas Elementais diferentes criadas pelo próprio Arceus, cada uma é associada a um Tipo específico. O pokémon adiciona o dobro de seu Bônus Elemental aos Golpes do Tipo associado ao item. Isso ocorre de maneira independente do Bônus Elemental do pokémon abranger ou não Golpes daquele Tipo e se acumula com o próprio Bônus Elemental se houver.
Polvilho Brilhante	6000	Constante	+2 à Evasão.
Presa Afiada	3000	Constante	Os Golpes Corpo a Corpo do usuário Atordoam se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou 20. Os efeitos da Presa Afiada não se acumulam com outras formas de Atordoar.

Presa Marinha	3000	Constante	Enquanto embaixo d'água, eleva uma Fase da Ataque Especial. Se não possuía Deslocamento Subaquático, recebe Deslocamento Subaquático 4. Se já possuía, aumenta em 3 o Deslocamento Subaquático.
Raiz Grande	1000	Constante	Golpes que fazem recuperar Pontos de Vida de acordo com a quantidade de dano causado ao inimigo recuperam agora o dobro da quantidade de Pontos de Vida que recuperariam.
Restos	2000	Consumo	O usuário recupera uma quantidade de Pontos de Vida por rodada igual a 1/16 de seus PV máximos até o fim do encontro.
Retardante	1000	Constante	Esta é uma categoria de itens que inclui vários itens retardantes, ou seja, itens grandes que são um peso para o usuário, fazendo-o perder quatro Fases de um Atributo. Cada item afeta um Atributo diferente: a Cauda Retardante afeta a Velocidade, as Luvas Retardantes afetam o Ataque e os Olhos Retardantes afetam o Ataque Especial.
Revestimento Metálico	3000	Diária	O usuário é tratado como se fosse apenas do Tipo Metálico até sofrer um dano que é resistido ou ignorado pelo Tipo Metálico.
Rocha Gelada	3500	Diária	Se usar Granizo, o clima de Granizo permanecerá por três minutos (18 rodadas) em vez de apenas 2 minutos (12 rodadas).
Rocha Magmática	3000	Constante	O usuário ganha a Habilidade Flamejante, mas se um inimigo for Queimado devido a isso, o usuário também será Queimado.
Rocha Quente	3500	Diária	Se usar Dia de Sol, o clima Ensolarado permanecerá por três minutos (18 rodadas) em vez de apenas 2 minutos (12 rodadas).
Sino de Conchas	5200	Diária	Quando causar dano a um inimigo, recupere uma quantidade de PV igual à metade do dano causado.
Talismã	1000	Diária	O pokémon sempre tem sucesso em fugir.
Traje do Ceifador	3000	Consumo	O usuário se envolve com o Traje do Ceifador. Até o fim do encontro, ele possui a Capacidade Silêncio e todos os ataques À Distância feitos contra ele têm as Dificuldades de Acurácia aumentadas em 2.

Itens Medicinais

A maioria desses itens está disponível para venda em Pokélojas. Eles são essenciais para qualquer um que pretenda se aventurar longe de qualquer Centro Pokémon.

Vários destes itens descrevem a recuperação de Pontos de Vida, contudo os pokémons ou humanos inconscientes (abaixo do que zero Pontos de Vida) não se beneficiam imediatamente da maioria destes itens. Mesmo que estes itens recuperem seus Pontos de Vida acima de zero, os seres inconscientes demorarão cerca de dez minutos para reganharem a consciência. A exceção fica por conta dos itens cuja descrição descreve que atua especificamente em inconscientes, caso em que seu efeito é imediato.

Quando você usa um item médico em um pokémon ou em um humano, você consome uma Ação Padrão. Desde que consciente, o receptor do item pode se recusar a recebê-lo. Se o receptor é um pokémon, ele perde sua Ação de Movimento e sua Ação de Golpe da rodada e nem mesmo poderá ativar Habilidades na rodada (a menos que sejam Constantes ou que tenham Gatilhos Constantes). Se o receptor é outro humano, ele perde a Ação de Movimento dele. Se o alvo do item Médico for você mesmo, você perderá todas as suas Ações da rodada, sua Ação Padrão por usar o item, sua Ação de Movimento por receber o item e sua Ação de Comando por tentar fazer isso com tanta velocidade.

A primeira tabela diz respeito a itens que podem ser usados em pokémons, mas não em humanos. Deve-se ter cuidado com alguns medicamentos descritos como Repulsivos, pois eles reduzem a Lealdade do pokémon se usados repetidamente.

Item Pokémon	Preço	Efeito
Poção	200	Restaura 2d12+10 PV
Superpoção	350	Restaura 3d12+20 PV
Hiperpoção	450	Restaura 4d12+30 PV
Leite	400	Restaura 8d6+25 Pontos de Vida
Polvilho Energizante	300	Restaura 4d10+15 Pontos de Vida, mas é Repulsivo
Raiz Energizante	450	Restaura 4d20+15 Pontos de Vida, mas é Repulsivo
Antídoto	250	Restaura Veneno
Antiparalisante	200	Restaura Paralisia
Despertador	200	Restaura Sono
Pomada	250	Restaura Queimadura
Anticongelante	200	Restaura Congelamento
Panaceia	500	Restaura todas as Condições
Polvilho Curativo	300	Restaura todas as Condições, mas é Repulsivo
Revivente	300	Restaura um pokémon inconsciente a 20 Pontos de Vida
Erva Revivente	200	Restaura um pokémon inconsciente a 10 Pontos de Vida, mas é Repulsivo
Éter	350	Restaura o uso de um Golpe Por Encontro ou Centro Pokémon para usá-lo novamente
Elixir	750	Restaura o uso de todos os Golpes Por Encontro ou Centro Pokémon para usá-los novamente

A humanos, as bebidas adiante revigorarão, darão forças para continuar. Elas não podem consertar um braço quebrado ou curar a cegueira, mas estabilizam alguém a

caminho de um hospital. Nenhum deles surte qualquer efeito se usado em um humano inconsciente.

Item Humano	Preço	Efeito
Água Enriquecida	300	Restaura 30 PV
Soro	400	Restaura 45 PV
Limonada	500	Restaura 60 PV
Remédio	350	Restaura todas as Condições

Nem sempre um Remédio ou um Kit de Primeiros Socorros é o suficiente. Alguns sofrem ferimentos graves. Serviços médicos podem ser encontrados em qualquer cidade considerável e às vezes até em cidades menores.

Serviço Médico	Preço	Efeito
Sutura	800	Para ferimentos que ataduras não são o bastante. Deve-se ter cuidado para que não sejam abertos os pontos.
Gesso	1500	Para pernas ou braços quebrados, há moldes imobilizadores de gesso. Após duas semanas sem atividade física, eles repararão o osso quebrado.
Hospitalização	10000	Às vezes, a pessoa viu a morte... quase morreu e possivelmente ainda corre risco de morte. Para estas pessoas algumas semanas de internação hospitalar pode significar a vida.

29

desempenho descritos como Repulsivos, pois eles reduzem a Lealdade do pokémon se usados repetidamente.

Melhorador	Preço	Efeito
X-Ataque	80	Eleva uma Fase de Ataque.
X-Defesa	80	Eleva uma Fase de Defesa.
X-Ataque Especial	80	Eleva uma Fase de Ataque Especial.
X-Defesa Especial	80	Eleva uma Fase de Defesa Especial.
X-Velocidade	80	Eleva uma Fase de Velocidade.
X-Acurácia	80	Reduz em 2 as Dificuldades de Acurácia.
Golpe Atroz	80	Obtém Críticos em resultados 18 a 20 nos Testes de Acurácia.
Guarda Especial	80	Não pode perder Fases, porém dura apenas cinco rodadas.
Reforço Natural	200	Eleva duas Fases de Ataque ou de Ataque Especial, mas é Repulsivo.
Raiz Revigorante	200	Eleva duas Fases de Defesa ou de Defesa Especial, mas é Repulsivo.
Fumo Rápido	200	Eleva duas Fases de Velocidade, mas é Repulsivo.

Pedras Elementais

Alguns pokémons evoluem quando expostos à radiação presente em algumas pedras, chamadas Pedras Elementais. Eles consomem toda a emanção radioativa da pedra, destruindo-a. O mesmo pokémon pode ser evoluído sem necessidade de consumir uma pedra dentro ou próximo a uma jazida da qual a pedra elemental pode ser minerada. Todas as Pedras Elementais possuem preços de 3000 a 5000 créditos, de acordo com a sua raridade local.

Não são informadas as funções de cada Pedra Elemental. Um Jogador deve descobrir como seu pokémon evolui na prática ou usando sua pokéagenda.

Pedra Elemental	Imagem
Pedra Brilhante	
Pedra da Água	
Pedra da Alvorada	
Pedra da Folha	
Pedra da Lua	
Pedra do Crepúsculo	
Pedra do Fogo	
Pedra do Frio	
Pedra do Sol	
Pedra do Trovão	

Melhoradores de Desempenho

Melhoradores de Desempenho nem sempre estão disponíveis para venda em Pokélojas. Normalmente, é preciso estar em uma cidade grande ou em uma loja especializada para comprá-los. Eles dão um impulso temporário aos pokémons, durante até serem retornados à pokébola ou por até dez minutos, o que acontecer primeiro. Deve-se ter cuidado com alguns melhoradores de

Pokébolas

Quando você usa uma pokébola, adicione ou subtraia o Modificador da Pokébola de sua rolagem de 1d100 para o Teste de Captura. A maioria das Pokélojas possui pelo menos pokébolas básicas, superbolas e ultrabolas.

Pokébola	Imagen	Preço	Modificador	Efeitos
Pokébola Básica		200	+15	
Superbola		500	+5	
Ultrabola		1000	-5	
Bola Mestra		Indisponível para Venda*	-100	
Pokébola de Safari		2000	+0	Pokébola autorizadas para uso dentro de uma Zona de Safari.
Pokébola de Nível		2000	+5; ou -15 se o Nível do alvo é menor que a metade do Nível do seu pokémon.	
Pokébola Atrativa		2000	+0; ou -15 se o alvo foi atraído ao encontro por uma isca.	
Pokébola Lunar		2000	+0; ou -15 se o alvo em algum ponto pode evoluir usando uma Pedra da Lua.	
Pokébola Amigável		2000	-5	A Lealdade do alvo começará 2.
Pokébola do Amor		2000	+0; ou -15 se o sexo do alvo é o oposto do sexo do seu pokémon.	
Pokébola Pesada		2000	+5, reduzindo em 5 para cada Categoria de Peso do alvo mais pesada que Leve.	
Pokébola Rápida		2000	+5; ou -15 se o alvo possui algum Deslocamento acima de 7.	
Pokébola Esportiva		2000	+0	Pokébola autorizadas para uso dentro de uma Zona de Safari.
Pokébola Premiada		2000	+0	
Pokébola de Repetição		2000	+10; ou -15 se o alvo já consta na sua lista de Pokémons Possuídos.	
Pokébola Temporizada		2000	+5, reduzindo em 5 para cada duas rodadas de combate (até o mínimo de -20)	
Pokébola de Ninho		2000	+0; ou -15 se o Nível do alvo é menor que 10.	
Pokébola de Teia		2000	+0; ou -15 se o alvo é dos Tipos Água ou Inseto.	
Bola de Mergulho		2000	+5; ou -15 se estiver submerso ou no subterrâneo.	
Pokébola Luxuosa		2000	-5	Fica feliz.
Pokébola Curativa		2000	-5	Todos os PV são recuperados.
Pokébola Ligeira		2000	-20; ou -15 se for usada na segunda rodada do combate ou -10 se for usada depois da segunda rodada	
Bola de Penumbra		2000	+0; ou -15 se estiver muito escuro.	
Pokébola Estimável		2000	-5	
Pokébola de Parque		2000	+0	Pokébola autorizadas para uso dentro de uma Zona de Safari.
Pokébola Onírica		2000	+0	Pokébola funcional em sonhos.
Pokébola Bestial		2000	+45; ou -50 se o alvo possui a Habilidade Ultrabesta.	

* Se qualquer lugar tiver uma Bola Mestra à venda, o preço será pelo menos trezentos mil créditos.

Registros

Os TMs e os HMs em Pokémon – RPG de Mesa funcionam de maneira diferente do pokémon canônico. Em vez de serem CDs que giram sobre a cabeça do pokémon infundindo o conhecimento misteriosamente dentro do corpo do pokémon, eles são Registros, ou seja, informações registradas de como se faz aquele Golpe. Um Registro pode ser temporário (TM) ou permanente (HM). Quando um pokémon recorre a um Registro incompatível com ele, ele simplesmente não consegue aprender, mesmo que tente.

Os Registros tipicamente vendidos (como vídeos, livros ou outras instruções) em Pokélojas de cidades grandes são os listados abaixo. Esta lista não é taxativa. Tutores criam Registros, e é possível que exista um Registro de um Golpe que não está listado abaixo, mas este Registro raramente estará disponível para venda, portanto deve ser conquistado. Confira a lista abaixo, conforme o Elemento:

Tipo	Golpes
Água	Cascata, Dança da Chuva, Escaldar, Surfe
Dragão	Cauda do Dragão, Garra do Dragão
Elétrico	Carga Selvagem, Onda Trovão, Raio Carregado, Relâmpago, Troca de Bateria, Trovão
Fantasma	-
Fada	Luz Mágica
Fogo	Ataque de Chamas, Dia de Sol, Explosão de Fogo, Fogo-Fátuo, Lança-Chamas, Superaquecimento
Gelo	Aurora, Granizo, Nevasca, Raio de Gelo, Sopro de Gelo
Inseto	Corte em X, Infestação, Sanguessuga, Sua Vez
Lutador	Expansão da Aura, Pontapé, Quebra Telha
Metal	Asa de Aço, Canhão de Luz, Chifre Certeiro, Girobola
Normal	Atração, Aumento de Massa, Bravata, Confidência, Corte Falso, Dança das Espadas, Eco, Elaborar, Elevação da Mente, Explosão, Fachada, Frustração, Gigaimpacto, Gratidão, Harmonia, Hiper-Raio, Multiplicar, Poder da Natureza, Poder Oculto, Proteção, Provocação, Ronco, Rugido, Salvaguarda, Sonambulismo, Substituição
Pedra	Deslizamento de Rochas, Destruição, Obelisco, Polimento, Tempestade de Areia, Tumba de Pedra
Planta	Esfera de Energia, Nô de Grama, Raio Solar
Psíquico	Descansar, Devorar Sonhos, Mente Calma, Paranormal, Psicochoque, Refletor, Sala de Truques, Tela de Luz
Terra	Terremoto, Tremor
Trevas	Brutalidade, Confisco, Esfera de Sombras, Garra Sombria, Lançamento, Pulso Sombrio, Retribuição, Revogação, Roubo, Tormento, Vociferação
Venenoso	Bomba de Lodo, Injetar Veneno, Onda de Lama, Toxicidade, Venochoque
Voador	Acrobacias, Empoleirar, Golpe Aéreo, Queda Livre, Voar

Universais: Os seguintes Golpes que constam na lista acima são chamados de Golpes Universais: Bravata, Confidência, Descansar, Fachada, Multiplicar, Proteção, Ronco, Sonambulismo, Substituição. Um Golpe Universal é um Golpe que todos os pokémons podem aprender como um Golpe Ensinável por Tutor ou Registro, a menos que seja especificado o contrário. Por economia de espaço textual e para evitar a redundância, estes Golpes não são incluídos na lista dos Golpes Ensináveis de cada pokémon.

Repelentes

Repelentes são substâncias aerossóis espirradas sobre alguém para proteger esta pessoa de pokémons selvagens porque o odor emitido os afasta. É melhor colocar seus pokémons para dentro das pokéolas enquanto usando Repelentes, pois os incomodarão. Apenas pokémons muito desesperados atacarão alguém sob efeito de um Repelente.

Repelente	Preço	Duração
Repelente	200	1d6+3 horas
Super-repelente	300	1d8+4 horas
Repelente Máximo	400	1d10+5 horas

Suplementos

Como Melhoradores de Desempenho, Suplementos nem sempre estão disponíveis para venda em Pokélojas. Normalmente, é preciso estar em uma cidade grande ou em uma loja especializada para comprá-los. Eles são itens caros, mas que provocam efeitos permanentes em pokémons. No entanto, só é possível usar até cinco Suplementos em um pokémon; depois do quinto Suplemento, outros Suplementos não terão efeito.

Suplemento	Preço	Efeito
Imunizante	4900	Aumenta a Saúde Basal em 1.
Proteína	4900	Aumenta o Ataque Basal em 1.
Ferro	4900	Aumenta a Defesa Basal em 1.
Cálcio	4900	Aumenta o Ataque Especial Basal em 1.
Zinco	4900	Aumenta a Defesa Especial Basal em 1.
Carburante	4900	Aumenta a Velocidade Basal em 1.
Magnificador	9800	Escolha um Golpe* do pokémon. Se o Golpe escolhido tinha Frequência Rodada Sim Rodada Não, ele agora pode ser usado À Vontade. Se o Golpe escolhido tinha Frequência Por Encontro, ele agora pode ser usado Rodada Sim Rodada Não. Se ele possuía Frequência Centro Pokémon, ele agora pode ser usado Por Encontro.
Doce Raro	48000	O pokémon ganha 15000 pontos de experiência.

* Um mesmo Golpe não pode receber os efeitos de mais de um Magnificador.

Nível de Personagem

Tenha em mente que um personagem de um Jogador começa no nível 0 e não começa com uma Classe. Ele deve merecer seu título em qualquer Classe que deseje.

Ao criar seu personagem de nível 0, você distribui 66 pontos através de seus seis Atributos, mas nenhum Atributo pode começar com menos de 6 ou com mais de 14.

Os Níveis de Personagem são obtidos quando você alcança algo que pode provar seu valor como indivíduo. Eles marcam sua experiência e seus triunfos, e não possuem Pontos de Experiência como os pokémons. Sempre que um dos seguintes eventos for concluído, deve-se ganhar um Nível de Personagem:

- Adquirir seu primeiro pokémon.
- Ganhar uma Insígnia de um Líder de Ginásio.
- Ganhar um Prêmio em um Concurso.
- Derrotar um membro da Elite dos Quatro de uma região ou indivíduo igualmente capaz.
- Para cada dez espécies de pokémons possuídas: se um de seus pokémons evolui, ambos os estágios em sua linha evolutiva serão contados como espécies separadas para isso, mas, se trocar um pokémon, substitua o pokémon que você recebeu pelo pokémon que você tinha para esta contagem, a menos que você possua outro espécime de pokémon trocado (isso evita que personagens troquem e destroquem pokémons apenas para aumentar a contagem).
- Para cada quarenta pokémons identificados usando sua pokéagenda individual (usando a Característica Geral Pokéagenda).
- Fazer algo que seu Narrador acredite ser digno de nota.

Embora existam muitas maneiras de subir de nível, o limite de nível de um humano é 50. A maioria das Campanhas, contudo, não chega tão longe, chegando apenas a níveis médios e altos. Começar uma Campanha em altos níveis pode mudar isso.

Consulte a tabela adiante para determinar o que se ganha ao alcançar um novo nível. Quando obtiver um Nível que garante um Ponto de Atributo e um Talento, distribua o Ponto de Atributo antes de obter o Talento, de modo a poder atender a requisitos. Ao criar um personagem, é uma boa ideia já fornecer a ele os Atributos necessários a uma classe, mesmo que ainda não se tenha os Talentos para ela.

Quando um humano ganha um Nível, ele pode atender aos requisitos para ganhar uma Classe e deseja-la. Neste caso, ele deve consumir o Talento recebido naquele Nível para entrar em uma Classe, e ganhará suas Características de Classe, mas não os Talentos exclusivos dela.

Os personagens humanos podem possuir até quatro Classes, mas isso não é possível desde o início. Um personagem de Nível 1 pode possuir uma Classe. Um personagem de Nível 5 pode possuir duas Classes, e uma destas pode ser uma Classe Avançada. Um personagem de Nível 12 pode possuir três Classes, e apenas uma pode ser uma Classe Avançada. Finalmente, um personagem de Nível 24 pode possuir quatro Classes, dentre as quais duas podem ser Classes Avançadas.

Nível	Classes	Ponto de Atributo	Talento	Total de Atributos (incluindo os 66 iniciais)	Total de Talentos (incluindo as 2 Características Gerais)
0		0	0	66	2
1	Primeira	+1	+1	67	3
2		+1	+1	68	4
3		+1	+1	69	5
4		+1	+1	70	6
5	Segunda	+1	+1	71	7
6		+1	+1	72	8
7		0	+1	73	9
8		+1	+1	74	10
9		0	+1	75	11
10		+2	+1	76	12
11		0	+1	77	13
12	Terceira	+1	0	77	13
13		0	+1	78	14
14		+2	0	78	14
15		0	+1	79	15
16		+1	0	79	15
17		0	+1	80	16
18		+2	0	80	16
19		0	+1	81	17
20		+1	0	81	17
21		0	+1	82	18
22		+2	0	82	18
23		0	+1	83	19
24	Quarta	+1	0	83	19
25		0	+1	84	20
26		+2	0	84	20
27		0	+1	85	21
28		+1	0	85	21
29		0	+1	86	22
30		+2	0	86	22
31		0	+1	87	23
32		+1	0	87	23
33		0	+1	88	24
34		+2	0	88	24
35		0	+1	89	25
36		+1	0	89	25
37		0	+1	90	26
38		+2	0	90	26
39		0	+1	91	27
40		+1	0	91	27
41		0	+1	92	28
42		+2	0	92	28
43		0	+1	93	29
44		+1	0	93	29
45		0	+1	94	30
46		+2	0	94	30
47		0	+1	95	31
48		+1	0	95	31
49		0	+1	96	32
50		+3	0	96	32

Talentos

Os Talentos são apresentados da seguinte forma:

Categoria: às vezes, a categoria é importante quando se conta quantos Talentos são possuídos de uma Classe em particular, pois isso é importante para atender a um requisito. As categorias dividem os Talentos em Gerais e de Classe. Talentos Gerais são aqueles que independem de Classes e podem ser escolhidos por todos. Além destes, os demais Talentos são dependentes de ser membro de uma Classe. Como os Talentos Gerais, os Talentos de Classe devem ser escolhidos consumindo o Talento recebido por obter Níveis. Eles diferem das Características de Classe, que são Talentos concedidos automaticamente a quem se torna membro de uma Classe. Todas as regras e referências a Talentos se aplicam às Características de Classe. Finalmente, há também duas Características Gerais, que são possuídas por todos e concedidas durante a criação do personagem.

Requisitos: os Requisitos de um Talento devem ser alcançados ou excedidos antes que você possa escolhê-lo. Se você deseja ou precisa de um Talento específico, vale a pena descobrir seus requisitos desde o início para dar tempo de tomar as decisões certas para seus Atributos. Se não há Requisitos, esta entrada será ignorada.

Frequência: A Frequência limita quantas vezes um Talento pode ser usado. Se a Frequência é Contínua, trata-se de um recurso sempre ativo que não precisa de ativação. Se for À Vontade, ela exige ativação, mas não há limite para quantas vezes isso pode ser feito. Outros Talentos são limitados em várias quantidades temporais diferentes (Horária, Diária, Semanal, Mensal, etc.) ou até mesmo de Uso Único na vida! Se o Talento possui um custo de ativação (como, por exemplo, consumir Pontos de Vida), isso será posicionado na Frequência. Além disso, uma Frequência pode ter uma taxa de incremento, informando que aquela habilidade pode ser usada mais frequentemente ao se subir de Nível.

Alvo ou Gatilho: Esta informação explica quando o Talento pode ser usado ou em que tipo de alvo ele é usado. Se estiver ausente, provavelmente significa que não há alvo ou gatilho, pois se trata de um efeito Contínuo. Se suas ações disponíveis permitirem, você pode ativar vários Talentos devido ao mesmo Gatilho, mas cada Talento só pode ser ativado uma vez em resposta a um Gatilho.

Efeito: Em Efeito estarão listados os detalhes do que o Talento faz. Ele deve ser seguido e pode, em virtude de seu poder, anular outra regra, em caso de conflitos.

Ícones de Referência: Ao lado de um Talento, ícones são posicionados como referências para quando um Talento é apropriado para uso competitivo ou para como afeta o turno do personagem.

Contínuo: Estes Talentos não exigem ativação e estão geralmente ativos desde o momento em que são obtidos.

Ação Padrão: A ativação deste Talento consome sua Ação Padrão durante seu turno quando em encontros. Fora de combates,

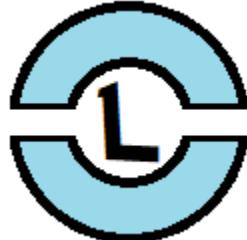
Ações Padrões podem ser feitas a qualquer momento.

Ação Livre: uma Ação Livre é executada durante o seu turno junto à sua Ação Padrão, mas não consome sua Ação Padrão. Fora de combates, Ações Livres podem ser feitas a qualquer momento.

Ação de Interrupção: Um Talento com este símbolo pode ser usado durante o combate mesmo que não seja a sua vez de agir. Este símbolo pode vir acompanhado de um símbolo de Ação Padrão. Caso acompanhado, isso significa que, quando sua Ação de Interrupção é usada, ela consome antecipadamente sua próxima Ação Padrão do seu próximo turno. Não há limite do número de Ações de Interrupção usadas, de modo que é possível usar várias Ações de Interrupção consumindo futuras Ações Padrões na mesma rodada, por exemplo. Neste caso, conta-se quantas Ações Padrões foram perdidas e o personagem não executará Ações Padrões por vários turnos.

Ação Estendida: Um Talento com este símbolo demora mais do que 6 segundos para ser usado. Isso significa que é difícil usá-lo durante um encontro, pois cada rodada dura 6 segundos. Isso não significa que é impossível usar o Talento de Ação Estendida, mas que deve ser bem ponderado.

Legal ou Ilegal: Verde é o símbolo para Legal e Vermelho é o símbolo para Ilegal. Se um Talento possuir um ícone Legal, ele pode ser ativado no meio de uma batalha pokémon oficial e sancionada, como em Ginásios ou Torneios, ou simplesmente entre treinadores casuais que estão batalhando oficialmente. Se um Talento tiver um ícone Ilegal, ele não pode ser ativado durante uma batalha oficial sem interferir diretamente no combate e usá-los normalmente incorre em desqualificação. Ainda é possível usar vários destes Talentos ilegais previamente ao combate, como forma de preparação de seu pokémon, mas, uma vez iniciado o combate, eles não poderão ser ativados.



Características Gerais

Armas



Frequência: Constante.

Efeito: Este Talento emprega uma arma para atacar um pokémon ou um humano. Em posse da arma adequada, o dano de alguém será feito com o dano da arma em questão. Ataque desarmado é considerado

mecanicamente um tipo de arma para fins deste Talento e de outra forma de dano de Armas.

A menos que modificadas por Características de Classe ou Talentos, ataques de Armas são considerados Golpes causadores de dano Físico (não dano Especial) do Tipo Normal. O dano causado é determinado por este Talento e pelo Talento Arma de Escolha. As armas em si são consideradas de maneira conjunta e abstrata. As únicas mecânicas reais que as diferenciam é se são Corpo a Corpo, de Curto Alcance ou de Longo Alcance:

Armas Corpo a Corpo têm alcance de um metro.

Armas de Curto Alcance – que incluem aquelas de Arremesso – são consideradas com alcance de até 5 metros, mas, se usadas para atacar um alvo mais próximo que um metro, elas causam 1 de dano a menos.

Armas de Longo Alcance possuem alcance de 4 a 10 metros (elas não atacam a menos de 4 metros).

A Dificuldade de Acurácia de Armas é 6. O dano causado segue o padrão da tabela abaixo conforme seu Nível. Quando for causado dano de Armas, adicione seu melhor entre seu MA ou seu MV ao dano causado.

Nível	Categoria de Dano Basal	Dano Basal
1 a 6	1	1d10+4 Físico
7 a 14	2	1d12+6 Físico
15 ou mais	3	2d8+6 Físico
*	4	2d10+8 Físico
*	5	3d8+10 Físico
*	6	3d10+12 Físico
*	7	3d12+14 Físico
*	8	4d12+16 Físico

* Talentos, Características e outros podem melhorar seu Dano Basal além de 3.

Pokéagenda



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ainda não identificado por sua pokéagenda a até 10 metros.

Efeito: apontando sua pokéagenda a um pokémon não identificado, ela o identifica. Uma vez que um pokémon possui variações de aparência – desde forma, coloração, pelagem, etc. – mesmo dentro de uma mesma espécie, uma pokéagenda demora um pouco para fazer a análise visual. O tempo necessário é de 12 segundos, ou duas rodadas de combate, para que ela lhe dê as informações.

Pokéagendas são aparelhos personalizados, e constituem a identificação oficial de um alguém, portanto são licenciadas para serem entregues a pessoas a partir de 10 anos, e se espera que estejam sempre portadas por alguém para que este indivíduo não tenha problemas com autoridades. Elas são produzidas pela Liga Pokémon e pelas autoridades governamentais e informam a todos que aquele indivíduo possui autorização legal para passear por aí, é quem ele diz ser e porta pokémons. Elas são atualizadas por pesquisadores profissionais e contribuintes leigos. Todas as pokéagendas são a prova d'água, e extremamente resistentes a calor, ácido e muitas outras formas de dano. Costuma ser do melhor interesse de alguém manter uma pokéagenda íntegra, e as autoridades terão que se envolver se uma pokéagenda for destruída, perdida ou roubada.

Talentos Gerais

Acredito em Você!



Requisitos: Defesa Especial 15.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: pelo resto do combate atual, seu pokémon causa dano extra a cada vez que usar um Golpe. O dano extra é igual a um número de d6 igual a seu MDE.

Aguento Outra!



Requisitos: Saúde 13.

Frequência: Constante.

Efeito: quando sofrer dano, reduza em 5 o dano sofrido. Isso não reduz o custo de ativar Talentos.

Aguento Outra! +



Requisitos: Saúde 17.

Frequência: Constante.

Efeito: Quando sofrer dano por qualquer razão, reduza em 10 o dano sofrido. Isso não reduz o custo de ativar Talentos. Este Talento substitui Aguento Outra!.

Ainda Não!



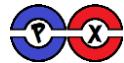
Requisitos: Defesa 17.

Frequência: Diária.

Gatilho: um pokémon seu cai a 0 Pontos de Vida ou menos, mas não a menos que uma quantidade de Pontos de Vida negativos igual a 100% de seus Pontos de Vida máximos.

Efeito: antes de desmaiar, o pokémon alvo pode executar uma única ação, que pode ser usada para um Golpe ou para se mover, e então ele desmaia. Os seguintes Golpes não são permitidos para tanto: Autodestruição, Esforço, Explosão, Mangual, Reversão, Sofrimento Mútuo.

Arma de Escolha



Frequência: Constante.

Efeito: Escolha um tipo de arma específico (como ataque desarmado, espada longa, besta, etc.). Quando usar a Arma de Escolha, sua Dificuldade de Acurácia é de apenas 4 e sua tabela de dano de Armas não é aquela apresentada no Talento Armas, sendo substituída pela seguinte:

Nível	Categoria de Dano Basal	Dano
*	1	1d10+4 Físico
1 a 6	2	1d12+6 Físico
*	3	2d8+6 Físico
7 a 14	4	2d10+8 Físico
*	5	3d8+10 Físico
15 ou mais	6	3d10+12 Físico
*	7	3d12+14 Físico
*	8	4d12+16 Físico

* Talentos, Características e outros podem alterar seu Dano Basal.

Cuidado!



Requisitos: Velocidade 14.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: Durante esta rodada, se seu pokémon alvo for atacado, jogue uma moeda várias vezes, até sair cara, e não coroa. Quando o inimigo for fazer o Teste de Acurácia, ele deve obter um resultado maior que o número de vezes que a moeda foi jogada ou ele errará.

Dê Tudo de Si!



Frequência: Uso Único. A cada 10 Níveis, receba um uso adicional.

Alvo: um Golpe de um dos seus pokémons.

Efeito: Este Golpe acerta e é Crítico.

Deixa Ajudar com Isso!



Frequência: Diária. A cada 4 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um humano aliado está fazendo um teste.

Efeito: o aliado recebe +2 ao teste.

Deixa Ajudar Agora!



Requisitos: Nível 10, Deixa Ajudar com Isso!

Frequência: Diária. A cada 7 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um humano aliado está fazendo um teste.

Efeito: o aliado recebe +5 ao teste.

Dê-Me Espaço!



Frequência: Uso Único. A cada 10 Níveis, receba um uso adicional.

Gatilho: um pokémon seu foi alvo de um ataque.

Efeito: seu pokémon imediatamente se desloca. Se ele se mover para fora da área do ataque original, ele não sofre os efeitos daquele ataque.

Filiação à Liga Oficial



Requisitos: 12 insígnias ou equivalentes, Nível 20, um Ginásio ou equivalente no valor de pelo menos 380000 créditos.

Frequência: Constante.

Efeito: Receba +2 à sua Defesa Especial. Você assume as responsabilidades de um Líder de Ginásio ou equivalente (como Cérebro da Fronteira, por exemplo) e deve aceitar desafios pelo menos semanais. Se você perder, você deve dar ao vencedor uma insígnia (ou equivalente, como uma Medalha de Fronteira dada pelos Cérebros de Fronteira). Você não precisa estar fisicamente presente em seu Ginásio para aceitar desafios o tempo todo, mas precisar deixar claro à população geral que está disponível para ser desafiado e dedicar um tempo para as batalhas oficiais dos desafiantes. Semanalmente, desde que você aceite pelo menos três desafios, você receberá 2000 créditos por seus serviços como membro da Liga. Você deve criar insígnias em seu próprio Ginásio (elas só podem ser criadas oficialmente lá) para dá-las aos possíveis treinadores que vencerem você (você não deve ficar sem insígnias) e criar cada uma custa

1050 créditos. Você só pode ocupar um cargo oficial na Liga, mesmo que se qualifique para mais de um.

Galera, Vê Só!



Frequência: Constante.

Efeito: De agora em diante, quando você subir de Nível (mas não no Nível que obteve este Talento), em vez de você ser obrigado a escolher um Talento, você ganha um Ponto de Talento. A qualquer momento que você poderia usar uma Ação Padrão (mas sem consumir uma Ação Padrão sua) você pode gastar um Ponto de Talento, e este gasto é permanente. Quando você fizer isso, você pode escolher um Talento imediatamente, desde que atenda aos requisitos.

Já Ouvi Falar!



Requisitos: Ataque Especial 14 ou Defesa Especial 14.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: qualquer coisa que você esteja percebendo, até mesmo uma ideia ou frase.

Efeito: role 1d20 + MAE e MDE. Se o resultado for 14 ou mais, você sabe algo sobre o alvo, contudo, se o alvo for um pokémon, você já deve tê-lo tido como alvo de sua pokéagenda antes para poder usar este Talento nele.

Karma do Ash



Requisitos: ter libertado três pokémons leais totalmente evoluídos.

Frequência: Diária.

Alvo: uma rolagem.

Efeito: você rola novamente um dado da rolagem.

Meditação



Requisitos: um entre Saúde 12, Ataque Especial 12 ou Defesa Especial 12

Frequência: À Vontade.

Gatilho: um humano ou pokémon tenta ler sua mente.

Efeito: Role 1d20 + MAE ou MDE. Se o resultado for 13 ou mais, você mantém sua mente se concentrando em um tópico único à sua escolha (ou em nada). A criatura que tentar ler sua mente não obterá nenhuma informação sobre seus pensamentos ou seus conhecimentos. Ao ativar este Talento sua mente está segura contra tentativas de ler mentes por uma hora.

Mega!



Requisitos: todos os Atributos 10, uma Pedra-Chave.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon com uma Megapedra.

Efeito: o pokémon alvo megaevolui por 10 minutos ou até atingir 0 Pontos de Vida.

Mire no Chifre!



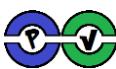
Requisitos: Ataque Especial 13.

Frequência: Diária. A cada 4 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: seu pokémon está executando um Golpe.

Efeito: se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou 20, o ataque do seu pokémon causará dano neutro, ignorando todas as resistências e imunidades.

Mire no Chifre! +



Requisitos: Ataque Especial 16, Mire no Chifre.

Frequência: Diária. A cada 4 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: seu pokémon está executando um Golpe.

Efeito: Se o resultado do Teste de Acurácia for 16 ou mais, o ataque do seu pokémon causará dano neutro, ignorando todas as resistências e imunidades. Este Talento substitui Mire no Chifre.

Multitarefa

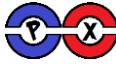


Requisitos: todos os Atributos 12, Nível 10.

Frequência: Constante.

Efeito: você pode executar duas Ações Padrões por rodada. Você ainda não poderá usar ativar mais de uma vez por rodada Talentos (mesmo diferentes) que requerem Ações Padrões.

Não se Meta Comigo!



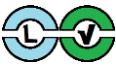
Requisitos: Defesa Especial 13.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um humano desafia você para uma batalha não oficial.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for maior que 10, o humano é intimidado e recua de seu desafio.

O Escolhido



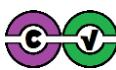
Requisitos: Nível 20.

Frequência: Diária.

Gatilho: você falha em um teste que não é de um pokémon.

Efeito: você tem sucesso no teste.

Rotina de Estudos



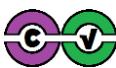
Requisitos: ter comprado um livro pelo menos uma vez.

Frequência: Constante.

Efeito: você deve comprar um livro em uma loja a cada cidade que visite. Se você não tiver pelo menos 70 créditos para comprar um livro quando chegar numa cidade, você perde os benefícios deste Talento até ser capaz de comprar o livro. Este Talento aumenta em um seu Ataque Especial ou sua Defesa Especial.

Especial: este Talento pode ser escolhido diversas vezes. Seus efeitos se acumulam. Você precisa comprar apenas um livro para manter funcional este Talento mesmo que o possua várias vezes.

Rotina de Exercícios



Requisitos: ter se exercitado pelo menos uma vez.

Frequência: Constante.

Efeito: você deve se exercitar pelo menos uma vez a cada três dias. Uma prática de exercícios deve consumir pelo menos 30 minutos e ela lhe faz perder 10 PV. Se você não se exercitar pelo menos a cada três dias, você perde os benefícios deste Talento até ser capaz de retomar sua rotina de exercícios, fazendo exercício – neste caso – por dois dias consecutivos. Este Talento aumenta em um sua Saúde, seu Ataque, sua Defesa ou sua Velocidade.

Especial: este Talento pode ser escolhido diversas vezes. Seus efeitos se acumulam. Você não precisa aumentar sua quantidade de exercícios para manter funcional este Talento mesmo que o possua várias vezes.

Socorrista



Requisitos: um entre Ataque Especial 13 ou Defesa Especial 13.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um humano.

Efeito: role 1d20 + MAE ou MDE. Cure um número de Pontos de Vida do alvo igual ao resultado da rolagem.

Sorte do Ash



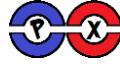
Requisitos: ter libertado um pokémon leal totalmente evoluído.

Frequência: Diária.

Alvo: uma rolagem.

Efeito: ao custo de 15 Pontos de Vida (este sacrifício não pode ser ignorado de forma alguma), você pode rolar novamente um dado da rolagem.

Vai Abrir!



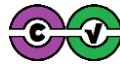
Requisitos: Ataque Especial 15.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma fechadura ou trava não computadorizada.

Efeito: role 1d20 + MAE. Se o resultado for maior que 15, a fechadura ou a trava são arrombadas, e não haverá sinais de arrombamento.

Você Isso e Você Aquilo!



Requisitos: Nível 10, todos os Atributos 12.

Frequência: Constante.

Efeito: você pode controlar dois pokémons simultaneamente. Ambos os pokémons entram na ordem da iniciativa. Você ainda possui apenas uma Ação Padrão por rodada, mas pode usá-la para dar ordens a dois pokémons ao mesmo tempo. Este Talento não pode ser usado se o Talento Multitarefa estiver em uso.

PART II: CLASSES

Quando se trata da franquia Pokémon, geralmente o humano fica atrás e permite que seus pokémons façam toda a batalha, a carga pesada, as viagens e tudo o que não tiver relação com lidar com dinheiro ou conversa. Em Pokémon – RPG de Mesa, os humanos assumem um papel proativo rumo à vitória, seja por literalmente aprender a lutar; por aumentar o poder de seus pokémons; ou por aumentar os esforços de toda a sua equipe.

Cada uma das nove Classes Básicas possui sete Classes Avançadas que se especializam em algo. As Classes Básicas tornam o personagem proficiente em algum tipo de comportamento, e as Classes Avançadas focalizam isso.

Cada Classe Básica e Avançada acompanha duas Características de Classe automaticamente recebidas aos membros daquela Classe e uma abre uma lista de possíveis Talentos. Ambos são exclusivos aos membros da Classe.

Classes Avançadas podem ser obtidas mediante a Classe Básica – a forma tradicional – ou mediante Multiclasse. Multiclasse é um meio pelo qual um personagem pode obter uma Classe Avançada sem precisar ter a Classe Básica associada. Infelizmente, ao adquirir uma Classe Avançada através da Multiclasse, não é recebida a Perícia dela. Uma Classe Avançada adquirida mediante Multiclasse ainda ocupa um dos espaços de Classes que um personagem pode ter normalmente. Os Requisitos para Multiclasse são sempre maiores que os Requisitos comuns.

Abaixo estão as Classes Básicas acompanhadas das 63 Classes Avançadas que podem ser obtidas a partir delas:

Artista: Beldade, Cativante, Coreógrafo, Descolado, Estilista, Nerd, Parrudo.

Captor: Artífice, Colecionador, Domador, Engenheiro, Ladrão, Malabarista, Pokébolista.

Criador: Botânico, Cozinheiro, Cuidador, Evolucionista, Incubador, Médico, Tutor.

Guerreiro: Artista Marcial, Bandido, Atleta, Áugure, Monge, Ninja, Soldado.

Místico: Bardo, Guardião, Ilusionista, Médium, Orador, Rúnico, Xamã.

Pesquisador: Cientista, Fotógrafo, Hipnólogo, Observador, Ocultista, Petrologista, Professor.

Psíquico: Ardente, Bruxo, Célio, Empático, Nebuloso, Terrulento, Vidente.

Ranger: Aventureiro, Cavaleiro, Detetive, Guia, Oficial, Pactuário, Policial.

Treinador: Azarão, Caçador, Elementalista, Especialista, Estrategista, Inquebrável, Síncrono.

Ao jogar uma Campanha com um grupo, convém garantir que não haja muita sobreposição de Talentos e Características. Pode ser uma ideia melhor se os Jogadores escolherem diferentes Classes para maximizar a quantidade de coisas que seu grupo pode fazer. Por exemplo, se todos os Jogadores decidissem ser Guerreiros, com certeza seu grupo seria ótimo em lutar, mas ele poderia carecer de competência quando tiver que fazer uma batalha oficial da Liga Pokémon. Converse com os membros do grupo antes de uma Campanha para ver se um compromisso pode ser feito em relação a quem vai jogar de quê. Nem sempre será necessário e, dependendo da Campanha em questão, pode até ser melhor ter aquela equipe só de Guerreiros.

Considere a escolha de Talentos da mesma forma. Se um Talento faz algo semelhante ao que outro membro do grupo pode fazer, talvez seja melhor encontrar outra coisa.

Apoiadores: O Artista, o Pesquisador e o Ranger servem como funções de apoio. Artistas concedem benefícios a pokémons, e suas Classes Avançadas se destacam em bonificar alguma área. Algumas Classes Avançadas do Artista podem até criar roupas especiais que podem beneficiar quem as usa. Os Rangers servem como grandes suportes devido à face pública. Eles são executores da lei e ajudam as pessoas com equipamentos governamentais conhecidos como estilizadores. As Classes Avançadas do Ranger concentram-se em reforçar um aspecto de sua aplicação legal e normalmente permitem uma influência ainda maior. Finalmente, os Pesquisadores são grandes suportes devido à sua base de conhecimento. Uma equipe com um Pesquisador estará muito bem informada. As Classes Avançadas do Pesquisador reúnem mais informações para a sua equipe contra qualquer inimigo ou obtém a habilidade de usar estranhezas encontradas ou feitas por eles.

Pokémons: Ao contrário das Classes apoiantes, que dão suporte a Jogadores e pokémons, algumas Classes se concentram mais em seus próprios Pokémon. Se você escolher ser Captor, Criador ou Treinador, você verá seus próprios pokémons se elevarem acima do resto do grupo. Os pokémons treinados por Treinadores se desenvolvem muito mais rápido que qualquer outro. Suas Classes Avançadas possuem enormes incrementos no poder de seus pokémons e inventam novas maneiras de infundir em seus pokémons mais e mais poder. Os Criadores chocam e criam pokémons para melhorar a qualidade das linhagens pokémons. Enquanto não batalham com tanta força quanto um Treinador, os pokémons de um Criador possuem mais versatilidade, e suas Classes Avançadas possuem muitas características exclusivas. Os Captores melhoram seus pokémons de maneira especial: eles facilmente expandem sua coleção. Além de serem capazes de rapidamente findar encontros com pokémons selvagens simplesmente os capturando, sua vasta coleção de pokémons permitirá que sejam úteis em qualquer situação. Suas Classes Avançadas vão mais longe aos aspectos técnicos do mundo pokémon e usam o intelecto para resolver problemas diferentes.

Combatentes: estas Classes participam diretamente da batalha. Elas são capazes de combater ao lado de seus pokémons como iguais. Há três fontes de poder destas Classes: o Guerreiro usa a força física, o Psíquico usa o poder da mente sobre a matéria como o tipo homônimo de pokémons, e o Místico usa, obviamente, poderes místicos. Guerreiros empunham o poder físico de seu corpo para defender aliados e esmagar inimigos. Em níveis mais altos, eles serão capazes de enfrentar os pokémons mais fortes em combates de curta distância. Os Psíquicos usam sua mente para alterar o mundo ao seu redor. As Classes Avançadas do Psíquico podem exaurir seu corpo para criar ataques elementais ou influenciar outros com seus poderes psíquicos. O Místico recorre a métodos antigos para se tornar um com seus pokémons. Ao compartilhar sua mente com os pokémons e vice-versa, Místicos podem requisitar habilidades para usar em batalha. Os Místicos mais avançados podem influenciar grandemente o seu vínculo com pokémons ou até combinar seus espíritos com pokémons.



Artista

Algumas pessoas preferem competir contra outras em Concursos não violentos. Os Artistas conhecem as vantagens naturais da aparência, do carisma e da presença de palco para influenciar os jurados e também a plateia. Eles podem trazer a vitória para si mesmo antes de entrar em uma competição. Um concurso não difere de uma batalha: apenas um pokémon bem treinado e preparado pode vencer concursos, que envolvem demonstrações de muitas qualidades, desde a valentia física assustadora até a fofice infantil. Enquanto dominam os concursos com poderosas demonstrações e performances, eles ainda podem executar alguns feitos poderosos em batalhas convencionais. Um Artista pode garantir um comportamento apropriado tanto aos pokémons quanto aos humanos, graças à sua capacidade manipulativa.

Requisitos: Defesa Especial 13, Velocidade 13.

Perícias de Classe: Acrobacia, Empatia, Intimidação, Manha, Manipulação, Percepção, Performance, Prestidigitação.

Acha Isso Impressionante?

Requisitos: Defesa Especial 17.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: o alvo ganha um dos seguintes efeitos, conforme o Golpe que usará na rodada atual. Se o Golpe possui o Descritor Explosão, aumente em 2 o tamanho da Explosão. Se o Golpe não possui este Descritor e é À

Fama



Frequência: Constante.

Efeito: seus pokémons recebem 20% de pontos de experiência adicionais a cada vez que receberem pontos de experiência por Concursos. Se você ganhar um Concurso, receba 15% a mais do prêmio financeiro que receberia.

Postura



Frequência: Constante.

Efeito: seus pokémons podem possuir uma soma de Aptidões igual a 24. Além disso, eles podem receber os efeitos de quaisquer Temperos até atingirem este máximo. Se um pokémon beneficiado por Postura alcança mais do que 20 pontos somando todas as suas Aptidões e é posteriormente trocado com alguém que não é um Artista, o pokémon mantém suas Aptidões melhoradas, mas o novo dono não poderá acessar mais do que 20 pontos de Aptidões por Concurso, a menos que possua outra característica que permita elevar as Aptidões de seus pokémons.

Distância, aumente o alcance em 4. Finalmente, se o Golpe não possui este Descritor e é Corpo a Corpo, aumente em 4 os Deslocamentos do alvo por esta rodada.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 13 ou mais, adicione o Descritor Perspectiva a um Golpe usado pelo alvo nesta rodada. Este Talento não afeta a Pontuação Basal do Golpe.

Aplausos



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Diária.

Efeito: usa o Golpe Bis.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: substitua um Descritor de um Golpe usado por um pokémon seu pelo Descritor Originalidade. Enquanto em batalhas, este Talento é ilegal, em Concursos, ele é legal. Este Talento não afeta a Pontuação Basal do Golpe.

Clímax



Requisitos: Defesa Especial 15, 2 prêmios em Concursos.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: o próximo Golpe cuja Frequência seja Batalha usado pelo alvo não terá seu uso consumido.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: substitua um Descritor de um Golpe usado por um pokémon seu pelo Descritor Abstração ou pelo Descritor Conquista. Só é possível usar este Talento uma vez por Concurso e ele não afeta a Pontuação Basal do Golpe.

Clímax +



Requisitos: Clímax.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

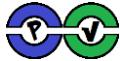
Alvo: um pokémon seu.

Efeito: o próximo Golpe cuja Frequência seja Diária ou Por Encontro usado pelo alvo não terá seu uso consumido.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: substitua um Descritor de um Golpe usado por um pokémon seu pelo Descritor Abstração, pelo Descritor Conquista ou por ambos os Descritores Abstração e Conquista. Só é possível usar este Talento uma vez por Concurso e ele não afeta a Pontuação Basal do Golpe.

Este Talento substitui Clímax.

Conquistando o Júri



Requisitos: 2 prêmios em Concursos.

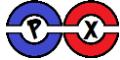
Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: o alvo usa imediatamente o Golpe Isca consumindo a Ação de Golpe dele.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: substitua um Descritor de um Golpe usado por um pokémon seu pelo Descritor Dedicatória. Só é possível usar este Talento uma vez por Concurso e ele não afeta a Pontuação Basal do Golpe.

Não Fique pra Trás!



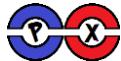
Frequência: À Vontade.

Efeito: usa o Golpe Mão Amiga.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: substitua um Descritor de um Golpe usado por um pokémon seu pelo Descritor Reviravolta. Enquanto em batalhas, este Talento é ilegal, em Concursos, ele é legal. Só

é possível usar este Talento uma vez por Concurso e ele não afeta a Pontuação Basal do Golpe.

Paciência



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: usa o Golpe Revogação.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: substitua um Descritor de um Golpe usado por um pokémon seu pelo Descritor Pausa. Enquanto em batalhas, este Talento é ilegal, em Concursos, ele é legal. Só é possível usar este Talento uma vez por Concurso e ele não afeta a Pontuação Basal do Golpe.

Perfeccionismo



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: o alvo ganha 30% de experiência extra pelo Concurso se obtiver o Segundo Lugar ou 80% de experiência extra se obtiver o Primeiro Lugar.

Performance Eletrizante



Requisitos: 3 prêmios em Concursos.

Frequência: Semanal. A cada 10 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: o alvo imediatamente usa o Golpe Mira sem consumir qualquer Ação. Ele não pode usar Mira para beneficiar um dos seguintes Gолpes: Chifre Broca, Fissura, Guilhotina, Zero Absoluto. Você ainda pode fazer o Teste de Acurácia apenas para determinar se é um Crítico. Este Talento deve ser declarado antes que um Teste de Acurácia seja feito.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: adicione o Descritor Extravagância a um Golpe usado pelo alvo nesta rodada. Este Talento não afeta a Pontuação Basal do Golpe

Protagonismo



Requisitos: Velocidade 16.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: o alvo usa imediatamente o Golpe Isca consumindo a Ação de Golpe dele.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: substitua um Descritor de um Golpe usado por um pokémon seu pelo Descritor Dedicatória. Só é possível usar este Talento uma vez por Concurso e ele não afeta a Pontuação Basal do Golpe

Beldade

Beldades são Artistas belos e elegantes, que atuam como modelos e ensinam seus pokémons a executarem técnicas de compostura e fina classe, movimentos autenticamente bonitos. As Beldades favorecem os Concursos de Beleza. O glamour que transmitem aos seus pokémons é evidente. Estes atraem olhares como superiores, fazendo com que qualquer oponente se perca no que estava fazendo.

Requisitos: 1 prêmio em Desfile de Beleza.

Requisitos para Multiclasse:

Defesa Especial 16, 2 prêmios em Desfiles de Beleza, um pokémon com Beleza 12.

Perícias de Classe: Manipulação, Performance.

Beleza



Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza sobe de nível, você pode adicionar pontos de Atributos ao Ataque Especial, ignorando a Relação Basal.

Vantagem da Beldade



Frequência: Constante.

Efeito: Adicione seu MDE à Pontuação de aparência durante a Apresentação de um Desfile de Beleza. Seus pokémons com Lealdade 2 ou mais são belos: eles são considerados com pelo menos um prêmio em um Desfile de Beleza para fins de seus Talentos. Todos os seus pokémons podem possuir até 20 pontos na Aptidão Beleza, e podem Apelar a até 5 pontos de Aptidão quando poderiam Apelar à Beleza.

Aliados da Beldade

Requisitos: 1 prêmios em Gincana ou Fisiculturismo.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza.

Efeito: adicione seu MDE à Dificuldade de Acurácia de um Golpe que tenha o seu pokémon como alvo. Isso não pode ser feito mais de uma vez por combate.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: quando o alvo usar um Golpe de Perspicácia ou Vigor, o Golpe pode não reduzir a Expectativa.



Arrebatar pela Beleza



Requisitos: 1 prêmios em Concurso de Fofura ou Espetáculo.

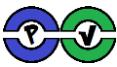
Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza.

Efeito: reduza em 2 a Dificuldade de Acurácia de um Golpe cuja Categoria de Concursos é Beleza. Isso não pode ser feito mais de uma vez por combate.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: quando o alvo usar um Golpe de Estilo ou Ternura, o Golpe aumenta a Expectativa.

Beleza Estonteante



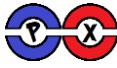
Requisitos: 2 prêmios em Desfiles de Beleza.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Identificação até ser convocado de volta à pokébola.

Classe e Finura



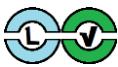
Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu ou um pokémon aliado.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você pode mudar a Natureza do alvo para uma que beneficie o Ataque Especial à sua escolha.

Elegância



Requisitos: um pokémon com Beleza 15.

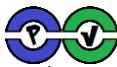
Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu com Beleza 15 usa um Golpe com a Categoria Beleza.

Efeito: eleve uma Fase de Ataque Especial do pokémon.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: o alvo rola 1d4 adicional.

Encantadora



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Proteção Mágica até ser convocado de volta à pokébola.

Fabulosa



Requisitos: Defesa Especial 18.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu com Beleza 15 usa um Golpe com a Categoria Beleza.

Efeito: o Golpe recebe o Descritor Explosão 2, que será centrada em si se ele for Corpo a Corpo ou será centrada dentro do alcance se ele for À Distância. Se o Golpe já possui este Descritor, aumente a área da Explosão em 2.

Graça



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Graça Serena até ser convocado de volta à pokébola.

Pele Maravilhosa



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Escama Maravilhosa até ser convocado de volta à pokébola.

Sedução



Requisitos: Defesa Especial 17.

Frequência: Constante.

Efeito: todos os seus pokémons com pelo menos um prêmio em Desfile de Beleza possuem a Capacidade Sedução. Quando alguém (qualquer um) estiver atacando um pokémon selvagem que atacou um dos seus pokémons com Sedução na mesma rodada ou na rodada anterior, a Dificuldade de Acurácia é reduzida em 2.



Cativante

Estes Artistas são adoráveis presenças em concursos. Seus pokémons são igualmente imbatíveis quando se trata de charme afetuoso e fazem com que a maioria dos inimigos se compadeça deles ou os ame. É difícil vencer um Cativante ou os seus pokémons, pois tudo o que você quer fazer é mimá-los e tê-los para si.

Requisitos: 1 prêmio em Concurso de Fofura.

Requisitos para Multiclasse: Defesa Especial 16, 2 prêmios em Concursos de Fofura, um pokémon com Ternura 12. Um Criador pode ignorar o requisito de Defesa Especial 16.

Perícias de Classe: Furtividade, Performance.

Ternura



Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura sobe de nível, você pode adicionar pontos de Atributos à Velocidade, ignorando a Relação Basal.

Vantagem do Cativante



Frequência: Constante.

Efeito: Adicione seu MDE à Pontuação de aparência durante a Apresentação de um Concurso de Fofura. Seus pokémons com Lealdade 2 ou mais são fofinhos: eles são considerados com pelo menos um prêmio em um Concurso de Fofura para fins de seus Talentos. Todos os seus pokémons podem possuir até 20 pontos na Aptidão Ternura, e podem Apelar a até 5 pontos de Aptidão quando poderiam Apelar à Ternura.

Aliados do Cativante



Requisitos: 1 prêmios em Espetáculo ou Fisiculturismo.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura.

Efeito: adicione seu MDE à Dificuldade de Acurácia de um Golpe que tenha o seu pokémon como alvo. Isso não pode ser feito mais de uma vez por combate.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: quando o alvo usar um Golpe de Estilo ou Vigor, o Golpe pode não reduzir a Expectativa.

Arrebatar pela Ternura



Requisitos: 1 prêmios em Concurso de Beleza ou Gincana.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura.

Efeito: reduza em 2 a Dificuldade de Acurácia de um Golpe cuja Categoria de Concursos é Ternura. Isso não pode ser feito mais de uma vez por combate.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: quando o alvo usar um Golpe de Beleza ou Perspicácia, o Golpe aumenta a Expectativa.

Atenção para não Cair



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Catagem até ser convocado de volta à pokébola.

Brincadeiras



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com um prêmio em Concurso de Fofura.

Efeito: desde que o pokémon ainda não tenha executado um Golpe nesta rodada do combate, ele imediatamente executa um dos seguintes Golpes: Cativar, Charme, Choro ou Cócegas.

Delicadeza



Requisitos: um pokémon com Ternura 15.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu com Ternura 15 usa um Golpe com a Categoria Ternura.

Efeito: eleve uma Fase da Velocidade do pokémon.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: o alvo rola 1d4 adicional.

Fof Demais



Requisitos: 3 prêmios em Concursos de Fofura.

Frequência: Diária.

Gatilho: um pokémon seu um prêmio em Concurso de Fofura é alvo de um ataque.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, seu pokémon convence o atacante a ter como alvo um pokémon diferente. O atacante ainda executará o mesmo Golpe e fará o mesmo Teste de Acurácia, mas deve escolher outro alvo válido. Caso não haja outro alvo válido, este Talento tem seu uso desperdiçado.

Infantilização



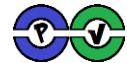
Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu ou um pokémon aliado.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você pode mudar a Natureza do alvo para uma que beneficie a Velocidade à sua escolha.

Miúdo



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Ligeiro até ser convocado de volta à pokébola.

Subestimado



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Sorte até ser convocado de volta à pokébola.

Tadinho de Mim!



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fofura.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Tentação até ser convocado de volta à pokébola.

Coreógrafo

Os Coreógrafos sabem como fazer movimentos atrativos ainda mais impressionantes. Planejar toda a performance em um Concurso ou até mesmo uma manobra no meio da batalha é o talento do Coreógrafo. Ao inventar novas maneiras de usar técnicas que, de outra forma, seriam vistas como monótonas, estes Artistas levam a plateia a novos níveis de entretenimento.

Requisitos: Velocidade 15.

Requisitos para Multiclasse: Bardo, Velocidade 16. Um Malabarista com Saúde 16 também se qualifica.

Perícias de Classe: Acrobacia, Performance.

Autor



Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu ou aliado.

Efeito: esta Característica de Classe envolve escrever e planejar performances artísticas. Escolha um Golpe conhecido pelo pokémon alvo e adicione o Descritor Som ou o Descritor Dança aos Descritores daquele Golpe, mas apenas para o pokémon alvo. Um pokémon não pode, ao longo de sua lista de Golpes, possuir mais do que três Golpes com Descritores adicionados por esta Característica de Classe.

Quando o alvo aprender um novo Golpe, você pode escolher remover o Descritor Som ou o Descritor Dança de um Golpe que ele já possuía para adicionar o Descritor Som ou o Descritor Dança ao novo Golpe aprendido. Isso só pode ser feito se o Descritor Som ou o Descritor Dança foram introduzidos no Golpe mediante esta Característica de Classe, de modo que o pokémon continue com no máximo três Golpes com Descritores adicionados por esta Característica de Classe.

Finalmente, um mesmo Golpe pode receber tanto o Descritor Som quanto o Descritor Dança, contudo ele contará duas vezes para o máximo de três adições de Descritores permitido por esta Característica de Classe.



Nota de Palco



Frequência: Constante.

Efeito: uma vez por concurso, quando seu pokémon executar uma Canção (ou seja, um Golpe com o Descritor Som), role 1d6 extra durante a Apelação. Uma vez por concurso, quando seu pokémon executar uma Dança (ou seja, um Golpe com o Descritor Dança), role 1d6 extra durante a Apelação.

Acompanhamento



Frequência: Diária.

Gatilho: um pokémon seu está executando um Golpe não causador de dano o Descritor Som.

Efeito: o Golpe usado pode ser usado por qualquer pokémon aliado que queira copiá-lo no lugar da Ação de Golpe daquele pokémon desde que isso ocorra ainda na rodada atual e se eles tiverem sucesso em rolar pelo menos 8 em 1d20. Se um pokémon falhar na rolagem, ele poderá executar sua Ação de Golpe normalmente. O pokémon a se beneficiar por este Talento deve conhecer o Golpe a ser reproduzido e isso consome usos deste Golpe.

Coro Coordenado



Requisitos: seis Talentos de Coreógrafo (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária.

Efeito: na próxima rodada do combate, todos os aliados (humanos e pokémons) a até 10 metros de você causam dano extra quando fizerem rolagens de dano e reduzem dano sofrido quando forem sofrer danos. A quantidade de dano extra e a quantidade de redução de dano é a mesma: o maior entre seu MDE ou seu MV, mas não mais do que 5.

Deslumbrante



Requisitos: Nível 15.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu está executando um Golpe o Descritor Dança ou com o Descritor Som.

Efeito: escolha outro Golpe com o Descritor Som ou com o Descritor Dança. O Golpe escolhido deve ser conhecido pelo pokémon que ativou o Gatilho deste Talento e não pode ser causador de dano. Os efeitos do Golpe escolhido são adicionados aos efeitos do Golpe executado pelo pokémon. Contudo, também adicione o Descritor Exaustão ao Golpe. Efeitos que reduziriam um alvo a uma quantidade específica de Pontos de Vida não podem ser usados com Deslumbrante. Também não podem ser usados efeitos que criam Ameaças ou Barreiras.

Um Golpe modificado por Deslumbrante não pode ser combinado mediante os Talentos do Síncrono.

Destacado

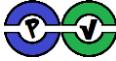


Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu está executando um Golpe o Descritor Som com pelo menos um alvo.

Efeito: aqueles que forem atingidos pelo Golpe do seu pokémon devem atacar o seu pokémon na rodada seguinte. Se eles acertarem ataques contra o seu pokémon na rodada seguinte, reduza o dano que o seu pokémon sofreria por seu MDE + seu MV.

Fortíssimo



Requisitos: Nível 15.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu está executando um Golpe o Descritor Dança ou com o Descritor Som.

Efeito: o pokémon usa o Golpe duas vezes em uma só Ação de Golpe. Contudo, o pokémon ficará Exausto por duas rodadas. Ele não pode ser retornado à pokébola enquanto estiver Exausto a menos que fique inconsciente (com 0 PV ou menos). Se o próprio Golpe beneficiado por este Talento já possuía o Descritor Exaustão, o pokémon sofre os efeitos da Exaustão por duas rodadas extras.

Nas Pontas dos Pés



Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon seu usa um Golpe com o Descritor Dança, ele não pode ser Empurrado nem Atordoado durante aquela rodada.

Uma vez por encontro, quando seu pokémon está Paralisado, ele ainda pode executar um Golpe com o Descritor Dança como se não estivesse Paralisado.

Passos Acrobáticos



Requisitos: Velocidade 16.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: pelo resto do encontro, receba +3 à Evasão.

Este Talento não pode ser usado novamente até o fim do encontro.

Roteiro Reproduzível



Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu está executando um Golpe Corpo a Corpo com o Descritor Dança dentro do alcance de visão de um pokémon aliado (seu ou não).

Efeito: role 1d20 + MV. Se o resultado for 13 ou mais, o pokémon aliado pode, na rodada seguinte, executar o mesmo Golpe que o seu pokémon usou. O pokémon que copiou os passos pode escolher seu(s) próprio(s) alvo(s) do Golpe.

Toque Selvagem



Frequência: Constante.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: uma vez por encontro, quando seu pokémon perderia uma Fase como resultado de um Golpe de um oponente, ignore a perda de Fase.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: quando seu pokémon usar um Golpe com o Descritor Dança, você pode elevar a Expectativa de um jurado específico em 1. Isso só pode ser feito se o seu pokémon receberia o Bônus Elemental por aquele Golpe se estivesse em combate comum.

Vibrato



Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon seu perderia uma ou mais Fases devido a um Golpe causador de dano usado por um oponente, o oponente deve ter rolado 19 ou 20 no Teste de Acurácia dele para ter sucesso em fazer seu pokémon perder Fases.

Uma vez por encontro, quando seu pokémon usou um Golpe com o Descritor Som, todos os que o tiverem como alvo na mesma rodada do combate terão as Dificuldades de Acurácia aumentadas em 1.

Descolado

Esses líderes criam e definem as tendências, e governam o palco com estilo. Um Descolado intimida seus concorrentes só em estar lá, sem se rebaixar, e transmite sua posição de superioridade criativa e admirável a seus pokémon. Descontraídos, legais e estilosos, Descolados mostrarão quão incríveis seus pokémons podem ser, obtendo fãs onde forem.

Requisitos: 1 prêmio em Espetáculo.

Requisitos para

Multiclasse: Defesa Especial 16, 2 prêmios em Espetáculos, um pokémon com Estilo 12. Um Treinador pode ignorar o requisito de Defesa Especial 16.

Perícias de

Classe: Intimidão, Percepção.



Estilo



Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Espetáculo sobe de nível, você pode adicionar pontos de Atributos ao Ataque, ignorando a Relação Basal.

Vantagem do Descolado



Frequência: Constante.

Efeito: Adicione seu MDE à Pontuação de aparência durante a Apresentação de um Espetáculo. Seus pokémons com Lealdade 2 ou mais são descolados: eles são considerados com pelo menos um prêmio em um Espetáculo para fins de seus Talentos. Todos os seus pokémons podem possuir até 20 pontos na Aptidão Estilo, e podem Apelar a até 5 pontos de Aptidão quando poderiam Apelar ao Estilo.

Acha que é Inalcançável?

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Espetáculo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Espetáculo.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Quebra Moldes até ser convocado de volta à pokébola.

Aliados do Descolado

Requisitos: 1 prêmios em Gincana ou Concurso de Fofura.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Espetáculo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Espetáculo.

Efeito: adicione seu MDE à Dificuldade de Acurácia de um Golpe que tenha o seu pokémon como alvo. Isso não pode ser feito mais de uma vez por combate.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: quando o alvo usar um Golpe de Perspicácia ou Ternura, o Golpe pode não reduzir a Expectativa.

Arrebatar pelo Estilo

Requisitos: 1 prêmio em Concurso de Beleza ou de Fisiculturismo.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Espetáculo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Espetáculo.

Efeito: reduza em 2 a Dificuldade de Acurácia de um Golpe cuja Categoria de Concursos é Estilo. Isso não pode ser feito mais de uma vez por combate.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: quando o alvo usar um Golpe de Beleza ou Vigor, o Golpe aumenta a Expectativa.

Atitude Radical!

Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu ou um pokémon aliado.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você pode mudar a Natureza do alvo para uma que beneficie o Ataque Especial à sua escolha.

Desafiador

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Espetáculo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Espetáculo.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Agonista até ser convocado de volta à pokébola.

Fitar

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Espetáculo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Espetáculo.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Intimidar até ser convocado de volta à pokébola.

Liderança

Frequência: Constante.

Efeito: todos os seus pokémons com pelo menos um prêmio em Espetáculo e Estilo 10 possuem a Capacidade Hierarquia.

Minúcia

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Espetáculo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Espetáculo.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Franco-Atirador até ser convocado de volta à pokébola.

Original

Requisitos: um pokémon com Estilo 15.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu com Estilo 15 usa um Golpe com a Categoria Estilo.

Efeito: eleve uma Fase de Ataque do pokémon.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: o alvo rola 1d4 adicional.

Único

Requisitos: Defesa Especial 18, 3 prêmios em Concurso de Beleza ou de Fisiculturismo.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu com Estilo 15 usa um Golpe com a Categoria Estilo.

Efeito: o Golpe não pode ser interceptado por outro alvo nem interrompido por nada.

Estilista

Alguns Artistas não querem toda a glória para si mesmos. Os Estilistas criam acessórios e vestuários para outras pessoas e para pokémons, que ganham notoriedade e vencem concursos com eles. São desenvolvedores de linhas de moda e imprescindíveis para se criar a aparência desejada. Um Estilista sabe realmente como fazer alguém se destacar em uma multidão e lhes dar o aspecto necessário como uma versão mais forte de si mesmo.

Requisitos: Defesa Especial 16.

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Concentração, Incansável.



Acessório Discreto



Frequência: Diária.

Efeito: após vinte minutos de trabalho, você cria um Acessório que concede +1 à Pontuação de aparência durante a Apresentação de um Concurso.

Pokémons e humanos podem se beneficiar de até três Acessórios. Peças de Vestuário são Acessórios, mas só podem ser equipados e ativados por humanos. Itens Mantidos, ao contrário, só podem ser equipados e ativados por pokémons, a menos que também sejam considerados Peças de Vestuário, e apenas um item Mantido é aceito em batalhas porque apenas um item é levado para dentro da pokébola com o pokémon.

Personalização

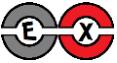


Frequência: Constante.

Gatilho: um pokémon seu entra em um Concurso.

Efeito: adicione o número de Acessórios feitos por você usados pelo pokémon à Pontuação de aparência durante a Apresentação de um Concurso.

Acessório Personalizado



Frequência: Semanal.

Efeito: após quatro horas de trabalho, escolha uma Aptidão. Você cria um Acessório Estiloso, que concede +1 às rolagens de Apelação de quaisquer Golpes associados àquela Aptidão. Não é possível combinar mais de um Acessório Estiloso para beneficiar a mesma Aptidão.

Alfaiataria Personalizada



Frequência: Semanal.

Efeito: após uma hora de trabalho, escolha uma Aptidão. Você cria uma Peça Estilosa, que é uma Peça de Vestuário para humanos, associada à Aptidão escolhida. A Peça Estilosa possui um valor igual a seu MDE no momento da criação dela. Quando o usuário da Peça Estilosa usá-la em um Concurso que usa aquela Aptidão, ele pode Apelar a pontos da Peça Estilosa quando poderia apelar à Aptidão, mas apenas se estiver ativando algum Talento ou Acessório. Não é possível combinar mais de uma Peça Estilosa para beneficiar a mesma Aptidão. Além disso, aquele que estiver usando a Peça Estilosa recebe +1 às rolagens de Defesa Especial.

Alfaiataria Prática



Frequência: Semanal.

Efeito: após uma hora de trabalho, escolha um Atributo. Você cria uma Peça Prática, que é uma Peça de Vestuário para humanos, associada ao Atributo escolhido. A Peça Prática pode ser ativada pelo usuário para adicionar +1 ao Modificador daquele Atributo por cinco minutos. Uma vez que tenha sido ativada pela terceira vez, ela perde suas habilidades, mas não se quebra. Não é possível combinar mais de uma Peça Prática para beneficiar o mesmo Atributo.

Alfaiataria Primorosa



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: À Vontade.

Efeito: após cinco horas de trabalho, você cria uma Peça Primorosa, que é uma Peça de Vestuário para humanos. A Peça da Sorte pode ser ativada pelo usuário para adicionar +1d8 ao resultado de uma rolagem qualquer feita por ele. Uma vez que tenha sido ativada pela terceira vez, ela quebra. Não é possível ativá-la mais de uma vez na mesma rodada. Além disso, aquele que estiver usando a Peça Primorosa recebe +1 às rolagens de Defesa Especial.

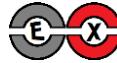
Design de Capacitação



Frequência: Semanal.

Efeito: após duas horas de trabalho, escolha uma Capacidade com um valor numérico ou um Deslocamento. Você cria um item Mantido que pode ser ativado uma vez diária para conceder, durante cinco minutos, +2 à Capacidade designada ou ao Deslocamento designado do pokémon. Se você escolher Força ou Inteligência, o bônus é de apenas +1. Uma vez que o item seja ativado pela terceira vez, ele se quebra.

Design de Habilitação



Requisitos: Defesa Especial 18.

Frequência: Semanal.

Efeito: após duas horas de trabalho, escolha uma Habilidade que um dos seus pokémons possui (mas não a Habilidade Sem Alma). Você cria um item Mantido que pode ser ativado uma vez diária para conceder, por duas rodadas, a Habilidade escolhida ao pokémon.

Design de Técnica



Frequência: Semanal.

Efeito: após quatro horas de trabalho, escolha um Golpe que um dos seus pokémons conhece. Você cria um Acessório que pode ser ativado uma vez diária para simular aquele Golpe em Concursos. Uma vez que tenha sido ativado pela terceira vez, o Acessório perde suas habilidades, mas não se quebra.

Design Estável



Requisitos: Design Volátil.

Frequência: Constante.

Efeito: quando você cria um Acessório ou uma Peça de Vestuário que possui um número de usos limitado antes de quebrar, você pode passar três horas a mais trabalhando no objeto para que ele seja permanente. Acessórios e Peças de Vestuário permanentes não quebram por número de usos, mas só podem ser ativados uma vez diária.

Design Volátil



Requisitos: ter criado 10 itens com Talentos de Estilista.

Frequência: Constante.

Efeito: quando você cria um Acessório ou uma Peça de Vestuário que possui um número de usos limitado antes de quebrar, você pode passar três horas a mais trabalhando no objeto para que ele seja semipermanente. Acessórios e Peças de Vestuário semipermanentes não quebram por número de usos, mas, a cada vez que são ativados, o usuário rola 1d20. Se a rolagem for 4 ou menos, o Acessório ou a Peça de Vestuário perdem os benefícios que conferem.

Estilização



Frequência: À Vontade.

Alvo: um item.

Efeito: após trinta minutos de trabalho, o item alvo passa a adicionar +1 à Pontuação de aparência durante a Apresentação de um Concurso se estiver equipado. Se item alvo não era um Acessório, ele se torna um Acessório. Um mesmo item não pode receber Estilização mais de uma vez.

Nerd

O Nerd estuda e deseja transmitir conhecimento legítimo aos seus pokémons. A presença de seus pokémons pode não ter o mesmo impacto que a de outros Artistas, mas uma vez que seu pokémon execute um truque complexo, ou fale em linguagem humana, a maioria das pessoas está aplaudindo de pé. Nerds muitas vezes participam de competições de jogos.

Requisitos:

1 prêmio em Gincana.

Requisitos para Multiclasse:
Defesa Especial 16, 2 prêmios em Gincanas, um pokémon com Perspicácia 12. Um Pesquisador pode ignorar o requisito de Defesa Especial 16.

Perícias de Classe: História, Programação.



Perspicácia



Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Gincana sobe de nível, você pode adicionar pontos de Atributos à Defesa Especial, ignorando a Relação Basal.

Vantagem do Nerd



Frequência: Constante.

Efeito: Adicione seu MDE à Pontuação de aparência durante a Apresentação de uma Gincana. Seus pokémons com Lealdade 2 ou mais são perspicazes: eles são considerados com pelo menos um prêmio em uma Gincana para fins de seus Talentos. Todos os seus pokémons podem possuir até 20 pontos na Aptidão Perspicácia, e podem Apelar a até 5 pontos de Aptidão quando poderiam Apelar à Perspicácia.

Aliados do Nerd



Requisitos: 1 prêmios em Concurso de Beleza ou Espetáculo.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, recebe um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Gincana ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Gincana.

Efeito: adicione seu MDE à Dificuldade de Acurácia de um Golpe que tenha o seu pokémon como alvo. Isso não pode ser feito mais de uma vez por combate.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: quando o alvo usar um Golpe de Beleza ou Estilo, o Golpe pode não reduzir a Expectativa.

51

Arrebatar pela Perspicácia



Requisitos: 1 prêmios em Concurso de Fofura ou de Fisiculturismo.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, recebe um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Gincana ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Gincana.

Efeito: reduza em 2 a Dificuldade de Acurácia de um Golpe cuja Categoria de Concursos é Perspicácia. Isso não pode ser feito mais de uma vez por combate.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: quando o alvo usar um Golpe de Ternura ou Vigor, o Golpe aumenta a Expectativa.

Aula de Idiomas



Frequência: Mensal.

Alvo: um pokémon seu com Lealdade elevada e Inteligência 6.

Efeito: após 20 horas de ensino, o alvo agora pode falar idiomas humanos. Logo após Lição de Idiomas, o alvo poderá ter conversas incipientes com seres humanos, mas dentro de uma semana ele já poderá ter conversas tão complexas quanto um falante daquela linguagem. Lição de Idiomas pode ter como alvo um mesmo pokémon mais de uma vez, para ensinar outro idioma humano àquele pokémon.

Detalhista



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, recebe um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Gincana ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Gincana.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Antecipação até ser convocado de volta à pokébola.

Escolaridade



Frequência: Semanal.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Gincana.

Efeito: após dez horas de ensino, o alvo ganha permanentemente +1 à Capacidade Inteligência. Isso não pode elevar a Inteligência do pokémon além de 6.

Intelectualizar



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu ou um pokémon aliado.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você pode mudar a Natureza do alvo para uma que beneficie a Defesa Especial à sua escolha.

Jogos Online



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, recebe um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Gincana ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Gincana.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Download até ser convocado de volta à pokébola.

Potencial Mental



Requisitos: um pokémon com Perspicácia 15.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, recebe um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu com Perspicácia 15 usa um Golpe com a Categoria Perspicácia.

Efeito: eleve uma Fase de Defesa Especial do pokémon.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: o alvo rola 1d4 adicional.

Sabe Tudo



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, recebe um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Gincana ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Gincana.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Adaptabilidade até ser convocado de volta à pokébola.

Parrudo

Há admiração por aqueles com corpos perfeitamente construídos. O Parrudo forjou seu corpo mediante musculação e espera que seus pokémons alcancem este mesmo nível de resistência física, se tornando os pokémons mais rígidos e robustos que existem. Se o corpo, por si só, não for suficiente para intimidar seus inimigos, a força real que geralmente vem com ele os afastará.

Requisitos: 1 prêmio em Concurso de Fisiculturismo.

Requisitos para

Multiclasse: Defesa 16, 2 prêmios em Concursos de Fisiculturismo, um pokémon com Vigor 12. Um Guerreiro pode ignorar o requisito de Defesa 16.

Perícias de Classe: Força, Salto.

Vantagem do

Parrudo



Frequência: Constante.

Efeito: Adicione seu MD à Pontuação de aparência durante a Apresentação de um Concurso de Fisiculturismo. Seus pokémons com Lealdade 2 ou mais são vigorosos: eles são considerados com pelo menos um prêmio em um Concurso de Fisiculturismo para fins de seus Talentos. Todos os seus pokémons podem possuir até 20 pontos na Aptidão Vigor, e podem Apelar a até 5 pontos de Aptidão quando poderiam Apelar ao Vigor.



Aliados do Parrudo



Requisitos: 1 prêmios em Concurso de Beleza ou de Fofura.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo.

Efeito: adicione seu MD à Dificuldade de Acurácia de um Golpe que tenha o seu pokémon como alvo. Isso não pode ser feito mais de uma vez por combate.

Vigor



Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo sobe de nível, você pode adicionar pontos de Atributos ao Defesa, ignorando a Relação Basal.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: quando o alvo usar um Golpe de Beleza ou Ternura, o Golpe pode não reduzir a Expectativa.

Arrebatar pelo Vigor



Requisitos: 1 prêmios em Gincana ou Espetáculo.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo.

Efeito: reduza em 2 a Dificuldade de Acurácia de um Golpe cuja Categoria de Concursos é Vigor. Isso não pode ser feito mais de uma vez por combate.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: quando o alvo usar um Golpe de Estilo ou Perspicácia, o Golpe aumenta a Expectativa.

Corpulento



Requisitos: um pokémon com Vigor 5.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon com Vigor 5.

Efeito: o alvo recebe uma quantidade de Pontos de Vida temporários igual ao dobro de seu Vigor. Pontos de Vida temporários desaparecem após um encontro ou ao serem consumidos (eles são consumidos antes dos Pontos de Vida normais quando se sofre dano).

Couro Duro

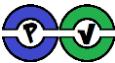


Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Áspero até ser convocado de volta à pokébola.

Impassível



Requisitos: um pokémon com Vigor 15.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu com Vigor 15 usa um Golpe com a Categoria Vigor.

Efeito: eleve uma Fase de Defesa do pokémon.

Em Concursos, o efeito deste Talento é outro: o alvo rola 1d4 adicional.

Impenetrável



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Armadura até ser convocado de volta à pokébola.

Musculação



Frequência: Semanal.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo.

Efeito: após dez horas de treinamento, o alvo ganha permanentemente +1 à Capacidade Força. Isso não pode elevar a Força do pokémon além de 7. Os efeitos deste Talento são bem visíveis.

Postura Robusta



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo.

Efeito: o alvo ganha os efeitos da Habilidade Bicudo até ser convocado de volta à pokébola.

Potência Muscular

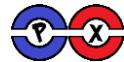


Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo ou um pokémon aliado com pelo menos um prêmio em Concurso de Fisiculturismo.

Efeito: o alvo ganha a Habilidade Imprudência até ser convocado de volta à pokébola.

Teimosia



Requisitos: Defesa 16.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu ou um pokémon aliado.

Efeito: role 1d20 + MD. Se o resultado for 16 ou mais, você pode mudar a Natureza do alvo para uma que beneficie a Defesa à sua escolha.

Captor

Grandes especialistas em capturar pokémons podem encontrar qualquer pokémon selvagem e obter uma nova marca em sua pokéagenda. Com mira incomparável e um grande entendimento sobre a tecnologia do mundo pokémon, os Captores aprimoram suas técnicas de arremesso de pokébolas e como estas funcionam. Eles conhecem intimamente as tecnologias implementadas nos vários tipos de pokébolas e podem melhorar suas taxas de captura com ajustes nelas. Mesmo depois de um pokémon selvagem romper a poké bola após uma tentativa fracassada de captura, o Captor com pouco esforço pode reparar a poké bola para evitar a despesa.

Requisitos:

Saúde 13, Velocidade 13.

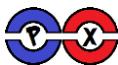
Perícias de

Classe: Acrobacia, Corrida, Engenharia, História, Incansável, Jejum, Prestidigitação, Programação.



No Ponto Fraco!

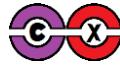
Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.



Gatilho: você arremessa uma poké bola.

Efeito: você causa ao alvo da poké bola uma quantidade de dano igual a seu MV que não pode ser reduzido pela Defesa ou Defesa Especial. Este Talento pode ser usado quando fizer uma rolagem para Captura ou quando arremessar uma poké bola para causar dano ao alvo usando-a como uma arma de arremesso conforme Armas.

Ponto de Captura



Frequência: Constante.

Gatilho: você arremessa uma poké bola.

Efeito: subtraia metade de seu MV das rolagens de d100 feitas quando jogar uma poké bola.

Captura Adiantada



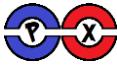
Requisitos: Velocidade 16.

Frequência: Por Encontro.

Gatilho: um pokémon ou humano obtém um resultado de 17 a 20 em um Teste de Acurácia contra um pokémon selvagem.

Efeito: você pode imediatamente arremessar uma poké bola contra o pokémon selvagem após o ataque ser resolvido.

Captura Chocante



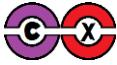
Requisitos: Velocidade 18.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você usa No Ponto Fraco!

Efeito: caso o pokémon não seja capturado, role 1d20 + MV. Se o resultado for 15 ou mais, o pokémon está Atordoado ao sair da pokébola.

Cartão com Descontos



Frequência: Constante.

Efeito: você recebe 20% de desconto em produtos regulares de pokélojas. Quando você gasta 2000 créditos ou mais em uma só compra, você recebe uma Pokébola Premiada de brinde.

55

Criar Pokébola



Requisitos: Reparar Pokébola.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: após uma hora de trabalho mecânico, role 1d20 + MV. Você cria uma pokébola de acordo com o resultado:

Resultado	Pokébola Criada
Até 14	Pokébola Básica
15 a 19	Superbola
20 ou mais	Ultrabola

Jogar Rede



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você faz um Teste de Acurácia com Dificuldade 4 contra o alvo, que deve estar a até 4 metros. Se acertar, você arremessa uma rede de captura sobre ele para diminuir em 6 todos os Deslocamentos dele. O alvo pode gastar um turno para rolar 1d20 + Força (se for um pokémon) ou 1d20 + metade de seu Ataque (se for humano). Se o resultado for 12 ou mais, ele se liberta da rede.

Ponto de Captura +



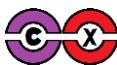
Requisitos: Velocidade 16.

Frequência: Constante.

Gatilho: você arremessa uma pokébola.

Efeito: subtraia seu MV das rolagens de d100 feitas quando jogar uma pokébola. Este Talento substitui Ponto de Captura.

Ponto de Captura ++



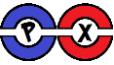
Requisitos: Velocidade 18, Ponto de Captura +.

Frequência: Constante.

Gatilho: você arremessa uma pokébola.

Efeito: subtraia o dobro de seu MV das rolagens de d100 feitas quando jogar uma pokébola. Este Talento substitui Ponto de Captura +.

Professor de Cortes Falsos



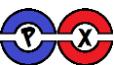
Requisitos: um pokémon com Corte Falso.

Frequência: Diária.

Gatilho: um pokémon sobe de Nível para um Nível múltiplo de 5.

Efeito: role 1d20 + MV. Se o resultado for 16 ou mais, o pokémon que está subindo de Nível para o Nível múltiplo de cinco aprende o Golpe Corte Falso.

Rastreador Informado

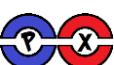


Frequência: Diária.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: você identifica os habitantes da área, sabendo quais pokémons comumente habitam a região e quais Abricós crescem nela.

Rastreador Informado +



Requisitos: Rastreador Informado.

Frequência: Diária.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: você identifica os habitantes da área, sabendo quais pokémons comumente habitam a região e quais Abricós crescem nela. Se você tiver capturado pelo menos três pokémons na área, você sabe sobre qualquer pokémon raro que se diz habitar o local e subtrai 10 de quaisquer rolagens de Captura feitas na área pelo resto do dia. Este Talento substitui Rastreador Informado.

Reparar Pokébola



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma pokébola que falhou em capturar um pokémon e quebrou.

Efeito: após quinze minutos de trabalho, role 1d20 + MV. Se o resultado for 16 ou mais, a pokébola é consertada e pode ser usada.

Trabalho Manual



Requisitos: Reparar Pokébola.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um Abricó.

Efeito: após trinta minutos de trabalho mecânico cansativo (consumindo 20 PV), você transforma o Abricó alvo em uma Pokébola Básica.

Artífice

Artífices são artesões que podem replicar praticamente qualquer coisa. Com prática o suficiente, eles podem começar a criar seus próprios dispositivos e refazer ferramentas de uma era antiga, em que espadas e armaduras eram mais comuns que dispositivos elétricos. O Artífice é inventivo e historicamente foi importante para o desenvolvimento da tecnologia como ela é conhecida hoje. As ferramentas dos Artífices são objetos que eles próprios fabricam para humanos e pokémons usarem ou manterem em combate ou fora dele. O Artífice garante o item necessário para cada situação.

Requisitos: ter achado pelo menos um item que não pode ser comprado em pokélojas.

Requisitos para Multiclasse: Estilista ou Pesquisador, Saúde 18. Um Guerreiro com Velocidade 18 também se qualifica.

Perícias de Classe: Força, História.



Empoderador

Elemental



Frequência: Semanal.

Efeito: após quatro horas de trabalho cansativo (consumindo 20 PV) com os materiais adequados, você cria um Empoderador Elemental para um Tipo à sua escolha. Você pode dar a ele o formato e o nome que quiser.

Forja

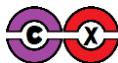


Frequência: Semanal.

Efeito: após dez horas de trabalho com os materiais adequados, você cria uma arma. Faça o seguinte cálculo para descobrir o Nível da Arma (cujo máximo é 100): seu Nível + um número de d6 igual a seu MV. A arma concede um bônus às rolagens de dano feitas com ela idêntico ao Bônus Elemental que um pokémon receberia no Nível igual ao Nível da Arma.

Você pode usar até duas matérias-primas durante a forja da arma. A pokémons, uma arma é um item Mantido.

Armamento Elemental



Requisitos: ter forjado três armas.

Frequência: Constante.

Efeito: você pode usar um Empoderador Elemental como matéria-prima quando criar uma arma para que o dano causado por aquela arma passe a ser do Tipo do Empoderador Elemental usado. Infelizmente, isso reduz a

Categoria de Dano Basal da arma em 1. Não é possível usar mais de um Empoderador Elemental como matéria-prima para uma arma.

Armeiro



Frequência: Constante.

Efeito: você pode usar as pedras listadas abaixo co-

mo matérias-primas quando criar armas. Uma vez diária, quando você faz um Teste de Acurácia para atacar com uma arma criada com uma destas pedras e o resultado é maior que 15, você pode ativar o poder da pedra como uma Ação Livre para usar o efeito descrito adiante no alvo do seu ataque. Se, em virtude de algum Talento ou outra característica sua, seu ataque de Armas pode acertar mais de um alvo, apenas o primeiro alvo sofre o efeito da pedra.

Matéria-Prima	Efeito
Pedra Brilhante	Crítico
Pedra da Água	Confusão
Pedra da Folha	Veneno
Pedra do Fogo	Queimadura
Pedra do Sempre	Perde uma Fase de Defesa
Pedra do Trovão	Paralisia

Aprendiz



Frequência: Semanal.

Efeito: após cinco horas de trabalho cansativo (consumindo 20 PV), role 1d20 + MV. Se o resultado for 20 ou mais, você cria um dos seguintes objetos à sua escolha: Argila, Garra Rápida, Orbe Ardente ou Orbe Tóxico. Se o resultado for menor que 20, você ainda cria um destes objetos, mas qual objeto é determinado aleatoriamente.

Artesão



Requisitos: Aprendiz.

Frequência: Semanal.

Efeito: após cinco horas de trabalho cansativo (consumindo 20 PV), role 1d20 + MV. Se o resultado for 20 ou mais, você cria um dos seguintes objetos à sua escolha: Cinturão do Campeão, Lente Larga, Polvilho Brilhante ou Sino de Conchas. Se o resultado for menor que 20, você ainda cria um destes objetos, mas qual objeto é determinado aleatoriamente.

Empoderador Potencial



Frequência: Semanal.

Efeito: após dez horas de trabalho cansativo (consumindo 20 PV), você cria um Item que, ao ser Mantido, eleva uma Fase de um Atributo à sua escolha. Você pode dar a ele o formato e o nome que quiser.

Ferraria



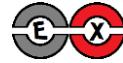
Frequência: Semanal.

Efeito: após dez horas de trabalho cansativo (consumindo 20 PV), você cria um objeto que pode ser ativado uma vez diária. Quando ativado, ele garante ao humano que o use uma Habilidade por uma hora. Criar este objeto exige o sacrifício de um item. A Habilidade que ele concederá depende do item usado para produzi-lo. O objeto frequentemente é uma armadura, mas pode assumir outras formas, de acordo com sua criatividade e se o Narrador julgar que a forma é apropriada.

Objeto Destruído	Habilidade
Armadura	Robustez
Eletrizante	Elasticidade

Escama de Dragão	Espírito Vigoroso
Escama Marinha	Revestimento Aquoso
Garra Afiada	Armadura
Pedra do Rei	Foco Interior
Pedra Oval	Obtusidade
Presa Marinha	Revestimento Aquoso
Revestimento Metálico	Metabolização
Rocha Magmática	Revestimento Magmático
Traje do Ceifador	Ritmo Próprio

Instrumental



Frequência: Mensal.

Efeito: após dez horas de trabalho cansativo (consumindo 20 PV), escolha uma Condição entre Confusão, Paixão ou Sono. Você cria um instrumento musical que, quando tocado, cura a Condição escolhida de todos os pokémons e humanos a até três metros. Este efeito do instrumento musical pode ser ativado até uma vez diária.

Mestre da Armaria



Requisitos: Armeiro.

Frequência: Constante.

Efeito: você pode usar as pedras listadas adiante como matérias-primas para criar armas. Uma vez diária, você pode ativar o poder da pedra.

Matéria-Prima	Ativação	Efeito
Pedra da Alvorada	A qualquer momento com a arma	Ataca um alvo adjacente com a arma reduzindo a Categoria de Dano Basal em 2.
Pedra da Lua	Ao atacar com a arma	Ignore a Evasão do alvo e também os Golpes Detecção e Proteção.
Pedra do Crepúsculo	Ao obter um Crítico com a arma	Recebe a Habilidade Franco-Atirador para aquele Crítico.
Pedra do Frio	Ao obter um Crítico com a arma	Congelamento ao alvo.
Pedra do Sol	Ao acertar um ataque com a arma	Causar dano Especial, em vez de dano Físico.

Mestre do Artesanato



Requisitos: Artesão.

Frequência: Semanal.

Efeito: após cinco horas de trabalho cansativo (consumindo 20 PV), role 1d20 + MV. Se o resultado for 20 ou mais, você cria um dos seguintes objetos à sua escolha: Bandana, Faixa Meditativa ou Orbe Vital. Se o resultado for menor que 20, você ainda cria um destes objetos, mas qual objeto é determinado aleatoriamente.

Perfumaria



Frequência: Semanal.

Efeito: após seis horas de trabalho cansativo (consumindo 20 PV), você cria um Incenso Relaxante, um Incenso Intenso ou um Incenso Místico.



Colecionador

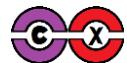
Aos Colecionadores, cada pokémon é imprescindível para se ter. Eles precisam pegar todos eles. Esse Captor não sonha com a Liga Pokémon ou com qualquer holofote no palco, eles têm uma lista de pokémons e precisam capturar cada um deles. Eles treinam continuamente para melhorar sua taxa de captura, eles não podem parar até que tenham cada uma das espécies diferentes. Alguns Colecionadores são tão fãs de pokémons que se vestem como pokémons diariamente.

Requisitos: ter capturado dez pokémons.

Requisitos para Multiclasse: Saúde 14, Velocidade 14, ter capturado vinte pokémons.

Perícias de Classe: Empatia, Furtividade.

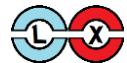
Contagem



Frequência: Constante.

Efeito: de agora em diante, você recebe um Nível para cada 8 espécies diferentes de pokémons possuídas, em vez de para cada 10 espécies diferentes. Você tem uma estatística chamada Contagem, que é igual a seu MV somado ao número de Níveis que ganhou devido ao número de espécies diferentes de pokémons possuídas.

Maníaco por Captura

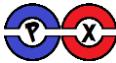


Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você faz um Teste de Captura.

Efeito: subtraia sua Contagem do resultado do Teste de Captura.

Assistência



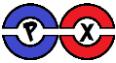
Requisitos: Ponto de Captura ++.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um aliado faz uma rolagem de Captura.

Efeito: seu aliado pode subtrair sua Contagem do resultado do Teste de Captura e se beneficia de seu Talento Ponto de Captura ++.

Camuflagem



Requisitos: Peregrino Silencioso.

Frequência: Diária.

Efeito: por um número de rodadas igual a seu MV, você recebe a Capacidade Pokémon Camuflagem, desde que você se desloque no máximo metade de seu Deslocamento Terrestre durante seu turno.

Compulsão



Requisitos: Velocidade 16.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você falha em um Teste de Captura.

Efeito: você joga outra pokébola imediatamente.

Cosplay



Frequência: Semanal.

Efeito: após vinte e quatro horas ininterruptas de trabalho cansativo (consumindo 60 PV), você cria um Disfarce próprio. Você pode usá-lo para se disfarçar como uma espécie de pokémon para se aproximar de pokémons selvagens de Inteligência 4 ou menos. O pokémon reagirá a você enquanto disfarçado como reagiria a um pokémon daquela espécie. Você pode tentar se amigar com o pokémon selvagem se não o provocar. Estes disfarces são para suas medidas, não servindo em outras pessoas. Sua coleção pode ser guardada onde você quiser.

Inabalável



Frequência: Constante.

Efeito: você e seus pokémons são imunes a efeitos que os obrigariam a fugir ou a trocar o pokémon ativo.

Maníaco por Captura +



Requisitos: Velocidade 16.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você faz um Teste de Captura.

Efeito: subtraia o dobro de sua Contagem do resultado do Teste de Captura.

Peregrino Silencioso



Requisitos: ter capturado pokémons em quatro biomas diferentes.

Frequência: Constante.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: você não faz barulho, como se tivesse sucesso em usar a Perícia Furtividade, desde que você se

desloque no máximo metade de seu Deslocamento Terrestre durante seu turno.

Pokébola Múltipla

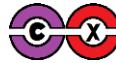


Requisitos: Velocidade 16.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: você pode atirar duas pokébolas ao mesmo tempo como uma Ação Padrão. Você deve ter como alvo um pokémon diferente para cada pokébola.

Prêmio Raro



Frequência: Constante.

Efeito: qualquer pokémon *shiny* ou Lendário conta como oito novas espécies para propósitos de sua Contagem e de subir de Nível.

Rastreador



Requisitos: Rastreador Informado +.

Frequência: Diária.

Alvo: role 1d20 + MV. Se o resultado for 21 ou mais, você inicia um encontro com um pokémon selvagem que você sabe existir naquela área. Se o resultado for 25 ou mais, você pode designar uma espécie de pokémon que ainda não capturou.

Zelo



Requisitos: Velocidade 18.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você faz um Teste de Captura em uma pokémon cuja espécie não possuída.

Efeito: subtraia sua Contagem do resultado do Teste de Captura (em adição aos efeitos de Maníaco por Captura, se aplicar os dois Talentos).

Domador

Para aumentar a chance de captura, Domadores se envolvem diretamente com a presa que buscam. Trazendo a presa abaixo fisicamente e mediante feitos de acrobacia e submissão, o Domador assegura pessoalmente que sua pokébola nunca será desperdiçada. Alguns Domadores estão menos interessados em expandir sua própria coleção que outros, pois há também a emoção de domar o animal, e há famosas competições de domação de touros. Com seus conhecimentos e técnicas, eles tornam até mesmo o maior e mais perigoso pokémon um alvo captável para si ou a outros. Seja vendendo seus serviços para ricos à procura de uma emoção ou trabalhando sozinhos, Domadores são especialistas em capturar antes que a própria pokébola seja lançada.

Requisitos: Velocidade 16.

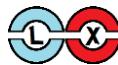
Requisitos para Multi-classe: Diferentes Classes só podem se tornar Domadores se possuírem outros requisitos, conforme a tabela abaixo:



Classe	Outros Requisitos
Aventureiro	Saúde 14
Colecionador	Velocidade 18
Observador	Saúde 14, Velocidade 14
Petrologista	Saúde 14, Cavar e Cavar

Perícias de Classe: Acrobacia, Força.

Domação

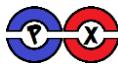


Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon selvagem.

Efeito: você nomeia o alvo sua Presa. Quando calcular a Chance de Captura de sua Presa, reduza o Nível dela por metade de seu MV. Você só pode possuir uma Presa e só pode declarar um alvo uma Presa no início de sua rodada.

Armadilha Paralisante



Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano que passe na área onde a armadilha foi posicionada.

Efeito: você coloca uma armadilha em um espaço adjacente a você. Se um humano ou pokémon se Deslocar através deste espaço, ele ativa a armadilha, que o deixará Paralisado.

Laçar

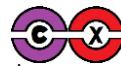


Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: role 1d20 + MV. Se o resultado for 12 ou mais, o alvo está Laçado. Um alvo Laçado não pode se mover além de seis metros de você. Ele pode tentar se libertar da Condição se não estiver também Confuso, inconsciente ou dormindo. Para tentar se libertar, ele deve sacrificar a ação dele para fazer uma rolagem. Se ele for um pokémon, ele rola 1d20 + Capacidade Força. Se for um humano, rola 1d20 + metade de seu MA. Em uma rolagem de 14 ou mais, ele se liberta.

Bem Aqui!



Requisitos: um pokémon com um Golpe com o Descritor Prisão.

Frequência: Constante.

Alvo: um pokémon Preso por um dos seus pokémons.

Efeito: quando tentar capturar o pokémon alvo, subtraia 10 do resultado do Teste de Captura.

Bomba Sonora



Requisitos: um pokémon com Supersônico.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon.

Efeito: usa o Golpe Supersônico.

Derrubar



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon Laçado ou um humano Laçado.

Efeito: role 1d20 + MV. Quando o alvo é um pokémon, se o resultado exceder 10 + Capacidade Força do pokémon, o alvo está Preso por um número de rodadas igual a seu MV. Quando o alvo é um humano, se o resultado exceder 10 + metade do MA dele, ele está Preso por um número de rodadas igual a seu MV.

Doçura no Ar



Requisitos: um pokémon com Sedução.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon.

Efeito: usa o Golpe Aromatizar.

Domação +



Requisitos: Velocidade 18.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon selvagem.

Efeito: você nomeia o alvo sua Presa. Quando calcular a Chance de Captura de sua Presa, reduza o Nível dela por seu MV. Você só pode possuir uma Presa e só pode declarar um alvo uma Presa no início de sua rodada. Este Talento substitui Domação.

Espalhar Feromônios

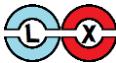


Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: o alvo desenvolve Paixão pelo mais próximo pokémon do sexo oposto.

Falso Ataque

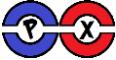


Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você causa dano à sua Presa.

Efeito: quando você faz ataques de Armas que reduziriam sua Presa à inconsciência, você pode escolher mantê-la com 1 Ponto de Vida remanescente.

Pronto para Captura



Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon Preso por Derrubar.

Efeito: enquanto o alvo estiver Preso, a Chance de Captura dele é facilitada em 15.

Rodeio



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon Laçado tenta usar um Golpe.

Efeito: role 1d20 + MV. Se o resultado for 16 ou mais, o pokémon Laçado sofre dano igual ao Bônus Elemental dele e não pode usar nenhum Golpe na rodada atual.

Tranquilizante



Requisitos: um pokémon com Esporos ou Pó Sonífero.

Frequência: Diária.

Efeito: usa o Golpe Bocejo em um alvo a até 30 metros. Após o alvo dormir devido aos efeitos do Tranquilizante, ele se torna imune ao Tranquilizante por seis horas.

Engenheiro

O Engenheiro passou mais tempo entendendo máquinas do que o Captor comum e, com a compreensão tecnológica, expandindo sua capacidade tecnológica para maquinários maiores que pokébolas. Eles criam seus próprios equipamentos para ajudá-los no mundo. Eles podem modificar a pokéagenda, melhorar habilidades de computação e até mesmo criar veículos. Engenheiros constroem soluções metálicas para quaisquer problemas que encontrem, e é através do Engenheiro que os avanços tecnológicos são feitos na era moderna. São os inventores do mundo.

Requisitos: Ataque Especial 12, passar 24 horas construindo seu próprio Braço Mecânico.

Requisitos para Multiclasses: Pesquisador, Ataque Especial 16.

Perícias de Classe: Engenharia , Programação.

Braço Mecânico



Frequência: Constante.

Efeito: você constrói uma prótese mecânica para seu braço direito ou para seu braço esquerdo. Ela adiciona +2 a seu Atributo Ataque. O Braço Mecânico pesa 20 kg, mas possui um sistema acoplador de modo que você não se cansa em carregá-lo.



Radar



Frequência: Constante.

Efeito: você legalmente altera sua própria pokéagenda para que ela adquira a função de Radar, ou

seja, para que ela não precise ser direcionada para um pokémon para avaliá-lo, achando automaticamente qualquer pokémon que esteja parado dentro do alcance do Radar, mas não os pokémons em movimento. Você pode alterar o alcance do Radar a qualquer momento para qualquer valor de 5 metros a 15 metros.

Alinhar Curva



Frequência: Diária.

Efeito: aumente seu MAE ou seu MDE por um valor igual ao número de espécies diferentes de pokémons possuídas dividido por dez.

Arma Acoplada



Frequência: Constante.

Efeito: após doze horas de trabalho, você pode acoplar ao seu Braço Mecânico uma arma criada por um Artífice com matérias-primas especiais ou não. Você sempre é considerado possuindo o Talento Arma de Escolha para a arma que estiver atualmente acoplada a seu Braço

Mecânico e nunca poderá ser desarmado de sua Arma Acoplada. Se preferir, a Arma Acoplada pode ser retrátil se encolhendo para dentro de seu Braço Mecânico quando você determinar. Com sua Arma Acoplada, você pode adicionar sua Velocidade às rolagens de dano em substituição a seu Ataque.

Armadilhas para Pokébolas



Frequência: Constante.

Efeito: a qualquer momento, você pode ter uma quantidade de suas pokébolas igual a seu MV para serem usadas em armadilhas. Aplicar ou remover as modificações necessárias para tornar uma pokébola usável em uma armadilha requer dez minutos. Você deve instalar a

pokébola em um lugar onde quer deixar a armadilha. Posteriormente, você poderá, usando uma Ação Padrão, disparar o gatilho deixado na Armadilha para Pokébola tanto para capturar um pokémon adjacente (se a pokébola estava vazia) quanto para liberar seu pokémon (se a pokébola contém um pokémon).



Canhão de Pokébolas

Frequência: Constante.

Efeito: seu Braço Mecânico pode agora atirar pokébolas tanto para enviar seus pokémons à batalha quanto para capturar pokébolas selvagens. Quando atirar um pokébola em um pokémon selvagem, subtraia 12 do resultado do Teste de Captura. Além disso, a pokébola causa 1d8 de dano ao pokémon selvagem, que não pode reduzir este dano usando Defesa ou Defesa Especial.

63

Hacker



Frequência: Constante.

Efeito: você pode acessar qualquer computador ou rede sem a necessidade de um teste de Perícia. Para qualquer outra rolagem da Perícia Programação, receba +5.

Meteoro



Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Meteoro.

Óculos Digitalizadores



Frequência: Constante.

Alvo: uma vez por rodada, você pode ver uma porcentagem quando olha para um pokémon. Esta porcentagem representa quantos Pontos de Vida ele possui remanescentes.

Perfuração



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Perfuração.

Propulsor



Frequência: Constante.

Efeito: após doze horas de trabalho, seu Braço Mecânico agora é flutuante e possui um compartimento que revela um propulsor concedendo a você Deslocamentos de Natação 8 e Subaquático 6.

Robô



Frequência: Semanal.

Efeito: após dez horas de trabalho cansativo (consumindo 40 PV), você consegue construir um pequeno robô em formato de um pokémon controlado remotamente. O robô possui até 50 centímetros de altura e pode ser de qualquer espécie que possua até este tamanho, e sua aparência pode variar. Ele possui Deslocamento Terrestre 5 e pode ter um Item Mantido próprio (ele pode segurar qualquer pequeno objeto). Ele pode ser controlado

remotamente a até 25 metros por um dispositivo que consta em seu Braço Mecânico. Pokémons seus com a Capacidade Virtualidade podem possuir um robô seu sem precisar fazer rolagens. Um robô possui 20 Pontos de Vida e recebe dano superefetivo por Eletricidade, Fogo, Terra e Pedra, a menos que esteja possuído por um Pokémon com Virtualidade, caso em que ele é considerado do Tipo do pokémon em questão.

Após dez horas de trabalho cansativo (consumindo 40 PV), você consegue atualizar um robô seu para que ele ganhe uma das seguintes funções: receber 20 Pontos de Vida extras, poder usar o Golpe Brasa uma vez diária, poder usar o Golpe Choque do Trovão uma vez diária, possuir um gravador e reproduutor de áudio, possuir uma câmera, receber Deslocamento Aéreo de Voo 5, poder ser controlado remotamente a até 200 metros.

Soco Bala



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Soco Bala.

Ladrão

Como outros Captores, Ladrões manipulam a tecnologia atual, principalmente das pokéolas, para aumentar sua coleção de pokémons. Diferente dos outros, contudo, eles usam esta tecnologia para roubar os pokémons de outros indivíduos. Ladrões usam um sistema ilegal – um aparelho encaixado no pulso e chamado de Catador – para violar a lei e permitir a captura de um pokémon pertencente a outra pessoa. É melhor não cruzar um Ladrão, pois ele pode achar seu pokémon útil para seus planos. Ladrões são criminosos. Enquanto alguns se consideram salvadores, resgatando pokémons abusados por seus donos por verificação da afeição dos

pokémons àqueles que os acompanham, só se precisa que um Ladrão roube um pokémon de um humano que amava aquele pokémon para lembrar todos do que o Ladrão verdadeiramente é.

Requisitos: obter um Catador (um dispositivo ilegal usado para roubar pokémons sem necessidade de roubar a pokéola em si dentro da qual ele foi capturado).

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Manha, Manipulação.

Aferir Lealdade



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon não selvagem.

Efeito: apontando um Catador a um pokémon, você pode determinar a Lealdade daquele pokémon. A Lealdade é mensurada de 0 a 4. Pokémons com Lealdade 0 odeiam seus donos e/ou são comumente usados para atacar pokémons ou pessoas em situações degradantes ou indefesas. Pokémons com Lealdade 1 foram capturados recentemente, eles eram previamente selvagens e não confiam em seus humanos e/ou são usados para cometer



crimes. Um pokémon com Lealdade 2 gosta de seu dono ou foi trocado para um novo dono, mas já era domesticado (não selvagem). Pokémons com Lealdade 3 amam seus donos e/ou foram chocados por eles. Finalmente, pokémons com Lealdade 4 possuem laços inquebráveis com seus donos.

Furto

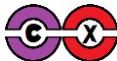


Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon não selvagem com Lealdade igual ou menor a 1.

Efeito: você atira uma pokéola usando seu Catador como se o alvo fosse um pokémon selvagem. Você faz todo o processo da rolagem de Captura, e subtrai 5 do resultado do Teste de Captura. O pokémon é completamente desconfiado em relação a você, começando com Lealdade 0, a menos que você o tenha salvado de um perigo iminente (caso em que ele possuirá Lealdade 2).

Buscar o Ódio



Frequência: Constante.

Efeito: quando você usa Furto ou Furto +, subtraia 3 do resultado do Teste de Captura se a Lealdade do alvo for 1; ou subtraia 10 do resultado do Teste de Captura se a Lealdade do alvo for 0.

Calafrios de Sombras



Requisitos: ter um pokémon de Gelo capturado mediante Furto ou Furto +.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu com Lealdade menor que 3.

Efeito: o alvo imediatamente usa o Golpe Raio de Gelo, mas, para fins de Tipo, o Golpe é considerado sem Tipo (ele causa dano neutro a todos os seres, ignorando resistências, imunidades e vulnerabilidades). O alvo não pode usar outro Golpe nesta rodada. Usar Calafrios de Sombras torna o pokémon menos propício a gostar de você.

Esmagamento de Sombras



Requisitos: ter um pokémon Lutador capturado mediante Furto ou Furto +.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu com Lealdade menor que 3.

Efeito: o alvo imediatamente usa o Golpe Quebra Telha, mas, para fins de Tipo, o Golpe é considerado sem Tipo (ele causa dano neutro a todos os seres, ignorando resistências, imunidades e vulnerabilidades). O alvo não pode usar outro Golpe nesta rodada. Usar Esmagamento de Sombras torna o pokémon menos propício a gostar de você.

Explosão de Sombras



Requisitos: ter um pokémon de Fogo capturado mediante Furto ou Furto +.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu com Lealdade menor que 3.

Efeito: o alvo imediatamente usa o Golpe Lança-Chamas, mas, para fins de Tipo, o Golpe é considerado sem Tipo (ele causa dano neutro a todos os seres, ignorando resistências, imunidades e vulnerabilidades). O alvo não pode usar outro Golpe nesta rodada. Usar Explosão de Sombras torna o pokémon menos propício a gostar de você.

Fúria de Sombras



Requisitos: ter um pokémon capturado mediante Furto ou Furto +.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu com Lealdade menor que 3.

Efeito: o alvo imediatamente usa o Golpe Submissão, mas, para fins de Tipo, o Golpe é considerado sem Tipo (ele causa dano neutro a todos os seres, ignorando resistências, imunidades e vulnerabilidades). O alvo não pode usar outro Golpe nesta rodada. Usar Fúria de Sombras torna o pokémon mais propício a desgostar de você.

Furto +



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon não selvagem com Lealdade igual ou menor a 1.

Efeito: você atira uma pokébola usando seu Catador como se o alvo fosse um pokémon selvagem. Você faz todo o processo da rolagem de Captura, e subtrai 5 do resultado do Teste de Captura. O pokémon é completamente desconfiado em relação a você, começando com Lealdade 0, a menos que você o tenha salvado de um perigo iminente (caso em que ele possuirá Lealdade 2). Este Talento substitui Furto.

Produto de Resgate



Requisitos: ter um pokémon com Lealdade 4 capturado mediante Furto ou Furto +.

Frequência: Constante.

Alvo: todos os seus pokémons com Lealdade 4 capturados mediante Furto ou Furto +.

Efeito: some seu MV às rolagens de dano causado pelos alvos.

Raio de Sombras



Requisitos: ter um pokémon Elétrico capturado mediante Furto ou Furto +.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu com Lealdade menor que 3.

Efeito: o alvo imediatamente usa o Golpe Relâmpago, mas, para fins de Tipo, o Golpe é considerado sem Tipo (ele causa dano neutro a todos os seres, ignorando resistências, imunidades e vulnerabilidades). O alvo não pode usar outro Golpe nesta rodada. Usar Raio de Sombras torna o pokémon menos propício a gostar de você.

Resgate!



Requisitos: ter um pokémon com Lealdade 3 capturado mediante Furto ou Furto +.

Frequência: Constante.

Efeito: quando você capture mediante Furto ou Furto + um pokémon com Lealdade 0 ou 1, a Lealdade dele em relação a você começa em no mínimo 1.

Rompimento do Vínculo



Requisitos: ter um pokémon capturado mediante Furto ou Furto +.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu com Lealdade 2.

Efeito: role 1d20 + MV. Se o resultado for 20 ou mais, você pode ter o alvo como alvo de Furto ou de Furto + mesmo tendo Lealdade 2, desde que o Furto aconteça em até 2 rodadas após o Rompimento do Vínculo.

Malabarista

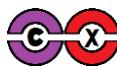
O Malabarista leva sua destreza às ruas para ganhar algum dinheiro. Ele realiza truques que envolvem mãos leves e são excelentes batedores de carteiras também. Estas habilidades podem parecer não relacionadas aos pokémons, mas lutar contra estes dedos lépidos pode significar uma derrota rápida. Trocar pokémons para Malabaristas é muito fácil, e eles ainda são hábeis em capturar pokémons arremessando pokébolas em longo alcance. Assim, Malabaristas ultrapassaram outros Captores que meramente observam e praticam a técnica apropriada de arremesso de pokébolas. Eles inventaram seus próprios truques e maravilham outros com feitos fantásticos de destreza.

Requisitos: Velocidade 17.

Requisitos para Multiclasse: Guerreiro, Velocidade 18.

Perícias de Classe: Prestidigitação, Salto.

Arremessador



Frequência: Constante.

Efeito: você recebe o Talento Arma de Escolha para todas as armas de arremesso de curto alcance. Você pode arremessar armas de curto alcance e pokébolas a um número de metros adicionais igual a seu MV.

Prestidigitação de Pokébolas



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

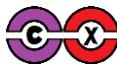
Gatilho: seu pokémon fica inconsciente ou um oponente envia um pokémon ao combate.

Efeito: você pode retornar um pokémon à pokébola e enviar outro pokémon no lugar como uma Ação



Livre. Se for seu turno, você pode usar esta Característica de Classe mesmo que o Gatilho não seja satisfeito.

Bumerangue



Requisitos: Ricochete.

Frequência: Constante.

Gatilho: acertar o segundo alvo usando Ricochete.

Efeito: o objeto arremessado ricocheteia de volta para sua mão.

Como um Raio!



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você coloca um pokémon seu para fora da pokébola.

Efeito: use o Golpe Clarão com centro da Explosão no local onde o pokémon saiu da pokébola. Na rodada atual, adicione seu MV ao Atributo Velocidade do pokémon para fins de determinar a Iniciativa.

Continue o que Ele Estava Fazendo!



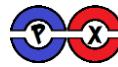
Requisitos: Velocidade 18.

Frequência: Diária.

Gatilho: você chama um pokémon de volta para a pokébola.

Efeito: o pokémon que está voltando para a pokébola não é meramente trocado, ele usa Passar o Bastão imediatamente.

Lançamento



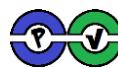
Requisitos: Velocidade 18.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Lançamento, e qualquer item em sua posse pode ser considerado o Item Mantido para fins deste Golpe.

O Primeiro Golpe!



Requisitos: Como um Raio!

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você coloca um pokémon seu para fora da pokébola.

Efeito: seu pokémon pode usar um Golpe com o Descritor Impacto imediatamente assim que sair da pokébola como uma Ação de Interrupção. Golpes usados desta forma possuem o efeito extra de empurrar o alvo em

cinco metros. Isso consome sua Ação de Comando da rodada.

Prestidigitação de Pokébolas +

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: seu pokémon fica inconsciente ou um oponente envia um pokémon ao combate.

Efeito: você pode retornar um pokémon à pokébola e enviar outro pokémon no lugar como uma Ação Livre. Se for seu turno, você pode usar este Talento mesmo que o Gatilho não seja satisfeito. Este Talento substitui Prestidigitação de Pokébolas.

67

Ricochete

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um objeto (possivelmente uma arma ou uma pokébola) arremessado por você atinge o alvo.

Efeito: o objeto ricocheteia se movendo um número de metros igual a seu MV a uma direção à sua escolha. Se isso o faz atingir um segundo alvo, faça um novo Teste de Acurácia para atingir este alvo. Mediante este Talento, é possível expandir ainda mais o alcance de arremessos simplesmente ricocheteando em objetos inanimados (como paredes).

Saída de Emergência

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: você envia um pokémon a partir de uma pokébola como uma Ação de Interrupção.

Saque Rápido

Frequência: Por Encontro.

Efeito: você pode usar um item em si ou em um aliado (humano ou pokémon) como uma Ação Livre.

Sem as Mão!

Frequência: Constante.

Efeito: você pode manter consigo até três objetos de tamanho igual ou menor que uma pokébola de maneira que sejam indetectáveis em uma revista. Você pode ativar pokébolas contendo seus pokémons sem usar as mãos.

Uma Rodada é uma Jornada!

Requisitos: quatro Talentos de Malabarista (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária.

Gatilho: um pokémon seu usa um Golpe.

Efeito: você imediatamente troca seu pokémon que acabou de usar um Golpe por outro pokémon ativo, mas não pode dar comandos a este pokémon ainda nesta rodada.

Voleio de Pokébolas



Frequência: Constante.

Alvo: seus pokémons

Efeito: seus pokémons adicionam metade de seu MV aos valores de Velocidade deles para fins de calcular a Iniciativa no turno que eles saem das pokébolas.

Pokébolista

Um Especialista em Captura às vezes se concentra no aspecto tecnológico de sua profissão. Um desenhista de pokéolas – ou Pokébolista – é um inventor que cria projetos próprios de pokéolas com propriedades originais. Pokébolistas estudam a criação de pokéolas e desenvolvem suas próprias pokéolas para aprimorar suas competências de captura. Eles passam horas inovando para capturar diferentes espécies de pokémons. Embora as lojas não estejam muito animadas em comprar designs não oficiais, os Pokébolistas podem vendê-los a pessoas em suas próprias lojas e também podem usar seus modelos de pokéolas para capturar praticamente o que quiser. Uma vez em um local selvagem, é só uma questão de achar o pokémon para capturá-lo.

Requisitos: Criar Pokébola.

Requisitos para Multiclasses: impossível.

Perícias de Classe: Engenharia, História.

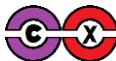
Design Avançado



Frequência: Semanal. A cada 5 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Efeito: após quinze minutos de trabalho cansativo (consumindo 20 PV), você cria uma pokéola de um dos tipos a seguir: Curativa, Ligeira, Luxuosa, de Mergulho, de Ninho, de Penumbra, de Repetição, de Teia ou Temporizada.

Vantagem Condisional



Frequência: Constante.

Gatilho: você arremessa uma pokéola.

Efeito: se você estiver usando uma pokéola que condiciona a subtração de um número da rolagem de

A Pokébola do Salvador



Requisitos: Trabalho Manual.

Frequência: Semanal.

Alvo: sete Abricós sendo um de cada cor.

Efeito: após três horas de trabalho mecânico cansativo (consumindo 25 PV), você combina um Abricô de cada cor (um branco, um rosado, um vermelho, um amarelo, um verde, um azul e um preto) para fazer uma pokéola chamada Pokébola do Salvador. Uma Pokébola do Salvador pode capturar um pokémon que foi deixado inconsciente na rodada anterior. Ela não possui bônus ou penalidades para captura.

Ferreiro de Abricós



Requisitos: Ferreiro de Pokéolas.

Frequência: Diária.

Alvo: dois Abricós.

Efeito: combine os dois Abricós alvos em outro Abricô de sua escolha.

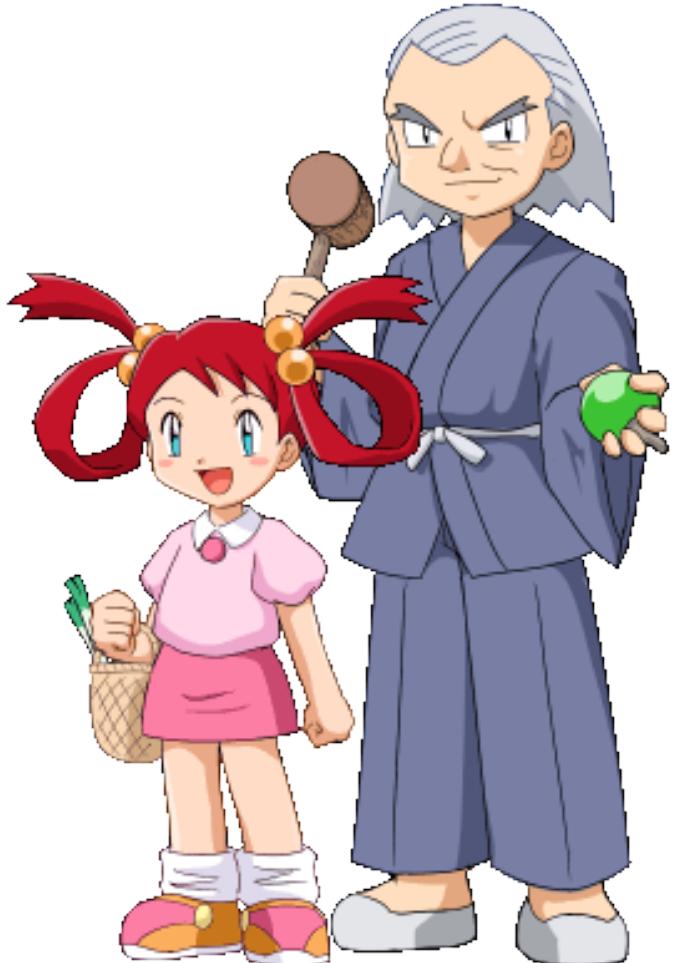
Ferreiro de Pokéolas



Requisitos: Trabalho Manual.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um Abricô.



captura dentro de determinadas condições e estiver satisfazendo as condições adequadas (por exemplo, se usar uma Pokébola de Penumbra durante a noite), você subtrai também seu MV da rolagem de captura.

Efeito: após quinze minutos de trabalho mecânico cansativo (consumindo 10 PV), role 1d20 +MV. Se o resultado for 13 ou mais, você converte um Abricô em uma pokéola de um tipo específico, conforme o Abricô:

Abricô	Pokébola
Amarelo	Lunar
Azul	Atrativa
Branco	Rápida
Preto	Pesada
Rosa	Do Amor
Verde	Amigável
Vermelho	De Nível

Mais Poder para o Pokémon

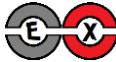


Frequência: Semanal. A cada 10 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: uma Pokébola de Ninho.

Efeito: após quinze minutos de trabalho mecânico cansativo (consumindo 10 PV), role 1d20 + MV. Se o resultado for 15 ou mais, quando a Pokébola de Ninho alvo for usada para capturar um pokémon, o pokémon sobe 1d4 Níveis ao ser capturado. Se o resultado for 25 ou mais, o pokémon recebe 2d4 Níveis, em vez de apenas 1d4.

Melhoria de Aptidão



Frequência: À Vontade.

Alvo: qualquer pokébola.

Efeito: após quinze minutos de trabalho mecânico cansativo (consumindo 10 PV) e custoso (consumindo 500 créditos), você aplica uma Melhoria em uma pokébola. Escolha uma Aptidão. Um pokémon capturado em uma pokébola com Melhoria de Competência recebe +1d2 de bônus à Aptidão escolhida.

Uma pokébola só pode possuir uma Melhoria, a menos que você possua o Talento Quebrar Cela, que permite fazer amplas alterações na mecânica de uma pokébola até que ela permita três Modificações. Neste caso, é possível aplicar Melhoria de Competência mais de uma vez na mesma pokébola, para a mesma Aptidão ou não.

Melhoria de Capacidade



Frequência: Semanal. A cada 10 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: qualquer pokébola.

Efeito: após quinze minutos de trabalho mecânico cansativo (consumindo 10 PV), você aplica uma Melhoria em uma pokébola. Escolha uma Capacidade Pokémon ou um Deslocamento Pokémon. Se escolher um Deslocamento, o pokémon mantido dentro da pokébola com Melhoria de Capacidade recebe +2 àquele Deslocamento. Se escolher uma Capacidade (como Inteligência, Força ou Salto), o pokémon mantido dentro da pokébola com Melhoria de Capacidade recebe +1 àquela Capacidade.

Uma pokébola só pode possuir uma Melhoria, a menos que você possua o Talento Quebrar Cela, que permite fazer amplas alterações na mecânica de uma pokébola até que ela permita três Melhorias. Neste caso, é possível aplicar Melhoria de Capacidade mais de uma vez na mesma pokébola, mas não para a mesma Capacidade nem para o mesmo Deslocamento.

Melhoria de Combate



Frequência: Semanal. A cada 10 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: qualquer pokébola.

Efeito: após quinze minutos de trabalho mecânico cansativo (consumindo 10 PV), você aplica uma Melhoria em uma pokébola. Escolha um Atributo. Sempre que o pokémon mantido dentro da pokébola com Melhoria de Atributo sai de sua pokébola, ele eleva uma Fase do Atributo selecionado.

Uma pokébola só pode possuir uma Melhoria de Batalha, mesmo que você possua Quebrar Cela.

Pokébola para cada Habitat



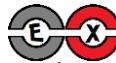
Frequência: Semanal. A cada 10 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: uma Pokébola de Mergulho.

Efeito: após quinze minutos de trabalho mecânico cansativo (consumindo 10 PV), você altera o ambiente dentro do qual a Pokébola de Mergulho facilita a captura para um dos biomas a seguir à sua escolha (no lugar de

funcionar enquanto em ambiente subaquático e subterrâneo): Água Doce, Ártico, Caverna, Cidade, Deserto, Floresta, Montanha, Pântano, Planície, Praia, Selva, Taiga ou Tundra. Altere o nome da pokébola em conformidade com sua nova função.

Pokébola para cada Tipo



Frequência: Semanal. A cada 10 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: uma Pokébola de Teia.

Efeito: após quinze minutos de trabalho mecânico cansativo (consumindo 10 PV), você altera a Pokébola de Teia para trocar quais Tipos de pokémons ela facilita a captura. O novo nome da pokébola e os tipos cuja captura ela facilita estão listados na tabela abaixo:

Pokébola	Tipos
Aérea	Gelo e Voador
Assombrosa	Fantasma e Trevas
Encantadora	Fada e Normal
Limosa	Lutador e Venenoso
Mística	Dragão e Psíquico
Quente	Elétrico e Fogo
Sólida	Metal e Pedra
Terrena	Planta e Terra

Quebrar Cela



Frequência: Diária.

Alvo: qualquer pokébola.

Efeito: após quinze minutos de trabalho mecânico cansativo (consumindo 10 PV), você faz amplas alterações em uma pokébola. Uma pokébola comum pode receber uma Melhoria. Após este Talento ser usado, uma pokébola poderá receber uma Melhoria adicional. Ainda é possível usá-lo novamente para possibilitar uma terceira Melhoria na mesma pokébola. Três Modificações são o máximo que se pode ter. Também é possível usar este Talento para desativar uma Melhoria anteriormente vigente em uma determinada pokébola para abrir espaço para outra Melhoria em seu lugar.

Pokébola para cada Habitat



Frequência: Semanal. A cada 10 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: uma Pokébola de Mergulho.

Efeito: após quinze minutos de trabalho mecânico cansativo (consumindo 10 PV), você altera o ambiente dentro do qual a Pokébola de Mergulho facilita a captura para um dos biomas a seguir à sua escolha (no lugar de

Criador

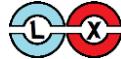
Algumas pessoas gostam de cuidar de pokémons desde a tenra idade, particularmente de filhotes, a fim de construir um vínculo com seus mascotes queridos. A muitas, os pokémons são criados como filhos verdadeiros. O cuidado especial do Criador desde o nascimento até a idade adulta pode mostrar a verdadeira força de um pokémon. Este cuidado amoroso pode ser visto até mesmo nas gerações futuras, constantemente aprimorando a saúde e as competências de cada novo pokémon que nasce.

Requisitos: Defesa 13, Defesa Especial 13.

Perícias de Classe: Concentração, Empatia, Força, Incansável, Jejum, Manipulação, Percepção, Regeneração.



Cuidado Parental



Frequência: Diária.

Gatilho: um ovo seu está chocando.

Efeito: adicione metade de seu MD a um Atributo Basal do pokémon que nascer e metade de seu MDE a outro Atributo Basal dele. O bônus concedido a cada Atributo Basal não pode exceder 6.

Fábrica de Ovos



Frequência: Constante.

Efeito: você pode fazer até sete Testes de Procriação diários. As chances de sucesso em Testes de Procriação aumentam de 25 para 35 se os dois pokémons não pertencem à mesma família e de 50 para 70 se ambos pertencem à mesma família. Subtraia seu MD ou seu MDE do resultado do Teste de Procriação. É necessário que os pokémons passem apenas seis horas juntos para tentarem procriar, em vez de 8 horas. Analisando um ovo, você pode identificar qual é o pokémon que nascerá.

Amor e Carinho



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um número de pokémons igual a seu MD ou seu MDE.

Efeito: após quatro horas cuidando dos alvos, eles são recuperados em todos os seus Pontos de Vida e são removidas quaisquer Condições deles. Não são recuperadas outras características.

Chocadeira

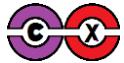


Frequência: Constante.

Alvo: ovos em sua posse.

Efeito: os ovos que você carrega consigo chocam em apenas 70% do tempo que precisariam. Este Talento substitui Chocadeira.

Chocadeira +



Requisitos: Chocadeira, Defesa Especial 19.

Frequência: Constante.

Alvo: ovos em sua posse.

Efeito: os ovos que você carrega consigo chocam em apenas 70% do tempo que precisariam. Este Talento substitui Chocadeira.

Começo Promissor



Frequência: À Vontade.

Gatilho: um ovo seu está chocando.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 12 ou mais, o pokémon que nascer sabe todos os Golpes que seriam aprendidos até um Nível igual à sua Defesa Especial.

Comida Caseira



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: após uma hora cozinhando, role 1d4 + MDE. O resultado representa a quantidade de porções de alimentos que você produz, que podem ser consumidos tanto por pokémons quanto por humanos, alimentando-os igualmente por um dia inteiro. Pokémons que comerem sua comida têm sua lealdade aumentada. Você sabe exatamente quais são as necessidades dietéticas de um pokémon seu.

Cuidado Parental +



Requisitos: Defesa 16, Defesa Especial 18.

Frequência: Diária.

Gatilho: um ovo seu está chocando.

Efeito: adicione seu MD a um Atributo Basal do pokémon que nascer seu MDE a outro Atributo Basal dele. O bônus concedido a cada Atributo Basal não pode exceder 6. Este Talento substitui Cuidado Parental.

Cuidarei Bem Dele!



Requisitos: Defesa Especial 18.

Frequência: Diária.

Alvo: uma fêmea pokémon não hostil com um ou mais ovos.

Efeito: role 1d100 - MD. Se o resultado for inferior à Chance de Captura do alvo, você pode receber dela um ovo. Esta rolagem pode ser modificada pelo Narrador conforme a disposição do alvo em relação a você. Uma falha neste teste tornará a fêmea hostil.

Ninhada



Requisitos: um pokémon que já produziu pelo menos dois ovos.

Frequência: Semanal.

Alvo: pokémons que estão procriando.

Efeito: role 1d4. O resultado é o número de ovos que são produzidos se houver sucesso na procriação.

Ninhada +



Requisitos: Ninhada, um pokémon que já produziu pelo menos quatro ovos.

Frequência: Semanal.

Alvo: pokémons que estão procriando.

Efeito: role 1d6 +1. O resultado é o número de ovos que são produzidos se houver sucesso na procriação. Este Talento substitui Ninhada.

Nunca Teria Acontecido!



Requisitos: seis Talentos de Criador (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária.

Alvo: dois pokémons de sexos opostos que não compartilham um Grupo Reprodutivo.

Efeito: role 1d20 + MD e MDE. Se o resultado for 23 ou mais, eles são autorizados a se reproduzir, mas ainda devem fazer um Teste de Procriação.

Potencial Latente



Requisitos: Defesa 17.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu sobe de Nível para um Nível múltiplo de 5.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, este pokémon aprende um Golpe de sua lista de Golpes para um Nível anterior ao Nível atual.

Progressão Natural



Requisito: Defesa 18.

Frequência: Constante.

Gatilho: um pokémon seu sobe de Nível para um Nível múltiplo de 5.

Efeito: o pokémon recebe +1 a dois Atributos Basais diferentes. Todas as vezes que este bônus for aplicado subsequentemente, os mesmos dois Atributos devem ser beneficiados e se o pokémon recebeu os benefícios de Cuidado Parental ou Cuidado Parental +, os mesmos Atributos beneficiados por Cuidado Parental ou Cuidado Parental + devem ser aqueles beneficiados por Progressão Natural. Finalmente, o bônus concedido a cada Atributo Basal não pode exceder 6 quando somados os bônus concedidos por Cuidado Parental, Cuidado Parental + e Progressão Natural. Este Talento não beneficia seus pokémons retroativamente.

Zootecnista



Requisitos: Defesa Especial 18.

Frequência: Diária.

Alvo: dois pokémons compatíveis para reprodução conforme seus Grupos Reprodutivos.

Efeito: dando 8 horas juntos aos dois pokémons, você garante que um ovo será produzido.

Botânico

O Botânico é um Criador que encontra alegria não só em criar pokémons, mas também vegetais. Botânicos descobrem como cultivar plantas mais produtivas que selvagens, mais potentes e, melhor de tudo, mais saborosas. Um Botânico tem um cuidado especial para produzir novos e encantadores sabores a partir das frutas que plantam. Também especialistas em encontrar frutas selvagens, os Botânicos podem prover alimento emergencial. Criando frutas híbridas para alimentar pokémons, o Botânico pode melhorar o humor e as habilidades de alguém sortudo o suficiente para tê-lo como amigo.

Requisitos:

Defesa Especial 16.

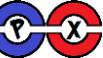
Requisitos para Multiclasse:

Defesa Especial 14, uma das seguintes Classes: Aventureiro, Médium, Observador.

Perícias de Classe: Imunidade, Prestidigitação.



Procurar Frutos Curativos



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

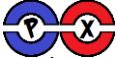
Alvo: um local não urbano.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 15 ou mais, você encontra uma Fruta. Para determinar qual fruta, role 1d10 e consulte a tabela abaixo:

Resultado	Fruta
1	Cereja (Cheri)
2	Castanha (Chesto)
3	Pêssego (Pecha)
4	Morango (Rawst)
5	Pera (Aspear)

Resultado	Fruta
6	Maçã (Leppa)
7	Laranja (Oran)
8	Caqui (Persim)
9	Ameixa (Lum)
10	Toranja (Sitrus)

Busca Mundana



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 15 ou mais, você encontra uma Fruta à sua escolha que não

possui qualquer efeito.

Busca Rara



Requisitos: já ter colhido uma das seguintes frutas em sua Horta: carambola (Starf), Enigma, fruta milagrosa (Micle), jabuticaba (Jaboca), jambo (Rowap), pinha (Custap).

Alvo: um local não urbano.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 20 ou mais, você encontra uma Fruta. Para determinar qual fruta, role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

Resultado	Fruto
1	Langsat (Lansat)
2	Carambola (Starf)
3	Enigma
4	Fruta Milagrosa (Micle)
5	Pinha (Custap)
6	Jabuticaba (Jaboca)



Busca Saborosa

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 15 ou mais, você encontra uma Fruta. Para determinar qual fruta, role 1d6 e consulte a tabela abaixo:

Resul-tado	Fruto
1	Figo (Figy)
2	Kiwi (Wiki)
3	Manga (Mago)

Resul-tado	Fruto
4	Goiaba (Aguav)
5	Mamão (lapapa)
6	Role novamente



Coma Agora!

Frequência: Diária. A cada 7 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon aliado.

Efeito: o alvo imediatamente consome e se beneficia dos efeitos da fruta que ele carrega, ignorando fatores ativadores (como estar a menos da metade dos PV).

Conhecedor de Frutos



Frequência: Constante.

Efeito: você pode identificar qualquer Fruta, suas propriedades e seus sabores (portanto como ela influencia Aptidões). Receba +2 às rolagens para produzir Sucos ou Temperos. Quando seu pokémon come uma Fruta cujo sabor ele gosta, quaisquer ganhos de lealdade são dobrados.

Eficiência da Fruta



Frequência: Constante.

Gatilho: um pokémon se alimenta de uma fruta.

Efeito: o alvo não consumirá a fruta, mas ainda receberá seus benefícios. Na segunda vez que aquela fruta conceder seus benefícios, ela será consumida normalmente.

Fundir Frutas



Requisitos: Defesa Especial 18.

Frequência: Semanal. A cada 10 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: cinco frutas iguais.

Efeito: você usa as cinco frutas para produzir um Item que, ao ser Mantido, possui os mesmos efeitos das Frutas usadas para produzi-lo, mas que não é consumido ao

ser usado enquanto Mantido. Se o item for usado mais de uma vez diária, ele se quebra, tornando-se lixo. Você pode chamar o item pelo nome que quiser e pode usar sua criatividade para dizer como ele é. Ele não é mais uma Fruta.

Hibridização



Requisitos: já ter colhido dez frutos em sua Horta.

Frequência: À Vontade.

Alvo: frutos.

Efeito: quando plantar um fruto em sua Horta, você pode plantar dois frutos de modo a gerarem uma planta híbrida. Ela dará frutas mestiças que possuem os efeitos de ambas as frutas plantadas. Quando consumida, se ambos os efeitos da fruta híbrida não são aplicáveis, aplica-se somente o relevante. Frutas híbridas não podem ser usadas para Hibridização.

Nutrientes Especiais



Frequência: Semanal.

Alvo: frutas plantadas.

Efeito: escolha uma fruta plantada. Ela crescerá e frutificará em 24 horas, subtraindo um número de horas igual a seu MDE.

Procura Alterada



Requisitos: quatro Talentos de Botânico (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 20 ou mais, você pode escolher um pokémon seu com pelo menos um Atributo 20. Você encontra uma Fruta que reduz o Atributo selecionado.

Procura Eficiente



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 20 ou mais, você pode escolher um pokémon seu. Você encontra uma Fruta que reduz o dano sofrido por um Golpe ao qual o pokémon escolhido é vulnerável. Você pode alternativamente não escolher um pokémon seu, caso em que encontrará um sininho (Chilan).

Procura Melhorada



Requisitos: um pokémon com um Atributo 30.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 15 ou mais, você pode escolher um pokémon seu com pelo menos um Atributo 20. Você encontra uma Fruta que aumenta uma Fase naquele Atributo quando o pokémon está com menos da metade dos PV.

Cozinheiro

O Cozinheiro é um ótimo amigo para se ter. Ele é um talentoso mestre da culinária. Este criador gosta de fazer comida para seus amigos e seus pokémons. Refeições deliciosas e energéticas estarão sempre disponíveis àqueles ao redor do Cozinheiro. Criando refeições que satisfazem as necessidades de cada um, ele aprimora o humor e a qualidade de vida de todos aqueles sortudos o suficiente para serem servidos por ele. A comida é fácil para uma equipe que viaja com um Cozinheiro, porque ele pode usar o mundo ao seu redor para alimentar todos, com temperos, vitaminas, bolos e até medicina natural.

Requisitos:

Defesa Especial 16.

Requisitos para Multiclasses:

Defesa Especial 18.

Perícias de Classe:

Incansável, Prestidigitação.



Alimento da Alma



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon.

Efeito: após cozinhar por trinta minutos (com ingredientes e equipamento adequado), você cria um Prato que serve até dez criaturas (pessoas ou pokémons). Pokémons que se alimentem desta comida ficam muito felizes, portanto não perderão lealdade se consumirem Ervas logo antes ou logo depois.

Explosão de Energia



Frequência: Diária.

Efeito: após cozinhar por quinze minutos (com ingredientes e equipamento adequado), você cria uma Bebida Energética que provê Pontos de Vida temporários em quantidade igual ao quíntuplo de seu MD. Pontos de Vida temporários desaparecem após um encontro ou ao serem consumidos (eles são consumidos antes dos Pontos de Vida normais quando se sofre dano).

Arremessar Isca



Requisitos: Isca.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon selvagem.

Efeito: desde que você tenha criado uma Isca naquele mesmo dia, você pode arremessar um pedaço dela (que foi reservado do todo prévio) para um pokémon selvagem. Role 1d20 + MD. Se o resultado for 13 ou mais, o pokémon abdica de uma ação dele para provar a comida. Se

o resultado for 25 ou mais, ele sacrificará as próximas duas ações dele para comê-la completamente.

Calórico



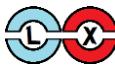
Requisitos: Defesa 16.

Frequência: Diária.

Efeito: após cozinhar por quinze minutos (com ingredientes e equipamento adequado), você cria um Prato que serve até dez criaturas (pessoas ou pokémons) que

provê a pokémons Pontos de Vida Temporários igual ao dobro de seu MD. Pontos de Vida temporários desaparecem após um encontro ou ao serem consumidos (eles são consumidos antes dos Pontos de Vida normais quando se sofre dano).

Envenenamento



Requisitos: Defesa Especial 17.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um Prato ou uma Isca que você está criando.

Efeito: escolha entre Parálisia, Sono ou Veneno.

Quando o Prato ou a Isca é consumido, ele infinge a Condição sobre quem comer.

75

Herbalismo



Frequência: Diária.

Efeito: após cozinhar por uma hora (com ingredientes e equipamento adequado), você cria um Polvilho Curativo ou um Polvilho Energizante.

Isca



Frequência: Diária.

Efeito: após cozinhar por uma hora (com ingredientes e equipamento adequado), você cria uma comida e a coloca em algum ambiente selvagem. Então, se você se escondeu apropriadamente, após uma quantidade de tempo entre quinze minutos e uma hora, o Narrador deve fazer um pokémon selvagem aparecer em busca da Isca. Role 1d20 + MD. Se o resultado for 15 ou mais, um pokémon de Nível pelo menos igual ao seu pokémon leal de Nível mais alto aparecerá. Se a rolagem exceder 19, o pokémon terá 5 Níveis a mais que seu pokémon leal de Nível mais alto. Um pokémon capturado mediante este Talento não é considerado válido para determinar os Níveis dos futuros pokémons atraídos pela Isca.

Liquidificador



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um Suco.

Efeito: adicione seu MD ao valor do Suco.

Papinha de Bebê



Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: após cozinhar por trinta minutos (com ingredientes e equipamento adequado), você cria um Prato que serve até dez criaturas (pessoas ou pokémons) que, quando comido por um pokémon com Nível até 25, faz o pokémon receber 25% de experiência extra pelo resto do dia.

Refeição Proteica



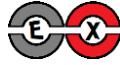
Requisitos: Defesa 18.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: após cozinhar por uma hora (com ingredientes e equipamento adequado), você cria uma Refeição Proteica, que provê humanos com energia

suficiente para passarem um dia sem dormir. Após 48 horas insônes, aquele que consumiu o item perde 10 Pontos de Vida a cada hora que não dormir. Enquanto sob os efeitos de uma Refeição Proteica, o humano é imune a Sono: se receberia esta Condição, ele começará a sentir os efeitos que sentiria só após 48 horas sem dormir com duas horas de antecipação (isso é acumulativo: a cada vez que receberia a Condição Sono, reduza duas horas).

Tempero Original



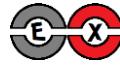
Requisitos: Defesa 14.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um Tempero que está sendo criado.

Efeito: adicione seu MD ao valor do Tempero.

Vitaminas e Sais Minerais



Requisitos: Defesa Especial 20.

Frequência: Semanal.

Efeito: após cozinhar por três horas (com ingredientes e equipamento adequado), você cria uma Vitamina. Role 1d6 para determinar qual:

Resultado	Vitamina
1	Imunizante
2	Proteína
3	Ferro
4	Cálcio
5	Zinco
6	Carburante

Vitaminas e Sais Minerais +



Requisitos: Vitaminas e Sais Minerais.

Frequência: Semanal.

Efeito: após cozinhar por três horas (com ingredientes e equipamento adequado), você cria um dos seguintes à sua escolha: Imunizante, Proteína, Ferro, Cálcio, Zinco ou Carburante. Este Talento substitui Vitaminas.

Cuidador

Cuidadores são Criadores com interesse particular em cuidados com os pokémons, especialmente se isto envolve preparar estes pokémons para Concursos. Eles desenvolvem técnicas para tornar seus pokémons mais elegantes, garbosos, fofinhos, espertos e robustos. Um pokémon preparado e amado por um Cuidador será sempre feliz e estará pronto para se mostrar em qualquer situação.

Requisitos:

1 prêmio em Concurso.

Requisitos para Multiclasse:

Artista, Defesa 14, 2 prêmios em Concursos.

Perícias de Classe: Empatia, Regeneração.



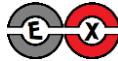
Fã em Ascensão



Frequência: Constante.

Efeito: Seus pokémons podem ter até 15 em qualquer Aptidão. Quando participando em um Concurso, você pode Apelar a um Ponto de Aptidão extra quando poderia Apelar à sua Aptidão.

Mimo



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: após dez minutos preparando a aparência e

o maneirismo do alvo, ele estará com lealdade completa temporariamente e chamará mais atenção. Se ele subir de Nível sem nenhum incidente negativo dentro de dez minutos após esta preparação e possuir todos os outros requisitos para evolução, o requisito de Lealdade será suprido e ele poderá evoluir, mesmo que a Lealdade dele retorne ao valor padrão depois (a Lealdade retorna ao padrão após uma hora). O uso repetido deste Talento gradualmente eleva a Lealdade padrão do pokémon. Além disso, Mimo também restaura Confusão, Paralisia e Queimadura.

Arrumando-se



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: após dez minutos preparando a aparência e

o comportamento do alvo, no início do próximo encontro dele, ele começa elevando uma Fase em um Atributo. O pokémon deve satisfazer um requisito para tanto e não pode ser alvo deste Talento mais de uma vez diária. Se ele

satisfaz os requisitos para mais de um Atributo, escolha qual Atributo terá sua Fase elevada.

Atributo cuja Fase foi Elevada	Requisito
Ataque	Ter um prêmio em um Espetáculo
Defesa	Ter um prêmio em um Concurso de Fisiculturismo
Ataque Especial	Ter um prêmio em um Desfile de Beleza
Defesa Especial	Ter um prêmio em uma Gincana
Velocidade	Ter um prêmio em um Concurso de Fofura

77

Arrumando-se +



Requisitos: Defesa Especial 20, Arrumando-se.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: após quinze minutos preparando a aparência e o comportamento do alvo, no início do próximo encontro dele, ele começa elevando duas Fases em um Atributo. O pokémon deve satisfazer um requisito para tanto e não pode ser alvo deste Talento mais de uma vez diária. Se ele satisfaz os requisitos para mais de um Atributo, escolha qual Atributo terá sua Fase elevada.

Atributo cuja Fase foi Elevada	Requisito
Ataque	Ter um prêmio em um Espetáculo
Defesa	Ter um prêmio em Concurso de Fisiculturismo
Ataque Especial	Ter um prêmio em um Desfile de Beleza
Defesa Especial	Ter um prêmio em uma Gincana
Velocidade	Ter um prêmio em um Concurso de Fofura

Este Talento substitui Arrumando-se.

Código de Sinais



Requisitos: Treinamento em Agilidade.

Frequência: Constante.

Alvo: seus pokémons sob efeito de Treinamento em Agilidade.

Efeito: os alvos podem usar Golpes e se moverem recebendo seus comandos por comunicação não verbal ou codificada. Isso pode ocorrer de várias formas, por exemplo, por gestos manuais ou alguma outra forma que possa ser interpretada pelo pokémon.

Estrela



Frequência: 2 prêmios em Concursos.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu sobe de Nível para um Nível múltiplo de 5.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 10 ou mais, escolha uma Aptidão que o alvo já possui pelo menos

um ponto e adicione +2 a ela. Isso não pode elevar aquela Aptidão acima de 15.

Herdou de Mim!



Frequência: Constante.

Efeito: quando um ovo seu choca, adicione seu MD ou seu MDE a uma Aptidão do pokémon nascido se você já venceu pelo menos um prêmio em um Concurso relacionado àquela Aptidão.

Pelugem Brilhosa



Requisitos: 3 prêmios em Concursos.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon adjacente.

Efeito: após dez minutos preparando a aparência do alvo, role 1d20 + MDE. Se o resultado for 15 ou mais, o próximo ataque que o pokémon sofrer nas próximas 24 horas terá Dificuldade de Acurácia +5. Um mesmo pokémon não pode receber Pelugem Brilhosa mais de uma vez no mesmo dia.

Resplendor



Frequência: Diária.

Gatilho: dois pokémons estão procriando e tiveram sucesso em produzir um ovo.

Efeito: role 1d100. Subtraia o dobro de seu MD e de seu MDE do resultado. Se a rolagem for zero ou menos, do ovo nascerá um pokémon shiny.

Sangue de Vencedores



Frequência: Diária.

Gatilho: um ovo seu está chocando.

Efeito: escolha uma Aptidão de um dos progenitores do ovo. O pokémon nasce com metade do valor da Aptidão escolhida.

Sangue de Vencedores +



Requisitos: Defesa 16, Sangue de Vencedores.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um ovo seu está chocando.

Efeito: escolha uma Aptidão de um dos progenitores do ovo e outra Aptidão do outro progenitor. O pokémon nasce com metade dos valores das Aptidões escolhidas. Este Talento substitui Sangue de Vencedores.

Treinamento em Agilidade



Requisitos: 2 prêmios em Concursos.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: após dez minutos preparando o alvo, este recebe +3 a todos os seus Deslocamentos pelas próximas 24 horas.



Evolucionista

Alguns Criadores sabem intuitivamente que motivação um pokémon precisa para evoluir, mesmo abaixo da expectativa. A estes Evolucionistas, os pokémons maduros são os melhores parceiros. Elevando seus pokémons além das expectativas, o Evolucionista desenvolve uma ligação especial que leva as megaevoluções a novas alturas. Mestres das Pedras-Chaves e das Megapedras ao mesmo tempo, estes Criadores desenvolvem megaevoluções únicas.

Requisitos: Mega!.

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Força, Intimidação.

Escultor de Megapedras

Frequência: Mensal.

Alvo: um pokémon seu totalmente evoluído com lealdade pelo menos 2.



Efeito: após quinze horas de foco e trabalho conjunto com o alvo, você cria uma Megapedra para uso exclusivo no alvo. Esta Megapedra exclusiva permite que o alvo acesse uma megaevolução única, não idêntica a uma megaevolução descrita (o pokémon nem precisa ter uma megaevolução descrita). Quando o pokémon megaevolui usando esta Megapedra, você adiciona 10 pontos aos Atributos Basais dele, mas nenhum Atributo Basal pode receber mais do que +4. A Saúde do pokémon não pode receber nenhum bônus e nenhum Atributo Basal pode ser reduzido. Discuta com seu Narrador como a megaevolução particular afeta o Tipo e a Habilidade de seu pokémon.

Evolução Precoce



Frequência: Constante.

Efeito: Subtraia seu MD do Nível mínimo necessário que um pokémon precisa atingir para evoluir. Outros requerimentos de evolução não são afetados por esta Característica de Classe.

Aperfeiçoar Pedra-Chave



Requisitos: Pedra-Chave Elemental, Recarregar Pedra-Chave, Sobrecarga da Pedra-Chave.

Frequência: Diária.

Alvo: dois pokémons seus com Megapedras.

Efeito: megaevoluia dois pokémons seus simultaneamente. Você não pode usar este Talento se já megaevoluiu um pokémon hoje. Após usar Aperfeiçoar Pedra-Chave, você não pode megaevoluir nenhum pokémon pelo resto do dia.

Conhecedor de Megaevoluções



Frequência: Constante.

Efeito: você pode identificar se qualquer pokémon possui uma Megapedra que ele pode usar para evoluir só de olhar para ela.

Desbloquear Potencial



Requisitos: Defesa 16, Defesa Especial 18.

Frequência: Constante.

Efeito: se você possui uma Megapedra que corresponde a uma Megaevolução padrão (que aparece no Livro dos Pokémons, não uma Megapedra exclusiva produzida para um pokémon), você pode usá-la para megaevoluir para a forma megaevoluída um pokémon que ainda não está em sua última forma evolutiva. Por exemplo, você pode usar uma Blazikenita para megaevoluir um Torchic ou um Combusken a um Mega Blaziken.

Evolução Elemental



Requisitos: Defesa 16, ter evoluído um pokémon usando uma Pedra Elemental.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon aliado (não necessariamente seu) que pode evoluir mediante o uso de uma Pedra Elemental

Efeito: role 1d20 + MD. Se o resultado for 19 ou mais, o pokémon evolui espontaneamente. Se você falhar no teste, o pokémon perde dois Níveis (não altere a quantidade de experiência que ele possui). Reduza os Atributos e os Golpes de acordo com a perda de Níveis.

Evolução Precoce +



Requisitos: Defesa 16.

Frequência: Constante.

Efeito: Subtraia o dobro de seu MD do Nível mínimo necessário que um pokémon precisa atingir para evoluir. Outros requerimentos de evolução não são afetados por este Talento. Este Talento substitui Evolução Precoce.

Involua!



Requisitos: Defesa Especial 20.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon adjacente ao qual você causou dano.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 22 ou mais e o alvo possui menos de 10% de seus PV máximos, ele regredie para o estágio evolutivo anterior. Ajuste os

Atributos de acordo, mas seus Golpes não são alterados. Se o Nível do pokémon for 50 ou menos, ele deverá esperar obter cinco Níveis antes de evoluir novamente.

Pedra-Chave Elemental



Frequência: Constante.

Efeito: seus pokémons megaevoluídos recebem +2 a seus Bônus Elementais, mas sofrem dano igual a $1d20 - MD$ a cada vez que usarem isso.

Recarregar Pedra-Chave



Frequência: Constante.

Efeito: você pode ativar uma mesma Pedra-Chave duas vezes diárias. Você não pode ter como alvo o mesmo pokémon duas vezes no mesmo dia. Sua Pedra-Chave só pode megaevoluir um pokémon de cada vez.

Sobrecarga da Pedra-Chave



Frequência: Constante.

Efeito: suas megaevoluções duram por até meia hora ou até o pokémon megaevoluído ficar inconsciente.



Incubador

Um Incubador tem muito orgulho nos ovos de seus pokémons. Ele pratica o cuidado com os ovos de uma maneira incomparável, e pode chocar um ovo recém-adquirido em pouquíssimos dias. Seus cuidados com os ovos influenciam muito o potencial do filhote e podem tornar os pokémons dele muito mais fortes à medida que crescem.

Requisitos: Chocadeira, ter chocado dois ovos.

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Incansável, Resiliência.

Assim que se Faz!

Frequência: Constante.

Alvo: um pokémon que você chocou, a até 20 metros de um de seus progenitores.

Efeito: quando o progenitor ganha Pontos de Expe-

riência, ele pode transferir metade dos pontos de experiência que receberia para o alvo. Se ambos os progenitores receberem pontos de experiência simultaneamente, apenas um pode transferir para o alvo.

Vantagem da Ascendência



Frequência: Diária.

Gatilho: um ovo seu está chocando.

Efeito: o pokémon que nascer saberá um número de Golpes Herdados igual a seu MDE. Os Golpes Herdados deverão constar na lista de Golpes de seus progenitores que podem ser aprendidos subindo de Nível naturalmente ou por Tutor. Você não escolhe quais os Golpes que serão passados adiante ao pokémon, eles são determinados aleatoriamente. Se seu MDE é maior do que o número de Golpes aplicáveis, ele aprende todos os possíveis.



Ainda Não!



Frequência: Constante.

Gatilho: um ovo está chocando.

Efeito: se um ovo que você (ou um humano aliado) possui está chocando, você pode atrasar o nascimento por 48 horas. Se você não é o dono do ovo, você precisará de permissão deste para usar este Talento.

Chocadeira ++



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Constante.

Alvo: ovos em sua posse.

Efeito: os ovos que você carrega consigo chocam em apenas 50% do tempo que precisariam. Este Talento substitui Chocadeira e até mesmo Chocadeira +.

Direito de Nascença



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um ovo seu está chocando.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, escolha qual a Habilidade do pokémon que nascer dentre as possibilidades normais para ele.

Herança Infundida



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Constante.

Efeito: Golpes Herdados e Golpes Naturais (aqueles aprendidos subindo de Nível) também são considerados dentro das listas de Golpes que podem ser aprendidos por TM ou Tutor para os seus pokémons.

Hiperlexia Parental



Frequência: Constante.

Alvo: seus pokémons acima do Nível 15 chocados por você.

Efeito: você entende os alvos como se estivessem falando seu idioma e eles também entendem você através de linguagem corporal como se você estivesse falando com eles.

Nascimento Poderoso



Requisitos: Defesa 16.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um ovo seu está chocando.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 13 ou mais, o pokémon nasce com +1 a todos os seus Deslocamentos e também à Capacidade Força. Estes benefícios continuam válidos a seus próximos estágios evolutivos, mas isso não pode elevar a Força de um pokémon além de 7.

Paleta de Atitudes



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um ovo seu está chocando.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, escolha 6 Naturezas. O pokémon que nascer possuirá uma destas seis Naturezas definindo aleatoriamente.

Paleta de Atitudes +

Requisitos: Defesa Especial 18, Paleta de Atitudes.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um ovo seu está chocando.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, escolha a Natureza do pokémon que nascer. Este Talento substitui Paleta de Atitudes.

Procriação Minuciosa



Frequência: Constante.

Alvo: seus pokémons que você chocou que são filhos de pelo menos um pokémon seu que você também chocou.

Efeito: os alvos recebem 50% de pontos de experiência adicionais a cada vez que receberem pontos de experiência.

Protetor da Prole



Frequência: Por Encontro.

Gatilho: um pokémon que você chocou é acertado por um Golpe e está dentro do alcance do seu Deslocamento.

Efeito: você pode se deslocar imediatamente para interceptar o Golpe. Você sofre o dano e os efeitos do Golpe e, se ele causar dano, você subtrai do dano que sofreria seu MD e seu MDE.

Tutor de Golpes Herdados



Frequência: Defesa Especial 20.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon que você chocou.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 23 ou mais, você pode ensinar ao alvo um Golpe Herdado que ele não conhecia. Isso pode ser feito até quatro vezes para cada pokémon.

Médico

Todos recorrem aos Médicos. Eles trabalham em hospitais, em Centros Pokémon e basicamente em qualquer lugar para socorrer feridos. Possuindo grande conhecimento sobre a fisiologia, Médicos são capazes de manter pokémons prontos para a batalha e em plena forma e podem ser a diferença entre a vida e a morte quando alguém está envenenado ou ferido. Um Médico pode tratar humanos e pokémons feridos e afligidos usando seus kits médicos e suprimentos com os quais sempre andam para casos de urgências. Viajar com um Médico significa segurança e muito menos visitas a Centros Pokémon.

Requisitos: Defesa 14, Socorrista.

Requisitos para

Multiclasses: Defesa Especial 18, Socorrista. Um Ranger com Defesa 14 e Defesa Especial 14 também se qualifica.

Perícias de Classe: Manipulação, Regeneração.



Relaxantes Musculares

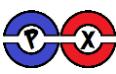


Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano Paralisado.

Efeito: restaura a Paralisia.

Analgésicos



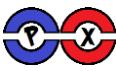
Requisitos: Defesa 15.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano Envenenado ou Queimado.

Efeito: restaura a Queimadura ou o Veneno.

Alta Medicina

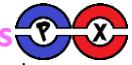


Requisitos: Defesa 18.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon.

Tratar Ferimentos Mínimos



Frequência: Diária. A cada 7 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: o alvo recupera 20 Pontos de Vida.

Efeito: o pokémon recupera todos os usos de Golpes cujas Frequências são Diárias.

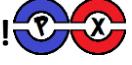
Médico Especialista



Frequência: Constante.

Efeito: quando você usa um item restaurativo (por exemplo: uma Poção ou um item que restaura Condições, como um Antídoto), ele cura uma quantidade de PV extras igual à sua Defesa.

Não Morrerá Comigo Aqui!



Requisitos: Defesa 20.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano que falhou em um Teste de Morte há menos de cinco minutos.

Efeito: o alvo pode refazer o Teste de Morte falho. Ele subtrai 5 de sua rolagem se for humano ou 25 se for um pokémon.

Não Morrerá Comigo Aqui! +

Requisitos: Não Morrerá Comigo Aqui!.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano que falhou em um Teste de Morte há menos de cinco minutos.

Efeito: o alvo pode refazer o Teste de Morte falho. Ele subtrai sua Defesa de sua rolagem se for humano ou a soma de sua Defesa e sua Defesa Especial se for um pokémon. Este Talento substitui Não Morrerá Comigo Aqui!

83

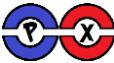
Sobreviveu Graças à Medicina!

Requisitos: quatro Talentos de Médico (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: você pode usar dois itens restaurativos ou dois Talentos de Médico em uma mesma Ação Padrão. Alternativamente, você pode usar um item restaurativo e um Talento de Médico em uma mesma Ação Padrão.

Terapia de Choque



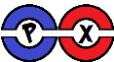
Requisitos: Analgésicos.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano Congelado ou Sonolento.

Efeito: restaura o Congelamento ou o Sono.

Tratar Ferimentos Críticos



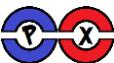
Requisitos: Defesa 18.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: o alvo recupera 80 Pontos de Vida.

Tratar Ferimentos Graves



Requisitos: Defesa 16.

Frequência: Diária. A cada 9 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: o alvo recupera 60 Pontos de Vida.

Tratar Ferimentos Leves



Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: o alvo recupera 40 Pontos de Vida.

Tutor

Criar um pokémon e deixar as coisas acontecerem naturalmente não é suficiente ao Tutor. Estes Criadores imprimem conhecimentos a seus pokémons na forma de truques aos quais outros de sua espécie não podem recorrer. Eles aprendem quais os mecanismos que envolvem cada técnica, cada diferente golpe pokémon, e podem despertar este poder nos pokémons. Além disso, eles podem deixar registros - livros, pergaminhos, vídeos ou qualquer outra forma de passar o ensino adiante - para que este poder não morra consigo. Os pokémons de um Tutor são sempre surpreendentes devido à sua versatilidade: pode ser uma surpresa mortal descobrir um Charizard que, de repente, solta um Pulso d'Água da boca!

Requisitos: ter usado pelo menos cinco Registros.

Requisitos para Multiclasse: ter usado pelo menos cinco Registros e ser membro de uma Classe. Diferentes Classes só podem se tornar Tutores se possuírem alguns outros requisitos, conforme a tabela abaixo:

Classe	Outros Requisitos
Cientista	Defesa Especial 16
Fotógrafo	Defesa Especial 16, Registro Fotográfico
Guia	Defesa Especial 18

Perícias de Classe: História, Manha.

Especial: ao se tornar um Tutor, você deve calcular o número de Pontos de Tutoria que um pokémon possui. Um pokémon possui um número de Pontos de Tutoria igual a um quinto de seu Nível. Pokémons acumulam mais Pontos de Tutoria ao alcançarem Níveis múltiplos de 5. Quando um Talento ou Característica de Classe de Tutor consome um número de Pontos de Tutoria, estes pontos são gastos permanentemente pelo pokémon, que jamais os recuperará, de modo que o número máximo de Pontos de Tutoria que um pokémon pode acumular é vinte no Nível 100 e apenas se ele não tiver consumido nenhum.

Introjeção

Frequência: Constante.

Gatilho: um de seus pokémons aprende um Golpe por Registro ou Tutor.



Desbloqueio Elemental

Requisitos: Defesa Especial 20.

Frequência: Uso Único.



Efeito: você pode posicionar o Golpe aprendido na lista de Golpes que são aprendidos por aquele pokémon naturalmente subindo de Nível. Isso só pode ser feito até duas vezes por pokémon.

Tutorial



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: após quinze minutos treinando e instruindo o alvo, role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, escolha um Golpe que ele pode aprender a partir de um Tutor. O alvo aprende este Golpe. Uma vez que tenha usado esta Característica de Classe em um pokémon, ela jamais poderá ser usada novamente para aquele pokémon.

Este Talento consome dois Pontos de Tutoria.

Alvo: um pokémon.

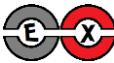
Efeito: após quinze minutos treinando e instruindo o alvo, escolha um Tipo. O alvo poderá aprender todos os Golpes daquele Tipo a partir de Registros. Uma vez que

tenha usado este Talento em um pokémon, ele jamais poderá ser usado novamente para aquele pokémon.

Este Talento consome três Pontos de Tutoria.

Especial: Este Talento pode ser escolhido até três vezes.

Ensinar Capacidades



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon.

Efeito: após quinze minutos treinando e instruindo o alvo, escolha um Golpe de qualquer lista do alvo, desde que o Golpe garanta ao alvo uma Capacidade (salvo Aura) ou modifique alguma Capacidade (novamente salvo Aura). O pokémon ganha aquela Capacidade. Uma vez que tenha usado este Talento em um pokémon, ele jamais poderá ser usado novamente para aquele pokémon.

Este Talento consome um Ponto de Tutoria.

Imortalizar o Conhecimento



Requisitos: Defesa Especial 20.

Frequência: Mensal.

Alvo: um Registro.

Efeito: após quatro horas de trabalho diligente, você converte um Registro de uso único a um Registro Permanente.

InSTRUÇÃO DE EFEITO



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: após quinze minutos treinando e instruindo o alvo, role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, escolha um Golpe que ele pode aprender a partir de um Registro e que não usa nem Ataque nem Ataque Especial. O alvo aprende este Golpe. Uma vez que tenha usado este Talento em um pokémon, ele jamais poderá ser usado novamente para aquele pokémon.

Este Talento consome quatro Pontos de Tutoria.

InSTRUÇÃO ESPECIAL



Requisitos: um pokémon com Ataque Especial 30.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: após quinze minutos treinando e instruindo o alvo, role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, escolha um Golpe que ele pode aprender a partir de um Registro e que usa o Ataque Especial. O alvo aprende este Golpe. Uma vez que tenha usado este Talento em um pokémon, ele jamais poderá ser usado novamente para aquele pokémon.

Este Talento consome quatro Pontos de Tutoria.

InSTRUÇÃO FÍSICA



Requisitos: um pokémon com Ataque 30.

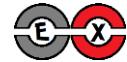
Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: após quinze minutos treinando e instruindo o alvo, role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, escolha um Golpe que ele pode aprender a partir de um Registro e que usa o Ataque. O alvo aprende este Golpe. Uma vez que tenha usado este Talento em um pokémon, ele jamais poderá ser usado novamente para aquele pokémon.

Este Talento consome quatro Pontos de Tutoria.

InVENTOR DE TÉCNICAS



Requisitos: Recordador.

Frequência: Diária.

Efeito: após quatro horas de trabalho diligente, role 1d20 + MDE. Se o resultado for 21 ou mais, escolha um Golpe que um dos seus pokémons conhece, mas para o qual não existe um Registro normalmente. Você cria um Registro não permanente contendo o Golpe. Não é possível criar o mesmo Registro mais de uma vez com este Talento.

RECORDADOR



Requisitos: Defesa Especial 17, ter usado a Característica de Classe Tutorial três vezes com sucesso.

Frequência: Semanal.

Alvo: um pokémon.

Efeito: após quatro horas de trabalho diligente, role 1d20 + MDE. Se o resultado for 21 ou mais, escolha um Golpe que você já ensinou mediante Tutorial. Você cria um Registro contendo o Golpe. Não é possível criar o mesmo Registro mais de uma vez com este Talento.

SABEDORIA DE ERAS



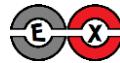
Requisitos: Recordador, Inventor de Técnicas.

Frequência: Constante.

Alvo: um pokémon.

Efeito: você pode agora criar o mesmo Registro quantas vezes desejar usando Recordador e Inventor de Técnicas e também pode escolher o mesmo Golpe inúmeras vezes com Sabedoria Didática.

SABEDORIA DIDÁTICA



Requisitos: Defesa Especial 16 e um dos seguintes: Instrução de Efeito, Instrução Especial ou Instrução Física.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: após quinze minutos treinando e instruindo o alvo, role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, escolha um Golpe que ele pode aprender a partir de um Registro. O alvo aprende este Golpe. Uma vez que tenha usado este Talento em um pokémon, ele jamais poderá ser usado novamente para aquele Golpe.

Este Talento consome quatro Pontos de Tutoria.

TUTOR EXCEPCIONAL



Requisitos: ter usado a Característica de Classe Tutorial cinco vezes.

Frequência: Constante.

Efeito: você agora pode usar Tutorial várias vezes em um mesmo pokémon.

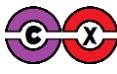
Guerreiro

Alguns humanos excedem fisicamente vários pokémons no físico. Eles combatem diretamente, e se tornam incomparáveis àqueles sem treinamento, que só podem fazer tentativas aleatórias de fazer qualquer coisa. Guerreiros podem nocautear humanos com pouco esforço, e seus pokémons também se beneficiam de suas façanhas. O Guerreiro tem uma afinidade natural com os Tipos Metal, Terra, Pedra e especialmente Lutador – que são todos pokémons muito físicos –, de modo que pode treiná-los melhor para usar ataques com todo o seu potencial. Resistente e focado, o Guerreiro vence obstáculos ao lado de seus pokémons. Eles podem usar técnicas de pokémons, demonstrando feitos de força e disciplina. Embora não melhorem tanto as competências dos pokémons como um Treinador, por exemplo, eles obtêm profundo respeito de seus pokémons, uma vez que são capazes de lutar contra seus próprios pokémons.

Requisitos: Ataque 13, Defesa 13.

Perícias de Classe: Apneia, Corrida, Deflexão, Força, Incansável, Intimidação, Resiliência, Salto.

Foco Combativo



Frequência: Constante.

Efeito: adicione seus MA e MD às rolagens de dano causado por você.

Calejar



Frequência: Constante.

Efeito: quando sofrer dano (inclusive por dano causado a si mesmo), reduza o dano sofrido por seu MA. Obviamente, isso não afeta danos irredutíveis.

Chute Duplo



Requisitos: ter um pokémon que conhece o Golpe Chute Duplo.

Frequência: Diária. A cada 4 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Chute Duplo.



Resistência Marcial



Frequência: Constante.

Efeito: some as metades de seus MA e MD e multiplique esta soma por 5. Adicione o resultado deste cálculo ao seus Pontos de Vida máximos.

Fachada

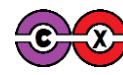


Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Fachada.

Foco Combativo +

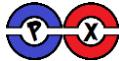


Requisitos: Ataque 15, Defesa 15.

Frequência: Constante.

Efeito: adicione o dobro de seu MA e o dobro de seu MD às rolagens de dano causado por você. Este Talentos substitui Foco Combativo.

Golpe de Caratê



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Golpe de Caratê.

Megassoco

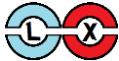


Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Megassoco.

Nada Pode me Parar!



Requisitos: Velocidade 18.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: escolha uma Condição que está afligindo você (como Paralisia, Sono ou Veneno, por exemplo). Você se cura desta Condição.

Quebra Telha



Requisitos: seis Talentos de Guerreiro (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Quebra Telha.

Resistência Marcial +



Requisitos: Ataque 14, Defesa 14.

Frequência: Constante.

Efeito: some seus MA e MD e multiplique esta soma por 5. Adicione o resultado deste cálculo ao seus Pontos de Vida máximos. Este Talento substitui Resistência Marcial.

Soco Focalizado



Requisitos: Ataque 18.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Soco Focalizado.

Voadora



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Voadora.



Artista Marcial

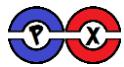
Os Artistas Marciais são os melhores lutadores desarmados. As mãos e os pés de um Artista Marcial devem ser registrados como armas letais. Incrível disciplina e força bruta podem ser vistas neste Guerreiro. Artistas Marciais empurram o maior Snorlax de sua posição ou vencem um Machamp em uma queda de braço ou no tatame.

Requisitos: Ataque 16, Defesa 15, Arma de Escolha para Ataque Desarmado.

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Concentração, Força.

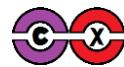
Corpo a Corpo



Frequência: Diária.

Efeito: você usa o Golpe Corpo a Corpo.

Sensei



Frequência: Constante.

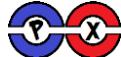
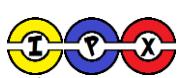
Alvo: pokémons e humanos.

Efeito: escolha uma Arte Marcial específica (como karatê, judô, etc.). Você é um mestre neste estilo de arte marcial, podendo executar feitos performáticos relacionados a ela sem testes. Quando usar sua arte marcial, seus ataques desarmados possuem Dificuldade de Acurácia de apenas 2, e você pode causar dano do Tipo Normal ou do Tipo Lutador a seu critério.

Amortecer**Requisitos:** Arrojado.**Frequência:** Constante.**Gatilho:** você sofre dano por um Golpe que você já sofreu antes na vida.**Efeito:** reduza o dano sofrido por seu MA e por seu MD. Isso não reduz dano causado a si mesmo por Golpes.**Arremesso Circular****Requisitos:** Vá para Longe!**Frequência:** Diária.**Alvo:** um pokémon ou um humano.**Efeito:** você usa o Golpe Arremesso Circular.**Arrojado****Requisitos:** Defesa 18.**Frequência:** Constante.**Efeito:** receba a Habilidade Imprudência.**Calejar +****Requisitos:** Calejar.**Frequência:** Constante.**Efeito:** quando sofrer dano (mas não dano causado a si mesmo), reduza o dano sofrido pelo seu MA e pelo seu MD. Obviamente, isso não afeta danos irredutíveis.**Chute Giratório****Requisitos:** ter sofrido o Golpe Soco de Fogo.**Frequência:** Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.**Alvo:** um pokémon ou um humano.**Efeito:** você usa o Golpe Chute Giratório.**Defesa Aberta****Requisitos:** Durão.**Frequência:** Diária.**Alvo:** um pokémon ou um humano.**Efeito:** você usa o Golpe Defesa Aberta.**Faca de Dois Gumes****Requisitos:** Ataque 20.**Frequência:** Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.**Alvo:** um pokémon ou um humano.**Efeito:** você usa o Golpe Faca de Dois Gumes.**Fortão****Frequência:** Constante.**Efeito:** quando você faz um teste que adiciona seu MA, adicione +3 à rolagem.**Múltiplos Estilos****Frequência:** Constante.**Alvo:** pokémons e humanos.**Efeito:** escolha outra Arte Marcial específica (como caratê, judô, etc.). Você é um mestre neste estilo de arte

marcial, podendo executar feitos performáticos relacionados a ela sem testes. Quando usar sua arte marcial, seus ataques desarmados possuem Dificuldade de Acurácia de apenas 2, e você pode causar dano do Tipo Normal ou do Tipo Lutador a seu critério.

Especial: este Talento pode ser escolhido diversas vezes. Seus efeitos não se acumulam. A cada vez que é escolhido, ele se aplica a uma arte marcial distinta.

Pontapé**Requisitos:** Chute Giratório.**Frequência:** Diária.**Alvo:** um pokémon ou um humano.**Efeito:** você usa o Golpe Pontapé.**Soco Rápido****Requisitos:** ter sofrido o Golpe Soco Rápido.**Frequência:** Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.**Alvo:** um pokémon ou um humano.**Efeito:** você usa o Golpe Soco Rápido.**Supervoadora****Requisitos:** Voadora.**Frequência:** Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.**Alvo:** um pokémon ou um humano.**Efeito:** você usa o Golpe Supervoadora.**Vá para Longe!****Frequência:** À Vontade.**Alvo:** um pokémon ou um humano.**Efeito:** você empurra o alvo um número de metros igual a seu MA. Se o alvo for empurrado a um Terreno Bloqueador, ele sofre 2d10 de dano. Caso ele seja Empurrado em direção a outra criatura, tanto esta quanto o ele sofrem 1d10 de dano.



Atleta

Elevando seu treinamento físico a outro nível, os Atletas atingiram o pico da forma humana e usam a força do treinamento para se tornarem esportistas deslumbrantes. Todo Atleta sabe que o sucesso vem de duas coisas: trabalho em equipe e desempenho físico superior. Atletas se esforçam para ultrapassar os limites de seus corpos, e ajudam seus aliados e pokémons a fazerem o mesmo. E poucos são melhores que um Atleta em trabalhar com seus companheiros de equipe em uma briga.

Requisitos: Ataque 16.

Requisitos para Multiclasse: Parrudo, Ataque 16.

Um Soldado com Ataque 18 também se qualifica.

Perícias de Classe: Acrobacia, Corrida.

Porradaria

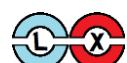


Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Porrada. Se você tiver sucesso em acertar o alvo, o próximo aliado que tentar atacar o alvo pode ignorar toda a Evasão do alvo.

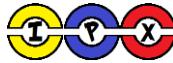
Rapidez



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: adicione seu MA aos seus Deslocamentos Terrestre, de Natação e Subaquático até o final da rodada. Rapidez não pode ser ativada mais de uma vez por rodada e só pode ser ativada no início da rodada.

Esquiva

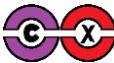


Requisitos: Defesa 18.

Frequência: Diária.

Efeito: você usa o Golpe Detecção.

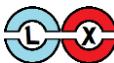
Explosão Muscular



Frequência: Constante.

Efeito: a qualquer momento que você usaria seu MV, você pode usar seu MA no lugar.

Hora Extra



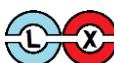
Requisitos: Ataque 26.

Frequência: Diária.

Gatilho: você é reduzido a inconsciente (0 PV ou menos), mas não a -100% de seus PV ou menos.

Efeito: antes de desmaiar, você pode se deslocar uma vez e executar uma Ação Padrão tendo como alvo um inimigo.

Jogo Duplo



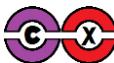
Requisitos: um pokémon com Força 5.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu acerta um Golpe Corpo a Corpo causador de dano em um inimigo ao qual você já causou dano na rodada atual.

Efeito: o seu pokémon causa uma quantidade de dano extra igual à Força dele e empurra o alvo uma quantidade de metros igual à Força dele. Se o inimigo atingido for Empurrado a um Terreno Bloqueador, ele sofre 2d12 de dano extra. Caso ele seja Empurrado em direção a outra criatura, tanto esta quanto o inimigo original sofrem 1d12 de dano.

Na Zona



Requisitos: Ataque 16.

Frequência: Constante.

Efeito: quando você usa Rapidez, você pode usar seu Ataque ou sua Defesa no lugar de sua Velocidade para fins de calcular sua Iniciativa e sua Evasão até o fim da próxima rodada.

Precisa ser Rápido



Requisitos: Ataque 18.

Frequência: Diária.

Efeito: você usa o Golpe Extrema Velocidade.

Protegendo as Costas



Requisitos: Ataque 18.

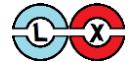
Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu é acertado por um ataque.

Efeito: se você ainda não se moveu na rodada, você pode tentar interceptar o ataque direcionado ao seu pokémon. Se seu Ataque for 20 ou menos, você rola 1d20 e tem sucesso se o resultado for 11 ou mais. Se seu Ataque for de 21 a 30, você rola 1d20 e tem sucesso se o resultado

for 6 ou mais. Se seu Ataque for maior que 30, você não precisa fazer nenhuma rolagem para ativar este Talento. Não é possível usar este Talento mais de uma vez por rodada.

Resultado do Esforço



Requisitos: Trabalhe este Corpo!

Frequência: À Vontade.

Gatilho: um pokémon com Força pelo menos 5 está subindo de Nível para um Nível múltiplo de 5.

Efeito: role 1d20 + MA. Se o resultado for 16 ou mais, o pokémon aprende o Golpe Superforça.

Ringue



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você usa o Golpe Porrada.

Efeito: a Dificuldade de Acurácia da Porrada se torna 4. Se você tiver sucesso em acertar com a Porrada um inimigo que causou dano a um aliado na rodada atual ou na rodada anterior, na próxima vez que um aliado (não necessariamente o mesmo) causar dano a ele, o dano é aumentado em um número de d6s igual à metade de seu MA.

Trabalhe este Corpo!



Frequência: Semanal.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: após dez horas de treinamento, o alvo ganha permanentemente +1 à Capacidade Força ou a um de seus Deslocamentos. Isso não pode elevar a Força do pokémon além de 7. Um dado Deslocamento não pode ser beneficiado mais de três vezes por este Talento. Se o valor numérico da Força ou do Deslocamento escolhido for menor que 4, ele não pode ser melhorado por este Talento.

Você vai Ver!



Frequência: Diária.

Efeito: você usa o Golpe Retaliação.



Áugure

Um humano que se torne um com o mundo que o rodeia pode usar a Aura. Esta pessoa lê as auras psicológicas de outros e pode conhecer as intenções de uma pessoa sem qualquer conversa. Além disso, ele pode emitir explosões de energia e criar campos de força ao redor de si. Estes usuários de Auras também têm a capacidade de ouvir os pensamentos de outros que querem falar com eles pela mente. Em resumo, o Áugure é uma raridade no mundo, e uma bênção para qualquer pessoa que ele deseja auxiliar.

Requisitos: Ataque 16, um pokémon com a Capacidade Aura.

Requisitos para Multiclasse: O Escolhido, Ataque 18, um pokémon com a Capacidade Aura.

Perícias de Classe: Imunidade, Percepção.

Leitura de Auras

Frequência: Constante.

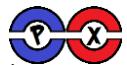


Alvo: pokémons e humanos.

Efeito: você pode ler a aura do alvo. Todos os pokémons e humanos possuem auras, mas a maioria não pode acessá-las. Auras variam em coloração: quanto mais vívida é a cor (ou seja, menos clara e transparente), mais emoção domina aquela pessoa naquele momento; e quanto mais escura, mais intenções ruins aquela pessoa possui. A Leitura de Auras não permite ler mentes, mas auras são pessoais e visíveis mesmo na escuridão.

Você pode tornar sua própria aura aparente em coloração para outros, indicando sua intenção a pokémons e humanos, que instintivamente receberão as mesmas informações como se estivesse lendo a sua aura.

Onda de Vácuo



Frequência: Diária. A cada 6 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: você usa o Golpe Onda de Vácuo, mas use seu Ataque, e não seu Ataque Especial, para definir o dano.

Corpo e Alma



Requisitos: quatro Talentos de Áugure (desconte as Características de Classe para este cálculo), Ataque 18.

Frequência: Constante.

Efeito: no momento que escolher este Talento, escolha um Tipo elemental. Todas as vezes que fizer um ataque de Armas, você pode causar dano daquele Tipo a seu critério.

Esfera da Aura



Requisitos: ter visto o Golpe Esfera da Aura ser usado.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: você usa o Golpe Esfera da Aura.

Expansão da Aura



Requisitos: ter sofrido o Golpe Expansão da Aura.

Frequência: Semanal. A cada 15 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Expansão da Aura, mas use seu Ataque, e não seu Ataque Especial, para definir o dano.

Intenções na Aura



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: pokémons e humanos.

Efeito: após se concentrar por dez minutos, você sabe o curso geral de ações que o alvo pretende fazer. Exemplos são “encontrar um sócio”, “combater seu inimigo”, “destruir este lugar”, “impressionar seu amigo”. Estas intenções são vagas, e podem ser mal interpretadas, mas nunca são literalmente mentiras. Por exemplo, você pode ler “lutar contra o vizinho” e achar que há uma rixa ou desentendimento, enquanto a realidade é que pode ser uma competição amigável. Estas intenções são aparentes para você pela aura, e não pela leitura da mente, portanto não podem ser ocultadas pelo Talento Meditação nem pela Capacidade Ininteligível.

Pulso d'Água



Requisitos: ter sofrido o Golpe Pulso d'Água.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Pulso d'Água, mas use seu Ataque, e não seu Ataque Especial, para definir o dano.

Pulso do Dragão



Requisitos: ter sofrido o Golpe Pulso do Dragão.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Pulso do Dragão, mas use seu Ataque, e não seu Ataque Especial, para definir o dano.

Pulso Sombrio



Requisitos: ter sofrido o Golpe Pulso Sombrio.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Pulso Sombrio, mas use seu Ataque, e não seu Ataque Especial, para definir o dano.

Soco de Drenagem



Requisitos: um pokémon que conhece o Golpe Soco de Drenagem.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Soco de Drenagem.

Soco de Fogo



Requisitos: ter sofrido o Golpe Soco de Fogo.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Soco de Fogo.

Soco de Gelo



Requisitos: ter sofrido o Golpe Soco de Gelo.

Frequência: Diária. A cada 18 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Soco de Gelo.

Soco do Trovão



Requisitos: ter sofrido o Golpe Soco do Trovão.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Soco do Trovão.

Soco Sombrio



Requisitos: ter sofrido o Golpe Soco Sombrio.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Soco Sombrio.

Tela de Luz



Requisitos: um pokémon que conhece o Golpe Tela de Luz.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si mesmo.

Efeito: você usa o Golpe Tela de Luz.

Bandido

Guerreiros são treinados em condições rigorosas e são comumente disciplinados durante o aprendizado do caminho dos punhos e espadas. Os Bandidos perceberam que, ao não aderir a estas regras, eles teriam muito mais sucesso. Assim, truques sujos são suas armas. Afinal, uma luta é uma luta: alguém tem que perder, e o Bandido não será o perdedor. Se há algo que ainda pode ser feito para ganhar, a honestidade e a dignidade podem ser descartadas. Estes indivíduos abandonaram a disciplina e a técnica por uma forma diferente de combate. A eles, não há pudores sobre o que fazer. Uma arma escondida pode ser a menor de suas preocupações ao combater uma pessoa tão suja.

Requisitos:

Ataque 15.

Requisitos para

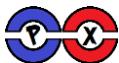
Multiclasse: Ladrão,
Ataque 16.

Perícias de

Classe: Manha,
Prestidigitação.



Ludibriar



Frequência: Constante.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: escolha um dos seguintes Golpes: Adulação, Bravata ou Provocação. Você usa o Golpe escolhido. Este Talento não pode ser usado mais de uma vez contra o mesmo durante o mesmo combate, mesmo que um Golpe diferente fosse escolhido.

Psique

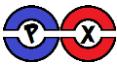


Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Pelas Costas.

Afiar



Frequência: Diária.

Alvo: uma de suas armas.

Efeito: role 1d20 + MA. Se o resultado for 12 ou mais, a arma alvo causa 1d10 de dano adicional até o fim do combate. Este Talento deve ser declarado no início do combate, e indica que você preparou aquela arma previamente.

Ataque Furtivo

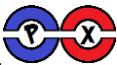


Requisitos: Arma de Escolha para uma arma pequena e real (não ataque desarmado).

Frequência: Constante.

Efeito: outros não são conscientes que você carrega sua Arma de Escolha consigo. Quando você usa pela primeira vez sua Arma de Escolha para atacar em um combate, a Dificuldade de Acurácia é de apenas 2 e você ignora a Evasão do alvo. Além disso, se você acertar, você causa dano dobrado.

Desarme



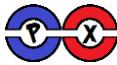
Requisitos: seis Talentos de Bandido (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária.

Gatilho: você ataca um humano com um ataque de Armas e tem sucesso.

Efeito: role 1d20 + MA. Se o resultado for 16 ou mais, uma pokébola contendo um pokémon que o alvo do ataque possui (determinada aleatoriamente se houver mais de uma) é danificada, e não pode ter seu pokémon liberado. Pokéolas danificadas desta forma podem ser reparadas instantaneamente por um Captor ou em um Centro Pokémon, numa Pokéloja ou em qualquer estabelecimento policial.

Desespero



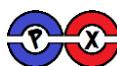
Requisitos: Ataque 18.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Último Recurso. Só é possível usar este Talento se você já usou pelo menos quatro Talentos de Bandido no combate atual.

Encare!

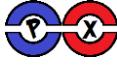


Frequência: Diária. A cada 4 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Cabeçada.

Lágrimas de Crocodilo

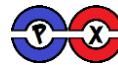


Frequência: À Vontade.

Gatilho: você faz um Teste de Acurácia para atacar um pokémon ou um humano que causou dano a você na última ação dele.

Efeito: reduza em 5 a Dificuldade de Acurácia. Este Talento não pode ser usado mais de uma contra o mesmo inimigo no mesmo combate. Além disso, os efeitos deste Talento não se acumulam com os efeitos de Pensa Rápido!

No Saco!



Requisitos: Ataque 17.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um humano.

Efeito: você usa o Golpe Megachute. Se o resultado do Teste de Acurácia for 14 ou mais, o alvo está Paralisado.

Olha Lá!

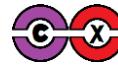


Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: o alvo role 1d20 + MAE se for um humano ou 1d20 + Inteligência se for um pokémon. Se a rolagem for menor que 13, o alvo perde a Ação Padrão da rodada atual se for humano ou a Ação de Golpe da rodada atual se for pokémon. Este Talento não pode ser usado mais de uma contra o mesmo alvo no mesmo combate.

Pensa Rápido!



Frequência: Constante.

Gatilho: você erra um ataque de Armas.

Efeito: reduza em 3 a Dificuldade de Acurácia se atacar o mesmo alvo novamente na próxima rodada.

Riposta



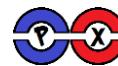
Requisitos: Arma de Escolha.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você recebe um ataque de Armas usando uma arma real (não ataque desarmado).

Efeito: role 1d20 + MA. Se o resultado for 16 ou mais, o ataque falha e a arma do inimigo é arremessada em 5 metros para longe. Pegar uma arma do chão consome uma Ação Padrão. Riposta só pode ser usada uma vez por rodada.

Roubo



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Roubo. Se você acertar um humano, você pode tirar dele qualquer coisa que possa ser vista, salvo roupas.

Você Vai Pagar por Isso!



Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Retribuição.

Monge

O Monge encontrou a paz interior e deseja transmitir seus conhecimentos aos outros. O conhecimento dele sobre as energias que fluem dentro de tudo, inclusive dos corpos, ajuda a relaxar aliados e prejudicar os inimigos. Uma lição com um Monge pode acalmar sua mente e prepará-lo para qualquer coisa.

Talvez sejam os Monges aqueles mais em contato com os corpos que quaisquer outros, pois seus conhecimentos sobre os pontos de pressão transformam o Monge em um terapeuta muito qualificado. Uma vez que a anatomia de cada pokémon é diferente, um Monge inicialmente entende a biologia humana, e só depois pode esperar entender a fisiologia pokémon. Uma massagem de um Monge pode ser a chave entre a saúde e a doença, e pode elevar o espírito.

Requisitos: Defesa 14.

Requisitos para Multiclasse:

Cuidador, Velocidade 18.

Perícias de Classe:

Empatia, Regeneração.

Ataque

Atordoante

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, recebe um uso diário adicional.

Gatilho: você acerta um ataque desarmado.

Efeito: o alvo está Atordoado. Este Talento não pode ser usado mais de uma vez contra o mesmo alvo durante um mesmo combate.

Loga



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon.

Efeito: após cinco minutos de meditação, o alvo estará com Lealdade completa temporariamente e chamará mais atenção. Se ele subir de Nível sem nenhum incidente negativo dentro de uma hora após esta preparação e possuir todos os outros requisitos para evolução, o requisito de Lealdade será suprido e ele poderá evoluir, mesmo que a Lealdade dele retorne ao valor padrão depois (a Lealdade retorna ao padrão após uma hora).

Alongamento



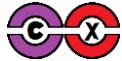
Requisitos: Exercícios Revigorantes.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, recebe um uso diário adicional.

Gatilho: você usa loga.

Efeito: o alvo de loga recebe a Habilidade Elasticidade até o fim do próximo encontro naquele dia.

Contorcionismo



Frequência: Constante.

Efeito: você é imune a Paralisia.

Estímulo



Requisitos: Técnica Milenar.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, recebe um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

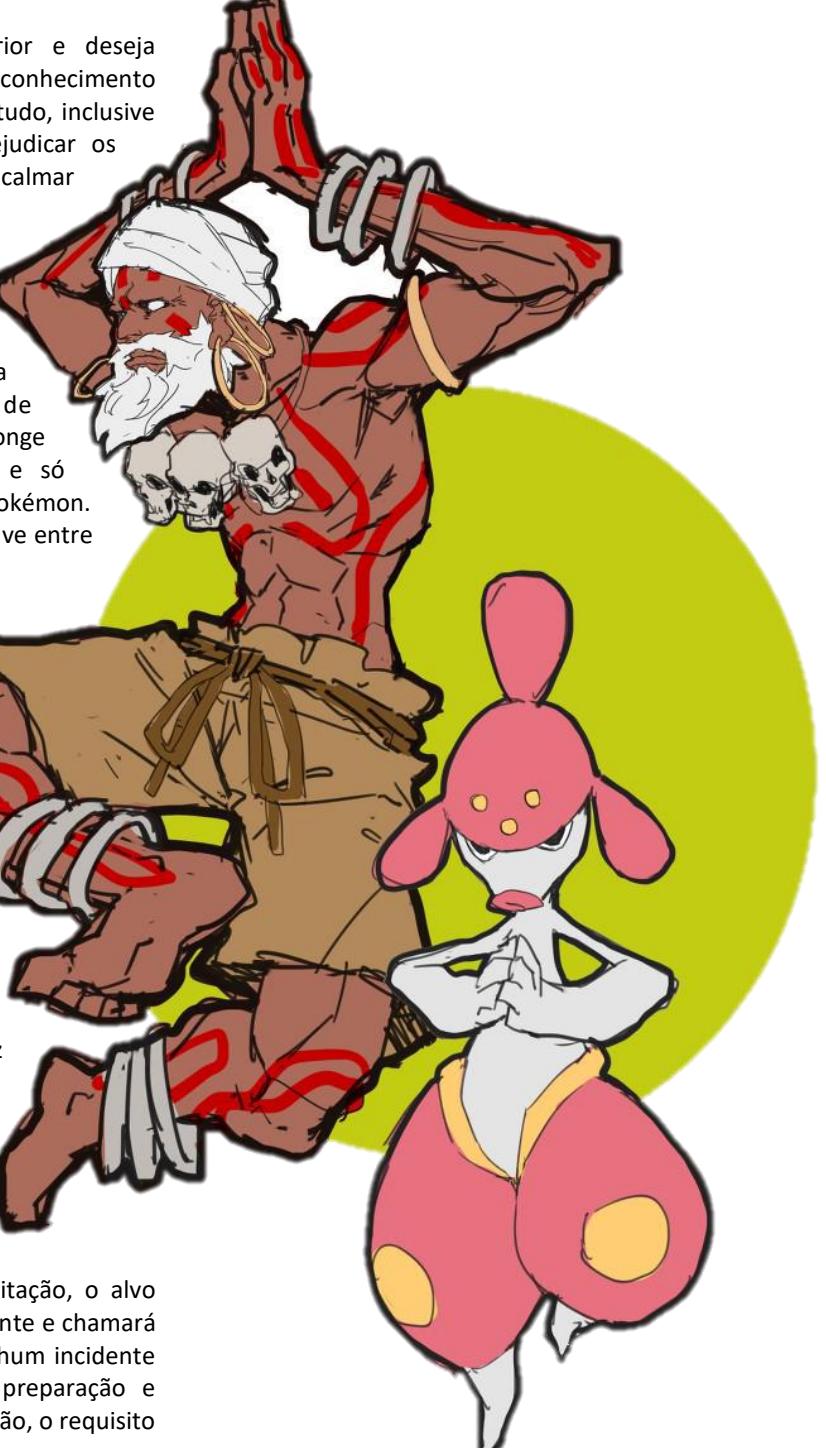
Efeito: você usa o Golpe Estímulo.

Exercícios Revigorantes



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, recebe um uso diário adicional.

Gatilho: você usa loga.



Efeito: o alvo de loga recebe um número de Pontos de Vida temporários igual à sua Defesa. Pontos de Vida temporários desaparecem após um encontro ou ao serem consumidos (eles são consumidos antes dos Pontos de Vida normais quando se sofre dano).

Você pode agora usar loga em humanos.

Iluminação



Frequência: Constante.

Efeito: quando você faz qualquer rolagem que requer a adição de seu MV, adicione +5 ao resultado.

Liberdade de Movimento



Requisitos: Contorcionismo.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma criatura adjacente Atordoada ou Paralisada.

Efeito: o alvo é curado do Atordoamento ou da Paralisia.

Relaxamento



Requisitos: Exercícios Revigorantes.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você usa loga.

Efeito: o alvo de loga recebe a Habilidade Foco Interior até o fim do próximo encontro naquele dia.

Técnica Milenar



Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Golpes de Braço. Se o alvo for atingido quatro ou mais vezes por este Golpe, ele fica Paralisado.

Terapia



Requisitos: Exercícios Revigorantes.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você usa loga em um humano.

Efeito: escolha um Atributo. O humano recebe +2 ao Atributo escolhido por doze horas. Um humano só pode ter um Atributo beneficiado por Terapia.

Tratamento



Requisitos: Defesa 16.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: após dez minutos de práticas de iluminação e cura, o alvo cura uma quantidade de PV igual a $2d12 + 10 + \text{seu MD}$.

Ninja

Determinados

Guerreiros estudam o ninjutsu para converter sua força a feitos atléticos de agilidade, usando tanto a inteligência quanto a força para derrotar seus inimigos. Estes Guerreiros não confiam no combate direto nem na força bruta. Em vez disso, os Ninjas se refinam com treinamento de venenos potentes que podem deixar os fortes de joelhos, velocidade para escapar da caça dos mais perigosos, uso de armadilhas perigosas e finalmente a própria arte da furtividade. Combinadas, estas características os transformam em guerreiros mortais e temidos.

Requisitos: Ataque 16.

Requisitos para Multiclasse: Especialista em pokémons Venenosos, Velocidade 16. Um Malabarista com Velocidade 18 também se qualifica.

Perícias de Classe: Acrobacia, Furtividade.



Envenenamento



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Pó Venenoso. Você pode escolher usá-lo como um Golpe Corpo a Corpo sem o Descritor Explosão.

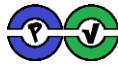
Vivacidade



Frequência: Constante.

Efeito: para fins de fazer feitos acrobáticos, adicione metade de seu MA à sua Velocidade e aos seus Deslocamentos e trate Terreno Acidentado como Terreno Normal. Além disso, você pode correr em superfícies verticais por uma quantidade de metros igual a seu MA antes de ter que saltar. Finalmente, você pode se mover silenciosamente sem a necessidade de fazer testes.

Antídotos

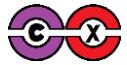


Frequência: À Vontade.

Alvo: uma criatura adjacente Envenenada.

Efeito: role 1d20 + MD. Se o resultado for 13 ou mais, o alvo é curado do Veneno. Se o veneno foi infligido por você, o alvo é automaticamente curado sem necessidade de rolagem.

Armas Untadas

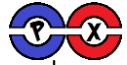


Requisitos: um pokémon Venenoso.

Frequência: Constante.

Efeito: receba a Habilidade Toque Tóxico.

Bomba de Fumaça



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: você usa o Golpe Cortina de Fumaça.

Além disso, como um efeito constante, suas Dificuldades de Acurácia nunca são afetadas por Cortinas de Fumaça.

Borrão



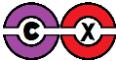
Frequência: Diária.

Alvo: si.

Efeito: ataques que o tenham como alvo e que por qualquer razão acertam automaticamente (dispensando Teste de Acurácia) agora requerem um Teste de Acurácia cuja Dificuldade é 2 + seu MD. Este efeito perfura até o fim do encontro.

99

Desaparecer



Frequência: Constante.

Efeito: você pode se misturar ao ambiente muito facilmente. Se for de sua vontade, enquanto você estiver parado, você está invisível. Se você se mover, demora 6 segundos parado para que sua camuflagem volte a funcionar.

Do Céu



Requisitos: Ataque 16.

Frequência: Diária. A cada 4 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Golpe Aéreo.

Farpas

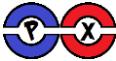


Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um lugar.

Efeito: você usa o Golpe Espinhos ou o Golpe Espinhos Venenosos a seu critério.

Injetar Veneno



Requisitos: um pokémon Venenoso.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Injetar Veneno.

Mortífero



Requisitos: cinco Talentos de Ninja (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você Envenena um alvo.

Efeito: em vez de apenas Envenenado, o alvo está com Veneno Mortal.

Multiplicar

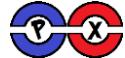


Requisitos: Borrão, Velocidade 15.

Frequência: Diária.

Efeito: você usa o Golpe Multiplicar.

Sonífero



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Pó Sonífero, mas como Corpo a Corpo e sem o Descritor Explosão.

Trocar de Lugar



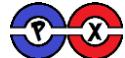
Requisitos: Ataque 18.

Frequência: Diária.

Alvo: um aliado a até 5 metros a quem você possui linha de visão

Efeito: você usa o Golpe Trocar de Lugar.

Venocoque



Frequência: Diária.

Efeito: você usa o Golpe Venocoque.



Soldado

O Soldado é um militar armado. Ele pode usar qualquer tipo de arma, mas uma vez que empunhe sua arma de especialização, haverá medo no coração do inimigo. O Soldado inventa maneiras de atravessar seus inimigos e abrir seu caminho. Para alguém sem treinamento marcial, o Soldado é o humano mais difícil de vencer.

Requisitos: Ataque 16, Arma de Escolha.

Requisitos para Multiclasse: Ataque 18, Arma de Escolha.

Perícias de Classe: Deflexão, Resiliência.

Armado



Frequência: Constante.

Efeito: as Dificuldades de Acurácia para seus ataques de Armas com sua(s) Arma(s) de Escolha são de apenas 2. Isso não pode beneficiar um ataque desarmado.

Ataque Poderoso



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você acerta um ataque de Armas com uma Arma de Escolha.

Efeito: aumente a Categoria de Dano Basal da arma em 2.

Abrir Caminhos



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você declara um ataque de Armas.

Efeito: se sua arma é Corpo a Corpo, seu ataque ganha o Descritor Investida. Se sua arma é de Alcance, o ataque atinge uma área em linha com um metro de largura e 15 metros de comprimento.

Um Golpe beneficiado por Abrir Caminhos não pode receber o benefício dos seguintes Talentos: Ferimento

Profundo, Manobra Infalível, Matador, Sangramento, Tiro Múltiplo.

Élide



Frequência: Constante.

Efeito: enquanto empunhar uma arma, receba +5 à sua Defesa para fins de reduzir dano sofrido.

Ferimento Profundo



Requisitos: Ataque 18.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você obtém um resultado maior que 15 em um Teste de Acurácia para um ataque de Armas.

Efeito: o ataque é um Crítico.

Um Golpe beneficiado por Sangramento não pode receber o benefício dos seguintes Talentos: Abrir Caminhos, Manobra Infalível, Matador, Sangramento, Tiro Múltiplo.

Foco Kiai



Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Focar Energia.

Kata



Requisitos: quatro Talentos de Soldado (desconto as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Dança das Espadas e seu próximo ataque de Armas possuirá o Descritor Saraivada.

Manobra Infalível



Requisitos: Ataque 16, cinco Talentos de Soldado (desconto as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 20 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você declara um ataque de Armas.

Efeito: seu ataque acerta automaticamente o alvo, que deve usar a Defesa Especial – não a Defesa – para reduzir o dano.

Um Golpe beneficiado por Manobra Infalível não pode receber o benefício dos seguintes Talentos: Abrir Caminhos, Ferimento Profundo, Matador, Sangramento, Tiro Múltiplo.

Matador



Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você obtém um resultado maior que 15 em um Teste de Acurácia para um ataque de Armas.

Efeito: o alvo do ataque fica Confuso.

Um Golpe beneficiado por Sangramento não pode receber o benefício dos seguintes Talentos: Ferimento Profundo, Manobra Infalível, Matador, Sangramento, Tiro Múltiplo.

Sangramento



Requisitos: Ataque 16.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você obtém um resultado maior que 15 em um Teste de Acurácia para um ataque de Armas.

Efeito: o alvo do ataque perde uma Fase de Defesa e de Defesa Especial.

Um Golpe beneficiado por Sangramento não pode receber o benefício dos seguintes Talentos: Abrir Caminhos, Ferimento Profundo, Manobra Infalível, Matador, Tiro Múltiplo.

Tiro Múltiplo



Requisitos: Ataque 17, quatro Talentos de Soldado (desconto as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você declara um ataque de Armas feito com uma arma de Alcance (curto ou longo).

Efeito: seu ataque ganha o Descritor Explosão com um número de metros igual à metade de seu MA.

Um Golpe beneficiado por Tiro Múltiplo não pode receber o benefício dos seguintes Talentos: Abrir Caminhos, Ferimento Profundo, Manobra Infalível, Matador, Sangramento.

Místico

O Místico se conecta com os pokémons e natureza em um nível primitivo que a maioria não entende. Eles são capazes de entrar em um transe para canalizar pokémons e ver através de seus olhos, forjando uma conexão tão fundamental que podem manifestar algumas habilidades de seus pokémons. Juntos, o Místico e os pokémons canalizados podem usar rituais surpreendentes. Por milênios, estes dons guiaram os Místicos em direção a funções religiosas e espirituais, colocando-os como elos aos pokémons antigos e Lendários. Sua natureza espiritual exige dedicação sacerdotal, por isso, nos tempos atuais, a maioria dos Místicos não vive em meio ao caos urbano, e por isso não é tão facilmente acessada. Místicos se mantêm para si.

Requisitos: Saúde 13, Defesa 13.

Requisitos para Multiclasses: Ataque 18, Arma de Escolha.

Perícias de Classe: Concentração, Deflexão, Furtividade, História, Imunidade, Jejum, Regeneração, Resiliência.

Canalizar



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon selvagem ou um pokémon aliado.

Efeito: faça um Teste de Captura para o pokémon alvo subtraindo sua Defesa do resultado da rolagem. Se o resultado final for menor que a Chance de Captura do pokémon alvo, você o canalizou. O pokémon é considerado Prestativo (como pelas regras descritas na Capacidade Hierarquia). Até que ele seja atacado ou muito distraído, ele ouvirá as suas sugestões e seguirá você (um pokémon selvagem só o fará dentro do território dele). Você tem conhecimento sobre as Habilidades, as Capacidades e o Golpes do pokémon canalizado e acessa as memórias dele ocorridas a até uma hora. Vocês dois podem se comunicar telepaticamente. Enquanto o pokémon é canalizado, ele é imune a capturas, e se você tentar fazer isso, ele tem sucesso automático em fugir. O pokémon canalizado segue as suas sugestões por amizade: considere que ele obedece



você, mas não se houver um combate, caso em que age por conta própria (se você está canalizando um pokémon que já é seu, ele o obedece durante o combate normalmente).

Você só pode canalizar um pokémon. A canalização é rompida se o pokémon se afastar de você mais distante que um número de metros igual ao dobro de seu MD.

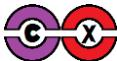
Canalizar exaure 10 Pontos de Vida.

Permissão



Frequência: Diária.

Efeito: escolha um Golpe conhecido pelo pokémon que você está canalizando. Você pode usar o Golpe selecionado uma vez dentro de 24 horas, mesmo que não esteja mais canalizando o pokémon.

Ancestral**Frequência:** Constante.**Efeito:** você pode identificar as funções e as habilidades de itens inorgânicos não eletrônicos e sabe como os ativar e usar.**Canalizar Amigo****Requisitos:** um pokémon com Lealdade 4.**Frequência:** Constante.**Efeito:** quando usar Canalizar em um pokémon seu com Lealdade 2 ou mais, você obtém sucesso automático.**Canalizar Amigo +****Requisitos:** Canalizar Amigo, Defesa 17.**Frequência:** Constante.**Efeito:** quando usar Canalizar em um pokémon seu com Lealdade 2 ou mais, você obtém sucesso automático e não perde Pontos de Vida.

Quando usar Canalizar em um pokémon de alguém com Lealdade 2 ou mais, você obtém sucesso automático se houver permissão de ambos humano e pokémon.

Agora você pode canalizar dois pokémons simultaneamente.

Este Talento substitui Canalizar Amigo.

Clérigo**Requisitos:** Nível 10.**Frequência:** Constante.**Efeito:** você pode canalizar até três pokémons simultaneamente.**Compartilhar Mente****Frequência:** Constante.

Efeito: todos os pokémons que você está canalizando são tratados como se suas Inteligências fossem a Inteligência do pokémon com mais alta Inteligência que você está canalizando no momento. Alternativamente, todos os pokémons que você está canalizando são tratados como se suas Inteligências fossem iguais a seu MA ou seu MAE. Em nenhum caso a Inteligência de um pokémon pode exceder 6 por este Talento.

Compartilhar Percepção**Frequência:** Constante.

Efeito: você pode ver através dos olhos de um pokémon canalizado, e pode ouvir qualquer coisa que ele estiver ouvindo. Se canalizar mais de um pokémon, você pode trocar os sentidos de um pokémon para outro uma vez por rodada.

Druida**Frequência:** Constante.

Efeito: você pode falar com plantas que possuem pelo menos vinte anos. Elas podem responder de maneira limitada para informar algumas coisas: sobre qualquer coisa que as tocou nas últimas 24 horas, sobre frutos delas ou sobre pokémons que vivem nas redondezas a visitando com frequência.

Esponja

Requisitos: ter usado Permissão para usar um Golpe de um pokémon seu leal que já subiu pelo menos 20 Níveis com você.

Frequência: Constante.

Efeito: quando usar Permissão ou Empréstimo, você obtém três Golpes, em vez de apenas um (e não é possível selecionar o mesmo Golpe mais de uma vez).

Grunhidos e Piados**Requisitos:** Canalizar Amigo.**Frequência:** À Vontade.**Alvo:** um pokémon adjacente.

Efeito: você ativa este Talento exaurindo 10 Pontos de Vida. Pelas próximas quatro horas, você poderá falar com os pokémons da espécie do pokémon adjacente.

Misticismo**Frequência:** Constante.

Efeito: adicione o triplo de seu MD a seus Pontos de Vida máximos. Isso só se aplica ao seu corpo humano.

Profeta**Frequência:** Constante.

Efeito: você tem o conhecimento relacionado a qualquer Lendário local.

Vodu**Requisitos:** Clérigo.**Frequência:** Constante.

Efeito: você pode fazer duas tentativas de Canalizar em uma mesma Ação Padrão.



Bardo

Bardos são os arautos divinos de pokémons Lendários. Eles usam magia para canalizar a força dos Deuses e realizar milagres através da música. A melodia de um Bardo reergue um amigo e é um mau presságio àqueles contra a vontade do Lendário ao qual o Bardo se alia. Um Bardo é um Místico ainda mais abençoado. Ao tocar a música correta, ele trás o favor do Deus, e pode invocar grande poder.

Requisitos: ter se aliado a um Lendário.

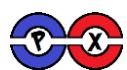
Requisitos para Multiclasse: Saúde 16, Defesa 16, ter se aliado a um Lendário.

Perícias de Classe: Apneia, Performance.

Especial: há alguns pontos importantes a se considerar para o Bardo. Uma vez que ele estará muitas vezes ocupado entoando ou tocando instrumentos, ele frequentemente não pode designar ações para seus pokémons executarem. Um pokémon com Inteligência 4 ou mais pode ser instruído a associar cada música a um Golpe ou ação diferente, o que permite ignorar esta dificuldade. Além disso, se for capaz de se comunicar telepaticamente com seu pokémon, um Bardo não terá problemas em passar-lhe comandos.

Além disso, uma boa parte de seus Talentos envolve música, e por isso são necessários vários turnos (normalmente três) para que comece seu efeito. O Bardo não poderá executar outra coisa senão continuar a cantar e/ou tocar seu instrumento. Se um Talento informa que são necessários alguns turnos seguidos executando a canção para que ela comece a ter seus efeitos (comumente na forma de um Golpe), uma vez que a canção comece ela se mantém ativa até que o Bardo pare de executá-la, não sendo necessário esperar vários turnos novamente.

Balada



Frequência: À Vontade.

Efeito: assim que declarar o uso deste Talento, seu turno acaba. Quando usar Tom Fatigante três rodadas seguidas, você usa o Golpe Canção.

Melodia



Frequência: Diária.

Alvo: um Lendário que você possa ver.

Efeito: o alvo recupera 100 PV.

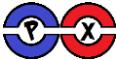
Cântico



Frequência: À Vontade.

Efeito: assim que declarar o uso deste Talento, seu turno acaba. Quando usar Cântico quatro rodadas seguidas, você usa um dos Golpes a seguir a seu critério: Dança da Chuva, Dia de Sol, Granizo.

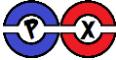
Cantiga



Frequência: À Vontade.

Efeito: assim que declarar o uso deste Talento, seu turno acaba. Quando usar Cantiga três rodadas seguidas, você usa o Golpe Aromaterapia.

Concerto



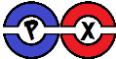
Requisitos: sete Talentos de Bardo (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: role 1d20 + MD. Se o resultado for 16 ou mais, o alvo recupera 100 PV.

Coro



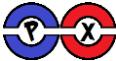
Requisitos: cinco Talentos de Bardo (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: À Vontade.

Gatilho: você usou Balada, Cântico, Cantiga, Hino, Lamento, Opera, Poema, Ritual ou Verso na rodada anterior.

Efeito: assim que declarar o uso deste Talento, seu turno acaba. Coro conta como um uso do Talento usado na rodada anterior para fins do Talento que ativou o Gatilho. Além disso, durante as três próximas rodadas, se você usar outro Talento de Bardo, o uso deste outro Talento conta como um uso do Talento que ativou o Gatilho.

Épica



Frequência: À Vontade.

Efeito: assim que declarar o uso deste Talento, seu turno acaba. Quando usar Épica três rodadas seguidas, você usa o Golpe Rajada de Vento.

Hino



Requisitos: cinco Talentos de Bardo (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: À Vontade.

Efeito: assim que declarar o uso deste Talento, seu turno acaba. Quando usar Hino sete rodadas seguidas, cada aliado adjacente escolhe um Atributo e eleva duas Fases daquele Atributo. Na rodada seguinte, se o Hino for mantido, os aliados adjacentes não são beneficiados (sejam os mesmos ou outros), mas aqueles que estavam adjacentes na hora que receberam o benefício o mantêm. Depois de três rodadas em efeito, Hino novamente elevará duas Fases de Atributos dos aliados que estiverem adjacentes no momento (sejam eles os mesmos ou não). Assim continuará de três em três rodadas.

Lamento



Frequência: À Vontade.

Efeito: assim que declarar o uso deste Talento, seu turno acaba. Quando usar Locução duas rodadas seguidas, um pokémon a até 10 metros perde uma Fase para o Atributo à sua escolha (salvo Saúde) até o fim da rodada.

Opera



Frequência: À Vontade.

Efeito: assim que declarar o uso deste Talento, seu turno acaba. Quando usar Opera quatro rodadas seguidas, você usa um dos Golpes a seguir a seu critério: Gravidade, Sala de Truques, Sala Mágica.

Réquiem



Frequência: À Vontade.

Efeito: assim que declarar o uso deste Talento, seu turno acaba. Quando usar Poema quatro rodadas seguidas, você usa o Golpe Réquiem.

Ritual



Frequência: À Vontade.

Efeito: assim que declarar o uso deste Talento, seu turno acaba. Quando usar Nota quatro rodadas seguidas, você usa o Golpe Dança Caótica.

Verso



Frequência: À Vontade.

Efeito: assim que declarar o uso deste Talento, seu turno acaba. Quando usar Verso duas rodadas seguidas, você usa o Golpe Olhar Paralisante.

Guardião

Guardiões devotaram sua capacidade mística de proteger seus amigos e aqueles que não podem se proteger. O Guardião pode erguer muralhas para salvar outros e até mesmo negar inteiramente as feridas quando o pokémon certo estiver por perto. Os Guardiões mais fortes podem atuar como uma barreira que puna os infratores com o poder deles próprias. Qualquer um que tenha essa variedade de Místico como um amigo pode confiar que será salvo por suas barreiras mágicas. Usando o bem, a força vital e seu desejo de defender os outros, o Guardião é um aliado digno em qualquer batalha.

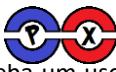
Requisitos: ter usado Permissão para usar Tela de Luz.

Requisitos para Multiclasses: Áugure, Saúde 15, um pokémon com Refletor e Tela de Luz. Um Inquebrável com Defesa 16 e um pokémon com Refletor e Tela de Luz também se qualifica.

Perícias de Classe: Deflexão, Percepção.



Refletor

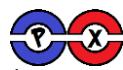


Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Refletor e pode, se quiser, tornar a Barreira do Refletor um Terreno Bloqueador.

Tela de Luz

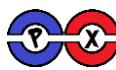


Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Tela de Luz e pode, se quiser, tornar a Barreira da Tela de Luz um Terreno Bloqueador.

Aqui!

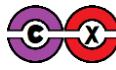


Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: se o alvo usar um Golpe ou um Talento que possui uma rolagem de dano na próxima ação dele, ele deve ter você como alvo. Este Talento só pode ser usado uma vez por rodada.

Bênção do Guardião



Requisitos: Salvaguarda.

Frequência: Constante.

Alvo: um pokémon ou um humano (possivelmente si mesmo).

Efeito: você pode usar Refletor, Salvaguarda e Tela de Luz como uma Cobertura – em vez de como uma

Barreira – no alvo. Neste caso, ela durará até o fim do encontro ou até o alvo ser convocado de volta à poké bola.

Desgaste da Guerra



Requisitos: Pelo Time!, cinco outros Talentos de Guardião (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 20 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você usa Guarda-Costas ou Pelo Time!

Efeito: subtraia seu Ataque do dano que sofreria. Isso é uma exceção à regra de Defender.

Guarda-Costas



Frequência: À Vontade.

Gatilho: um aliado (pokemon ou humano) adjacente é acertado por um ataque.

Efeito: você sofre metade do dano que seria causado ao aliado e ele só sofre a outra metade. Nem você nem o aliado podem usar Defesa, Defesa Especial ou qualquer habilidade ou Talento para reduzir ainda mais o dano sofrido.

Já foi o Bastante!



Requisitos: ter usado Contra-Ataque mediante Permissão ou ter um pokemon leal que sabe Contra-Ataque.

Frequência: Diária.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Contra-Ataque.

107

Mártir



Requisitos: sete Talentos de Guardião (desconto as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 25 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você pode usar qualquer Talento que tenha só possa ter você mesmo como alvo consumindo apenas uma Ação Livre.

Não Tão Rápido!



Requisitos: Salvaguarda.

Frequência: À Vontade.

Efeito: você pode usar Refletor, Salvaguarda e Tela de Luz como uma Ação de Interrupção. Se possuir o Talento Substituição, inclua-o nesta lista.

Reflexos



Requisitos: Místico.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você ou um pokemon canalizado é acertado por um ataque superefetivo e você está canalizando pelo menos um pokemon que é resistente ou imune ao ataque.

Efeito: a rolagem de ataque causa dano neutro, não dano superefetivo.

Repelir!



Requisitos: ter usado Escudo Espelho mediante Permissão ou ter um pokemon leal que sabe Escudo Espelho.

Frequência: Diária.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Escudo Espelho.

Salvaguarda



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Salvaguarda.

Substituição



Requisitos: cinco Talentos de Guardião (desconto as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Substituição. Não é possível usar este Talento mais de uma vez por encontro.

Ilusionista

Depois de descobrir seu poder de se conectar com a natureza, alguns Místicos aprendem a praticar seus poderes mágicos em outros seres humanos. Ao se conectarem com o corpo de outra pessoa, eles podem mimetizá-lo de várias maneiras, de tal modo que podem desconsiderar seus corpos reais, ou emprestar sua coragem ao aliado que nunca poderia fazer algo que temia fazer. O impacto da ação de um Ilusionista pode não ser perceptível, mas arruinar ou salvar alguém.

Requisitos:

Defesa 16, Misticismo.

Requisitos para Multiclasse:

Perícias de Classe:
Investigação, Manipulação.



Imitação



Frequência: À Vontade.

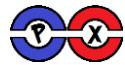
Alvo: um humano.

Efeito: role 1d20 + MD. Se o resultado for maior que a Defesa ou a Defesa Especial do alvo (use o menor entre a Defesa ou a Defesa Especial), você conseguiu imitar o alvo. Enquanto imitando o alvo, você é igual a ele na aparência e no comportamento, que vem a você instintivamente. A sua aura, contudo, permanece sua. Pelas próximas 24 horas ou até você dormir ou ficar inconsciente, você pode usar esta Imitação à vontade. Você pode trocar livremente entre sua forma verdadeira e a forma de qualquer um ao qual teve sucesso em usar Imitação nas últimas 24 horas e antes de dormir. A troca de forma requer apenas uma Ação Padrão. Se você falhar em usar Imitação em um alvo, ele é imune à sua Imitação por 24 horas.

A Imitação é uma ilusão, portanto qualquer um que possa ver através de ilusões poderá ver sua verdadeira forma.

Impostor consome 10 Pontos de Vida.

Indiscernível



Frequência: Diária.

Alvo: o humano cuja forma você está imitando no momento.

Efeito: escolha um Talento do alvo. Pelas próximas 24 horas, enquanto você não abandonar a forma do alvo, você pode usar o Talento na frequência padrão para aquele Talento (usando o seu Nível, não o do alvo, caso seja relevante). Não é possível escolher um Talento de Uso Único.

Caça-Talentos



Requisitos: três Talentos de Ilusionista (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Constante.

Efeito: você pode usar Indiscernível três vezes diárias, mas só uma vez por indivíduo.

Gosto deste Corpo!



Requisitos: Mais um Pouquinho!

Frequência: À Vontade.

Alvo: o humano cuja forma você está imitando há pelo menos 72 horas.

Efeito: você cria uma ligação entre o seu corpo e o do alvo. Você pode abdicar desta ligação quando quiser como uma Ação Livre durante seu turno. Enquanto a ligação for mantida, você pode usar Imitação no alvo independente da distância e da necessidade de ele estar dentro do seu campo visual.

Você só pode possuir uma ligação. A cada 25 Níveis, receba uma ligação adicional.

Identidade



Requisitos: ter usar Imitação em cinco pessoas que não eram suas aliadas.

Frequência: Constante.

Efeito: quando você usa Imitação, você pode duplicar também o equipamento e o vestuário do alvo. Diferente de sua aparência, estes objetos não são ilusões, mas são réplicas físicas reais. Contudo nenhum destes objetos oferece qualquer bônus ou efeito especial que ele pudesse possuir. Se um destes itens é consumível e for usado, ele simplesmente não funciona. Assim, haverá de fato um frasco contendo um líquido colorido e diversos adereços, mas nenhum deles tem função estatística.

Quando você usa Imitação em alguém, você copia também a aura dele, mascarando a sua própria aura.

Mais Um Pouquinho



Requisitos: três Talentos de Ilusionista (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Constante.

Efeito: você não perde mais acesso a uma Imitação por dormir ou por inconsciência. Você ainda perde o acesso depois de 24 horas, a menos que reduza seus Pontos de Vida máximos por 10 para escolher automaticamente manter a forma que você está por mais 24 horas.

Manter uma forma não é a mesma coisa que usar uma Imitação de novo, de modo que não serve para gatilhos que envolvem usar ativamente a Imitação.

Mórfico



Frequência: Constante.

Efeito: quando você usa Imitação, você pode reter sua forma atual, sem mudar para a forma do alvo automaticamente, mas ainda a considerando dentro de sua lista de opções dentro das próximas 24 horas.

Parecidíssimo com Você!



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você tem sucesso em usar Imitação.

Efeito: escolha um Atributo. Se o Modificador do Atributo da pessoa que você está imitando é maior que o seu Modificador daquele Atributo, o seu Modificador aumenta para ser igual ao da pessoa imitada -1 enquanto você não abandonar a forma dela. Isso não muda o seu Atributo, apenas o Modificador.

Ressonância



Requisitos: Defesa 18.

Frequência: Constante.

Efeito: quando usar Imitação em um aliado, você obtém sucesso automático, e não perde Pontos de Vida.

Se possuir o Talento Um Pouquinho Mais!, você pode acessar até três Imitações diárias em aliados antes que seus Pontos de Vida máximos sejam reduzidos.

Só Meu!



Frequência: À Vontade.

Alvo: o Talento que você obteve mediante Indiscernível.

Efeito: ninguém pode usar o Talento alvo na sua presença por dez minutos. Depois deste período, você perde o acesso ao Talento.

Talentoso



Requisitos: cinco Talentos de Ilusionista (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Constante.

Efeito: você pode usar os Talentos obtidos por Indiscernível em qualquer forma imitada ou na sua própria forma.

Transeunte



Requisitos: Defesa 18.

Frequência: À Vontade.

Efeito: você muda sua aparência para uma forma genérica, alguém bastante comum e discreto. Você não pode designar uma característica (como altura, tipo físico ou mesmo gênero), assumindo simplesmente um aspecto muito mundano, nunca parecido com alguém específico.

Transeunte consome 10 Pontos de Vida.

Voz



Frequência: À Vontade.

Gatilho: você tem sucesso em usar Imitação.

Efeito: você aprende a fazer ilusões sonoras, assim quando tiver sucesso em usar Imitação, você pode copiar a voz do alvo de Imitação. Uma vez que tenha copiado a voz, você pode falar usando a voz daquela pessoa quando quiser para sempre no futuro, desde que esteja forma dela ou em sua forma verdadeira (não na forma de outra pessoa).

Voz consome 50 Pontos de Vida.

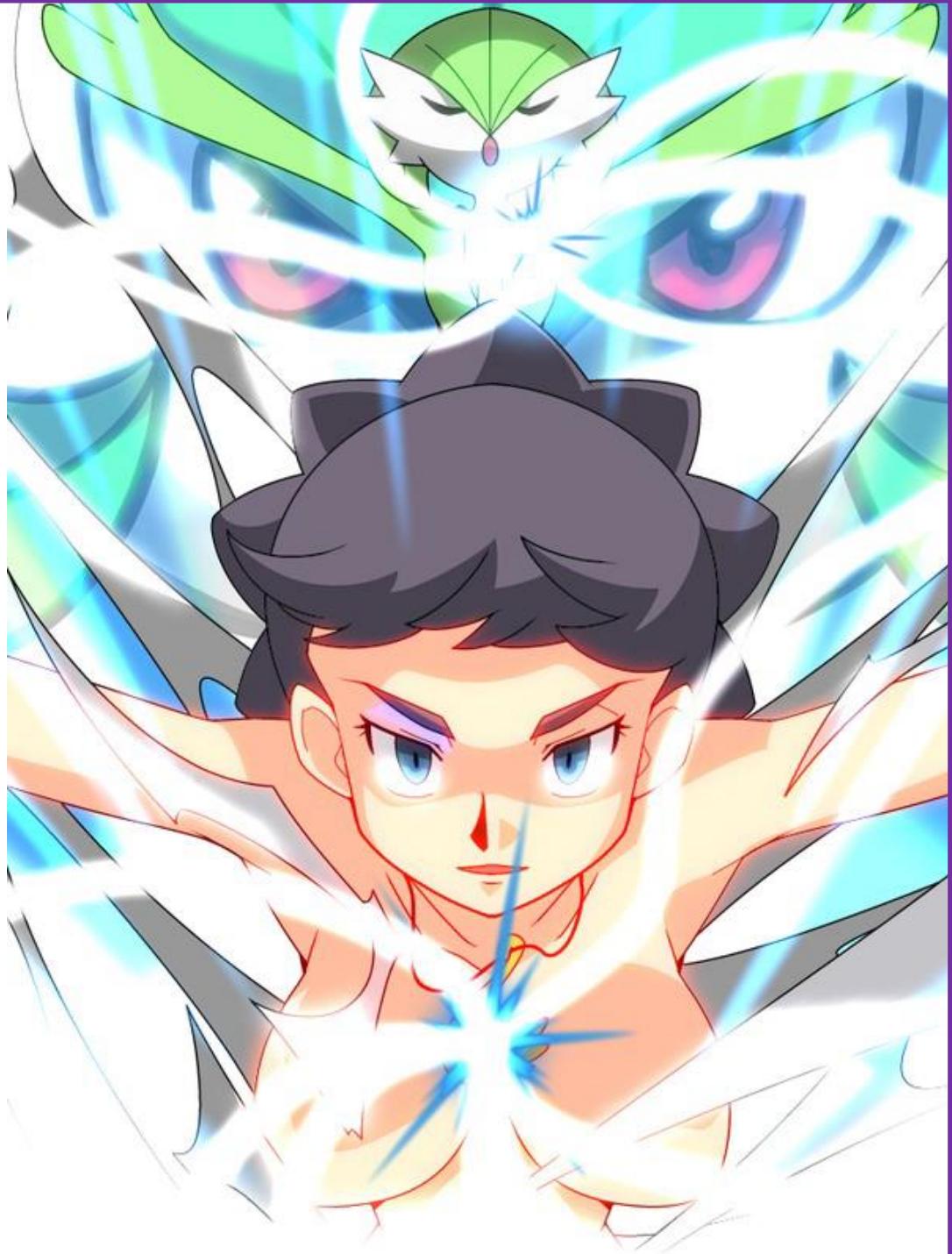
Médium

O Médium é um poço de poder excessivo. Ele pode desenvolver forças incríveis, embora temporariamente, e então passar adiante sua força para seus aliados. O Médium é um sente a emoção quando uma onda de energia nova preenche seu corpo, a energia de um pokémon ao qual ele se funde. Com todo esse poder extra, ele pode realmente mostrar quem tem o máximo poder.

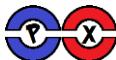
Requisitos: ter usado Permissão para usar três Golpes que elevam Fases.

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Concentração, Imunidade.



Acupunturista



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Acupunctura.

Empoderamento



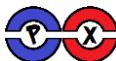
Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon canalizado.

Efeito: você perde todas as Fases positivas que possuía, de modo a anulá-las. Elas são transferidas ao alvo nos mesmos Atributos como estavam afetando você.

Empoderamento exaure 10 Pontos de Vida.

Agilidade



Requisitos: ter usado Agilidade ou Polimento mediante Permissão.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Agilidade.

Amnésia



Requisitos: ter usado Amnésia mediante Permissão.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Amnésia.

Aumento de Massa



Requisitos: ter usado dois Golpes que elevam Fases de Ataque ou Defesa mediante Permissão.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Aumento de Massa.

Conspiração



Requisitos: ter usado Brilho ou Conspiração mediante Permissão.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Conspiração.

Dança das Espadas



Requisitos: ter usado Dança das Espadas mediante Permissão.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Dança das Espadas.

Defesa de Ferro



Requisitos: ter usado um dos seguintes Golpes mediante Permissão: Armadura Ácida, Barreira ou Defesa de Ferro.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Defesa de Ferro.

Magia Natural



Requisitos: já ter comido uma das seguintes frutas: damasco (Apicot), lichia (Liechi), longana (Ganlon), pitaia (Petaya), salak (Salac).

Frequência: À Vontade.

Alvo: uma fruta.

Efeito: escolha uma fruta entre damasco (Apicot), lichia (Liechi), longana (Ganlon), pitaia (Petaya) e salak (Salac). Após cinco minutos encantando a fruta alvo, ela perde as propriedades normais dela e ganha as propriedades da fruta escolhida. Ela mantém o sabor e a aparência que possuía antes.

Magia Natural exaure 5 Pontos de Vida.

Mente Calma



Requisitos: ter usado dois Golpes que elevam Fases de Ataque Especial ou Defesa Especial mediante Permissão.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Mente Calma.

Poder Cósmico



Requisitos: ter usado dois Golpes que elevam Fases de Defesa ou Defesa Especial mediante Permissão.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Poder Cósmico.

Preparação



Requisitos: cinco Talentos de Médium (desconto as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: escolha dois Talentos de Médium que elevam Fases. Você usa os dois ao mesmo tempo e sem consumir usos diários deles.

Presença



Requisitos: seis Talentos de Médium (desconto as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Constante.

Gatilho: usando um Talento de Médium, você eleva uma ou mais Fases de um pokémon de modo que, no total, ele possui um saldo de pelo menos seis Fases positivas somando todas as Fases em todos os Atributos.

Efeito: todos os pokémons canalizados por você elevam uma Fase de um Atributo à sua escolha.

Este Talento não pode ativar a si mesmo.

Supremacia



Requisitos: oito Talentos de Médium (desconto as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Constante.

Gatilho: usando um Talento de Médium, você eleva uma ou mais Fases de um pokémon de modo que, no total, ele possui um saldo de pelo menos oito Fases positivas somando todas as Fases em todos os Atributos.

Efeito: todos os inimigos a até 10 metros perdem uma Fase de um Atributo à sua escolha individualmente para cada inimigo.

Vegetarianismo



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Constante.

Gatilho: você come uma das seguintes frutas: damasco (Apicot), lichia (Liechi), longana (Ganlon), pitaia (Petaya) ou salak (Salac).

Efeito: você terá duas Fases elevadas do Atributo, em vez de apenas uma.

Orador

O dom do Místico exige responsabilidade. Sociedades que praticam seu ofício ganham o favor e a atenção de Deuses Lendários, que compartilham seus poderes divinos com aqueles que consideram dignos, seus Oradores, seus clérigos. Contudo, nem todos os clérigos se mantêm devotos e pios durante toda a vida. Alguns usam as bênçãos dos Deuses para fins egoístas, para roubar os poderes divinos. Sejam sacerdotes e sacerdotisas de seus benevolentes patronos ou sedentos hereges, Oradores são indivíduos inspiradores que podem evocar poderes do divino do todo poderoso. São poderes que podem transformar o humano em sagrado ou profano, de modo que mesmo os mais malignos Oradores devem ser cautelosos quanto ao uso de seu poder, ou arriscarão terríveis consequências. Os que descumprem isso são caçados pelos Lendários para a final punição divina.

Requisitos: ter canalizado ou possuído um Lendário.

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Incansável, Intimidação.

Especial: Oradores devem usar o poder de pokémons Lendários na forma dos Pontos de Vida destes. Se estiverem em bons termos com um patrono Lendário, eles podem requerer do Lendário o uso do poder, e a possibilidade de a requisição ser acatada fica a critério do Narrador, que julga conforme o estado atual do Lendário e a frequência com a qual o Orador requisita poder. Se uma requisição for recusada, o uso do Talento falha... ou o Orador pode forçá-lo a funcionar, caso em que a boa relação entre o Orador e o patrono Lendário é irrevogavelmente dissolvida, de modo que o Lendário sempre revogará todas as novas requisições por parte do Orador. Depois disso, se o Orador continuar a usar o Pontos de Vida do Lendário à força, ele será caçado por este Deus.

Visão dos Deuses

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: por cinco minutos, você poderá ver através dos olhos de qualquer Lendário que você já canalizou ou possuiu. Além disso, você sabe a direção e distância destes pokémons em relação a você.



Voz dos Deuses



Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Vozeirão.

Voz dos Deuses drena 100 PV de cada Lendário já canalizado pelo Orador. Para cada 100 Pontos de Vida drenados, ela causa +2d10 de dano.

Voz dos Deuses não poderá ser usado de novo por 2 dias.

Adeus Frígido



Requisitos: ter usado um dos seguintes Golpes mediante Permissão ou Empréstimo: Nevasca, Raio de Gelo ou Zero Absoluto.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Zero Absoluto.

Adeus Frígido drena 100 PV de cada pokémon Lendário já canalizado pelo Orador. Para cada 200 Pontos de Vida drenados, subtraia 1 da Dificuldade de Acurácia.

Adeus Frígido não poderá ser usada de novo por 5 dias e você não poderá usar Talentos, dar comandos a pokémons e nem mesmo se deslocar por 1 minuto (6 rodadas).

113

Ajoelhe-se!



Requisitos: já ter consumido 5000 PV de Lendários usando seus Talentos de Orador.

Frequência: Semanal.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Olhar Paralisante. Além disso, o alvo não poderá se deslocar por cinco rodadas, durante as quais ele não pode causar dano a você (se causaria algum dano a você, você não sofre nenhum dano).

Atrocidade



Requisitos: ter usado um dos seguintes Golpes mediante Permissão ou Empréstimo: Açoite, Investida do Dragão, Ultraje.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Ultraje, mas o Golpe não se mantém ativo nas rodadas subsequentes e não causa Confusão em você.

Atrocidade drena 25 PV de cada Lendário já canalizado pelo Orador.

Atrocidade não poderá ser usada de novo por 3 dias.

Escudo da Fé



Requisitos: já ter consumido 1000 PV de Lendários usando seus Talentos de Orador.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Proteção.

Incêndio



Requisitos: ter usado um dos seguintes Golpes mediante Permissão ou Empréstimo: Erupção, Explosão de Fogo, Superaquecimento.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Superaquecimento.

Incêndio drena 25 PV de cada Lendário já canalizado pelo Orador.

Incêndio não poderá ser usado de novo por 2 dias.

Louvor



Requisitos: já ter consumido 500 PV de Lendários usando seus Talentos de Orador.

Frequência: Constante.

Efeito: pokémons canalizados por você podem o Golpe Mão Amiga tendo você como alvo. Um pokémon só pode fazer isso mediante Louvor uma vez diária.

Mímica



Requisitos: já ter consumido 300 PV de Lendários usando seus Talentos de Orador.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Espelho.

Parasitismo



Requisitos: ter usado um dos seguintes Golpes mediante Permissão ou Empréstimo: Absorção, Gigadreno, Megadreno.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Gigadreno.

Parasitismo drena 25 PV de cada Lendário já canalizado pelo Orador.

Parasitismo não poderá ser usado de novo por 2 dias.

Punição Divina



Requisitos: ter usado um dos seguintes Golpes mediante Permissão ou Empréstimo: Canhão Elétrico, Relâmpago, Trovão.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Canhão Elétrico.

Punição Divina drena 25 PV de cada Lendário já canalizado pelo Orador.

Punição Divina não poderá ser usada de novo por 3 dias.

Raio de Vida



Requisitos: ter usado Hiper-Raio mediante Permissão ou Empréstimo.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Hiper-Raio.

Raio de Vida drena 100 PV de cada Lendário já canalizado pelo Orador.

Adeus Frígido não poderá ser usada de novo por 4 dias e você não poderá usar Talentos, dar comandos a pokémons e nem mesmo se deslocar por 1 minuto (6 rodadas).

Tremor



Requisitos: ter usado um dos seguintes Golpes mediante Permissão ou Empréstimo: Deslizamento de Rochas, Magnitude, Terremoto.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Terremoto, mas a Explosão pode ser centrada À Distância 5.

Tremor drena 25 PV de cada Lendário já canalizado pelo Orador.

Tremor não poderá ser usado de novo por 3 dias.

Rúnico

Místicos muitas vezes protegem segredos antigos. Uma vez que um Místico comungue com os Unown, ele vislumbrará o poder mente comunitária dos pokémon, capaz de alterar a própria realidade e convocar os Unown que vagam pelo mundo. O Rúnico adentra nas ruínas de inscrições Unown e com eles trabalha para evoluir seu próprio poder. Trata-se de um poder estranho: o poder de distorção da realidade, de dobrar o tecido do universo à sua vontade, de criar e recriar, o poder das palavras da criação.

Requisitos: ter canalizado ou possuído um Unown.

Requisitos para Multiclasses: possuir cinco Unown e uma das seguintes Classes: Observador, Ocultista, Petrologista.

Perícias de Classe: Investigação, Manipulação.

Convocação



Frequência: Diária.

Efeito: role 1d20. Se o resultado for 11 ou mais, um Unown aparece a até 5 metros de você. Se a rolagem for 20, você pode escolher a letra do Unown. O Unown não é hostil.

Como um benefício constante, cada letra de Unown conta como um pokémon diferente para determinar seu Nível por captura de pokémons.

Arma Rúnica



Requisitos: cinco Talentos de Rúnico (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 20 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um Unown palavra.

Efeito: o alvo se transforma em uma arma à sua escolha, cheia de inscritos rúnicos. Quando esta arma é usada para atacar, ela causa dano adicional igual ao Bônus Elemental que o Unown palavra possui.

O usuário de uma Arma Rúnica pode usá-la para automaticamente se defender de um ataque, caso em que o Unown palavra sofre o dano do ataque no lugar dele.

A Arma Rúnica permanece por até 24 horas, e de-



Soletrar



Frequência: À Vontade.

Alvo: até seis Unown.

Efeito: você pode combinar até seis Unown separados em um pokémon só, que deve formar uma palavra. Cada Poder Oculto conhecido pelos Unown letras que compõem o novo Unown palavra conta como um Golpe diferente para ele. Além disso, pode escolher se usará Poder Oculto com Ataque ou com Ataque Especial. Cada Poder Oculto deve ser definido como usando Ataque ou Ataque Especial no momento da formação da palavra, e esta escolha é permanente.

Para definir os Atributos do Unown combinado, escolha um Unown como sendo o líder. Use os Atributos dele e, para cada Unown adicionado a ele, adicione +3 a um Atributo dele.

O Unown palavra – como o Unown letra – é um pokémon só: ele é mantido em uma pokébola. Ao formar uma palavra, não é possível separar as unidades mais, mas é possível adicionar uma letra se for possível adicionar letras.

saparece se o Unown palavra ficar inconsciente ou for convocado de volta à pokébola. Neste estado, o Unown palavra não pode usar Capacidades nem Golpes.

Banimento



Requisitos: 21 Unown.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: role 1d20 + MD. Se o resultado for 16 ou mais, o alvo é transportado para um espaço extradimensional conhecido como Espaço Unown até o fim do seu próximo turno, quando o alvo volta exatamente no mesmo pon-

to onde estava. O alvo sequer sente a passagem temporal, ele simplesmente não nota que foi alvo de Banimento.

Não é possível usar Banimento em uma mesma criatura mais de uma vez por encontro, mas é possível sacrificar usos de Banimento para aumentar o número de rodadas que o alvo fica no Espaço Unown. Cada uso sacrificado aumenta em uma rodada o tempo que ele fica fora.

Dicionário



Frequência: Constante.

Efeito: você pode entender qualquer idioma escrito. Você conhece os significados de todas as palavras que lê, e pode fluentemente ler qualquer trecho escrito, mesmo que não saiba falar aquele idioma.

115

Força Oculta



Frequência: Constante.

Efeito: quando você ou qualquer Unown palavra seu usar Poder Oculto, você pode escolher que o Golpe tome a forma de uma Coluna com um metro de largura e 15 de comprimento, em vez de uma Explosão.

Quando um Unown palavra seu usa Poder Oculto, ele ganha +1 de Bônus Elemental, mesmo que o Poder Oculto não seja do Tipo do Unown.

Olhos Satélites



Frequência: Constante.

Efeito: para cada pokémon canalizado além do primeiro, adicione +1 à sua Evasão ou à Evasão dos pokémons canalizados por você.

Poder Oculto



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: o pokémon que você está canalizando.

Efeito: escolha uma forma de Poder Oculto na lista de Golpes do alvo. Você pode usar o Poder Oculto escolhido imediatamente.

Ponto Final



Requisitos: 14 Unown.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: Escolha três Condições entre Confusão, Paralisia, Queimadura, Sono ou Veneno. É possível escolher a mesma condição mais de uma vez. Para cada escolha, faça um Teste de Acurácia com Dificuldade 5 contra o alvo. Cada ataque infiltra a Condição escolhida no alvo.

Você só pode usar este Talento se estiver com pelo menos 14 Unown consigo, espalhados em diferentes Unown palavras.

Portal



Requisitos: 14 Unown.

Frequência: Semanal. A cada 25 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: uma área adjacente desocupada.

Efeito: escolha um local que você já visitou não mais que um ano atrás. Um portal aparece na área alvo e,

quando ele é atravessado, ele conduz diretamente ao local designado, não importa o quanto longe seja. Este portal só permite a travessia neste sentido, não é possível vir do outro lado para o original. Este teletransporte garante que você chegue a um local desocupado ou à área desocupada mais próxima do que você desejava. Qualquer um pode atravessar o portal. Ele permanece por até 5 minutos, mas você pode fechá-lo antes disso se desejar (tenha ou não atravessado).

Reescrever

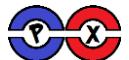


Frequência: Semanal. A cada 15 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: um Unown palavra.

Efeito: após cinco minutos em um ritual ou em pesquisa literária, escolha uma das formas de Poder Oculto do alvo. Você pode refazer a rolagem que definiu o Tipo do Poder Oculto escolhido ou a rolagem que definiu o dano do Poder Oculto escolhido.

Runa



Frequência: Diária.

Efeito: você inscreve uma Runa na escrita Unown. A qualquer momento você pode fechar seus olhos se concentrando na Runa para ver e ouvir através dela, e também projetar sua voz através dela. A Runa pode ser tão pequena ou tão grande quanto você desejar, e a sua habilidade de perceber o mundo e de projetar sua voz será proporcional ao tamanho dela. Por exemplo, uma runa que preencha uma enorme parede terá uma voz estrondosa e magnânima enquanto uma runa pequena e discreta soará como um sussurro; uma Runa miúda só permitirá que você enxergue como se através de uma fechadura enquanto que uma ruína antiga totalmente escrita permitirá observar o local inteiro de múltiplos ângulos.

Você pode possuir um número máximo de Runas ativas igual a seu MD.

Quando uma Runa é destruída, você se torna imediatamente consciente disso, não importa o quanto distante esteja. Se múltiplas Runas são destruídas, você é avisado sobre cada uma delas individualmente.

Selo



Requisitos: Poder Oculto.

Frequência: Diária.

Gatilho: você usa o Talento Poder Oculto.

Efeito: em vez de usar o Poder Oculto imediatamente, você escreve um Selo na escrita Unown e designa uma condição. Quando a condição é satisfeita, o Selo explode causando dano na quantidade e no Tipo conforme o Poder Oculto que seria usado.

Você pode possuir um número máximo de Selos ativos igual a seu MD.

Não é possível colocar muitos Selos circunvizinhos, eles devem ter pelo menos 5 metros de distância.

Quando um Selo é detonado, você se torna imediatamente consciente disso, não importa o quanto distante esteja. Se múltiplos Selos são detonados, você é avisado sobre cada um deles individualmente.

Xamã

Ao Xamã, não é suficiente canalizar pokémons. Esta prática feroz é considerada muito incomum à maioria, mas um aliado do Xamã pode encontrar extrema utilidade em de seus talentos para derrotar os inimigos de maneiras inesperadas. O Xamã está além da lógica, pois envia sua alma ao corpo dos pokémons e os usa para seus próprios fins. Ele deixa seu corpo humano para trás para possuir os pokémons, e também aprende a tomar emprestadas as forças da natureza, mas com uma consequência fisicamente alarmante.

Requisitos: Grunhidos e Piados, especial: ter Defesa Especial inferior a 10 (depois de obter a Classe Xamã, o personagem poderá elevar a Defesa Especial a 10 e acima de 10 normalmente sem perder esta Classe).

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Jejum, Regeneração.



Empréstimo



Frequência: Diária.

Gatilho: você deixa uma possessão para voltar para seu corpo.

Efeito: escolha um Golpe conhecido pelo pokémon que você estava possuindo. Você pode usar o Golpe selecionado uma vez dentro de 24 horas, mesmo que não esteja mais possuindo o pokémon.

Possessão



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon.

Efeito: faça um Teste de Captura para o pokémon alvo subtraindo metade de sua Defesa do resultado da rolagem. Se o resultado final for menor que a Chance de Captura do pokémon alvo, você o possuiu. Você está em total controle do pokémon possuído e designa cada ação dele. Você tem conhecimento sobre as Habilidades, as Capacidades e o Golpes do pokémon possuído.

Enquanto você está possuindo um pokémon, seu corpo original está inconsciente: ele não pode fazer nenhum teste por conta própria, falhando se necessário.

Você ainda pode executar uma Ação Padrão por rodada, pode – mediante seu corpo pokémon – comandar seus pokémons e se desloca, mas o deslocamento é feito com o corpo do pokémon possuído e usa os Deslocamentos

dele. Neste estado de transferência mental para o pokémon, usar um Golpe do pokémon consome a sua Ação Padrão. A menos que um Talento diga o contrário, você não pode ativar Talentos humanos enquanto possuir um pokémon, salvo por Talentos que permitem o uso de Golpes, caso em que você usa as estatísticas do pokémon possuído em vez de as suas próprias. Se você usar algo que envolve sacrifício de Pontos de Vida, os PV perdidos são do pokémon possuído, não do seu corpo humano.

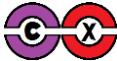
Você pode deixar o pokémon possuído durante o seu turno como humano consumindo sua Ação Padrão. Se o pokémon que você está possuindo desmaiá, você imediatamente retorna ao seu corpo. Se o pokémon possuído morrer, você morre. Se o pokémon possuído for capturado ou retornado à poké bola enquanto você o possui, a sua mente está trancada dentro da poké bola junto com o corpo do pokémon possuído até que ele seja liberado da poké bola.

Golpes adquiridos mediante Empréstimo e Permissão não podem ser usados durante a Possessão.

Você só pode possuir um pokémon.

Usar Possessão exaure 35 Pontos de Vida.

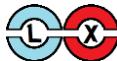
Canalizar Força



Frequência: Constante.

Efeito: enquanto possuindo um pokémon, para cada pokémon depois do primeiro que você estiver canalizando adicione +1d6 às rolagens de danos dos pokémons canalizados.

Comunhão



Frequência: Por Encontro.

Efeito: se você estiver possuindo um pokémon e ele receber pontos de experiência, você pode sacrificar 10 Pontos de Vida para que o pokémon receba 25% de pontos de experiência adicionais.

117

Dois se Tornam Um



Requisitos: seis Talentos de Xamã (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária.

Efeito: enquanto você possui um pokémon, o Nível do pokémon é aumentado por seu Nível para fins de definir quais Golpes ele conhece.

Empréstimo Duradouro



Frequência: Constante.

Efeito: você pode usar Golpes adquiridos mediante Empréstimo ou Permissão enquanto possui outro pokémon.

Ferocidade



Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon possuído por você usa um Golpe causador de dano, adicione seu MD ao dano.

Mente Dominante



Requisitos: quatro Talentos de Xamã (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: o pokémon que você está possuindo é afigido com Confusão, Paixão ou Sono.

Efeito: role 1d20 + MD. Se o resultado for 11 ou mais, o pokémon não foi afigido com a Condição.

Misticismo +



Frequência: Constante.

Efeito: adicione dez vezes seu MD a seus Pontos de Vida máximos. Isso só se aplica ao seu corpo humano. Este Talento substitui Misticismo.

Natureza Amiga



Requisitos: um pokémon leal que já evoluiu pelo menos uma vez com você.

Frequência: Constante.

Efeito: quando o alvo da sua Possessão é um pokémon seu leal, você automaticamente tem sucesso em possuí-lo.

Presas

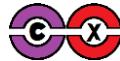


Frequência: Diária.

Gatilho: você acerta um Golpe Corpo a Corpo em sua forma humana ou pokémon.

Efeito: recupere um número de PV igual à metade do dano causado.

Primitivo



Frequência: Constante.

Efeito: o pokémon possuído por você tem seus Deslocamentos aumentados pela metade de seu MD.

Seleção



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você deixa uma possessão para voltar para seu corpo.

Efeito: escolha uma das seguintes Capacidades: Aura, Calor, Combustão, Congelação, Eletricidade, Encolhimento, Faro, Fiação, Frio, Geleira, Hierarquia, Ininteligível, Luminar, Magnetismo, Manancial, Materialização, Onirismo, Rebento, Sedução, Silêncio, Térreo, Tumefação, Vento.



Pesquisador

Tendo estudado durante anos as enciclopédias e os manuais antes de sair em sua jornada, o Pesquisador usa sua sagacidade e seu intelecto para analisar e combater os problemas que encontrar. Ele é útil para qualquer um, e é referência para todos. Os Pesquisadores pretendem saber mais. Eles retêm uma vasta quantidade de conhecimento relacionado à maioria dos pokémons, e muito mais.

Requisitos: Ataque Especial 13, Defesa Especial 13.

Perícias de Classe: Concentração, Empatia, Engenharia, História, Investigação, Manha, Percepção, Programação.

Estudo Comportamental

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: role 1d20 + MAE + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você descobre o Nível do alvo. Se o resultado for 21 ou mais, você identifica quantos Pontos de Vida ele possui no momento.

Enciclopédia



Frequência: Constante.

Efeito: você sabe qualquer informação sobre pokémons registrados em sua pokéagenda. Isso inclui Tipo, lista de Golpes, métodos de evolução, Habilidades, altura, peso e habitats.

Coordenação



Requisitos: Ataque Especial 16 ou Defesa Especial

16.

Frequência: Constante.

Alvo: um pokémon de um aliado.

Efeito: você pode dar comandos ao alvo desde que ele ainda não tenha agido naquela rodada. Deve haver consentimento explícito por parte do dono dele, a menos que este esteja inconsciente. Você ainda só pode dar um comando por rodada, a menos que possua Você Isso e Você

Aquilo! Um pokémon não pode agir mais de uma vez por rodada em virtude deste Talento.

Estudo Comportamental +

Requisitos: Ataque Especial 16 ou Defesa Especial

16.

Frequência: Diária. A cada 3 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: role 1d20 + MAE + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você descobre o Nível do alvo e pelo menos seis Golpes que um espécime padrão daquele pokémon saberia naquele Nível (se o pokémon conhece menos que seis Golpes, você sabe todos os Golpes que ele conhece). Se o resultado for 21 ou mais, você identifica quantos Pontos de Vida ele possui no momento. Este Talento substitui Estudo Comportamental.

Hipótese dos Atributos +

Requisitos: À Vontade.

Alvo: um pokémon.

Efeito: role 1d20 + MAE + MDE. Se o resultado for 11 ou mais, você identifica a Natureza do alvo. Se o resultado for 16 ou mais, você também identifica qual(is) Habilidade(s) o alvo possui.

Este Talento pode ser usado até duas vezes por encontro, mas não duas vezes no mesmo alvo durante um encontro.

Hipótese dos Atributos +

Requisitos: Defesa Especial 16, Hipótese dos Atributos.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon.

Efeito: role 1d20 + MAE + MDE. Se o resultado for 11 ou mais, você identifica a Natureza do alvo. Se o resultado for 16 ou mais, você também identifica qual(is) Habilidade(s) o alvo possui. Se o resultado for 21 ou mais e o alvo é um pokémon selvagem, você pode escolher a Natureza dele. Este Talento substitui Hipótese dos Atributos.

Este Talento pode ser usado até duas vezes por encontro, mas não duas vezes no mesmo alvo durante um encontro.

Manual do Usuário +

Requisitos: Constante.

Efeito: você sabe o funcionamento de qualquer máquina. Adicionalmente, você sabe o funcionamento de um item se for um item com um efeito descrito neste livro. Você sabe quais defeitos podem influenciar o funcionamento de um item.

Mira Estratégica +

Requisitos: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon aliado.

Efeito: adicione metade de seu MDE ao próximo Teste de Acurácia que o alvo fizer ainda nesta rodada.

Pesquisa +

Requisitos: Ataque Especial 14 ou Defesa Especial

14.

Frequência: Diária. A cada 12 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local, um pokémon, um humano ou um objeto.

Efeito: após uma hora de pesquisa sobre o alvo, você recebe um número de Pontos de Pesquisa para aquele alvo igual a seu MAE ou a seu MDE. Até o dia seguinte, enquanto próximo ao alvo e executando ações relacionadas a ele, você pode gastar um Ponto de Pesquisa como uma Ação Livre para considerar seu MAE ou seu MDE aumentado em 3 por uma rodada. Não é possível gastar mais de um Ponto de Pesquisa por rodada. A cada vez que gastar um Ponto de Pesquisa, o Narrador dá a você uma informação sobre o alvo.

Você pode gastar mais de um uso diário deste Talento simultaneamente para pesquisar sobre mais de um alvo sem aumentar o tempo de pesquisa de uma hora.

Planejamento +

Requisitos: Ataque Especial 16.

Frequência: Diária. A cada 6 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um aliado (pokémon ou humano).

Efeito: desloque o alvo um número de metros igual a seu MAE ou seu MDE.

Planejamento Perfeito +

Requisitos: Planejamento.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: seus aliados pokémons e humanos.

Efeito: desloque os alvos um número de metros igual a seu MAE ou seu MDE.

Química +

Requisitos: Diária.

Efeito: após uma hora de trabalho, você cria um Repelente.

Resposta Tática +

Requisitos: Coordenação.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: escolha um Golpe dentre todos os Golpes para ser o Golpe Gatilho. Depois escolha um Golpe não causador de dano conhecido pelo alvo para ser o Golpe de Escolha. Pelo resto do dia, se um inimigo usar o Golpe Gatilho contra o alvo, este pode imediatamente usar o Golpe de Escolha como uma Ação de Interrupção.

Enquanto ativar o Talento consome sua Ação Padrão, uma vez que o Golpe Gatilho for usado, nenhum comando seu é necessário.



Cientista

Um Pesquisador que estuda a biologia, a física e a química é um Cientista. Os Cientistas misturam vários materiais para interação com tecidos vivos, produzindo repelentes, tônicos e outros itens usados para qualquer coisa que possam imaginar. Um Cientista nem sempre tem os materiais certos para o produto desejado, mas talvez alguns experimentos originem a fórmula para um remédio nunca antes visto. Assim, Cientistas passam horas com diferentes materiais e encontram novas maneiras de criar as mesmas coisas que possa ser comprada em uma estante da Pokéloja.

Requisitos: Química.

Requisitos para Multiclasses: Cozinheiro ou Nerd, Ataque Especial 14.

Perícias de Classe: Engenharia, Regeneração.

Poções



Frequência: Diária.

Efeito: após certa quantidade de trabalho químico, você cria um Item:

Tempo Dedicado	Item
1 hora	Poção
2 horas	Superpoção
4 horas	Hiperpoção

Repelentes



Frequência: Diária.

Efeito: após certa quantidade de trabalho químico, você cria um Item:

Tempo Dedicado	Item
1 hora	Repelente
2 horas	Super-repelente
4 horas	Repelente Máximo

Concentrados



Frequência: Diária.

Efeito: após uma hora de trabalho químico, escolha uma das seguintes frutas: romã (Pomeg), alga (Kelpsy), pera (Qualot), candalupo (Hondew), uva (Grepas). Você cria um item com os mesmos efeitos da fruta escolhida.

Éteres



Frequência: Diária.

Efeito: após quatro horas de trabalho químico, você cria um Éter.

Elixires



Requisitos: Éteres.

Frequência: Diária.

Efeito: após quatro horas de trabalho químico, você cria um Elixir.

Magnificadores



Requisitos: Suplementos Defensivos, Suplementos Explosivos, Suplementos Ofensivos.

Frequência: Mensal. A cada 15 Níveis, receba um uso mensal adicional.

Efeito: após dez horas de trabalho químico, você cria um Magnificador.

Suplementos Explosivos



Requisitos: um pokémon com Saúde ou Velocidade 20.

Frequência: Diária.

Efeito: após quatro horas de trabalho químico, você cria um Imunizante ou um Carburante.

Suplementos Ofensivos



Requisitos: um pokémon com Ataque ou Ataque Especial 20.

Frequência: Diária.

Efeito: após quatro horas de trabalho químico, você cria uma Proteína ou um Cálcio.

Suplementos Defensivos



Requisitos: um pokémon com Defesa ou Defesa Especial 20.

Frequência: Diária.

Efeito: após quatro horas de trabalho químico, você cria um Ferro ou um Zinco.

Melhoradores de Performance



Requisitos: Defesa Especial 14.

Frequência: Diária.

Efeito: após trinta minutos de trabalho químico, você rola 1d8 e cria um item conforme o resultado:

Resultado	Item
1	X-Ataque
2	X-Defesa
3	X-Ataque Especial
4	X-Defesa Especial
5	X-Velocidade
6	X-Acurácia
7	Golpe Atroz
8	Guarda Especial

Melhoradores de Performance +



Requisitos: ter usado Melhoradores de Performance três vezes.

Frequência: Diária.

Efeito: após uma hora de trabalho químico, você cria um dos seguintes itens à sua escolha: X-Ataque, X-Defesa, X-Ataque Especial, X-Defesa Especial, X-Velocidade, X-Acurácia, Golpe Atroz, Guarda Especial. Este Talento substitui Melhoradores de Performance.

Remédios



Frequência: Diária.

Efeito: após trinta minutos de trabalho químico, você rola 1d6 e cria um item conforme o resultado:

Resultado	Item
1	Antídoto
2	Despertador
3	Pomada
4	Anticongelante
5	Antiparalisante
6	Panaceia

Remédios +



Requisitos: ter usado Remédios três vezes.

Frequência: Diária.

Efeito: após uma hora de trabalho químico, você cria um dos seguintes itens à sua escolha: Antídoto, Despertador, Pomada, Anticongelante, Antiparalisante. Este Talento substitui Remédios.



Fotógrafo

Fotógrafos capturam momentos e almas. São Pesquisadores que registram a vida como ela é, selvagem em seu habitat natural ou nas cidades cheias de prédios. Eles descobrem hábitos e comportamentos. Seja usando suas fotos como uma fonte de renda estável para complementar sua pesquisa ou as usando para estudar técnicas de batalha, os olhos espertos do fotógrafo compensam não param de tirar fotos, e podem até compartilhar alguns truques com pokémons.

Requisitos: Defesa Especial 15, ter adquirido uma câmera no valor de 2000 créditos.

Requisitos para Multiclasse: Defesa Especial 18, ter adquirido uma câmera no valor de 2000 créditos.

Perícias de Classe: Concentração, Furtividade.

Arte Fotográfica



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma criatura ou um lugar.

Efeito: role 1d20 + MDE. Você tira uma fotografia que pode ser vendida no valor de vinte vezes o resultado da rolagem.

Fotografia Rara



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você ou um aliado é atacado por um pokémon usando um Golpe.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você tira uma fotografia do Golpe, que pode ser vendida no valor de trinta vezes o resultado da rolagem.

Avaliação



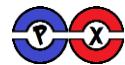
Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você usa Arte Fotográfica em um pokémon ou em um humano.

Efeito: você pode usar o Golpe Revelação no mesmo alvo de Arte Fotográfica como uma Ação Livre.

Alternativamente, você pode usar Revelação como uma Ação Padrão se estiver avaliando uma fotografia já obtida do alvo.

Bola de Aporrinhar



Requisitos: Incômodo ou Provocação.

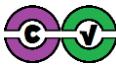
Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: desde que não tenha feito nenhuma ação nas duas rodadas passadas, role 1d20 + MDE. Se o resultado for 11 ou mais, você usa ambos os seguintes Golpes no alvo: Ataque de Areia e Gás Venenoso.

Este Talento não pode ter como alvo um pokémon que já foi alvo de qualquer dos seguintes Talentos ainda neste encontro: Bola de Aporrinhar, Incômodo, Provocação.

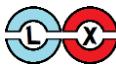
Estúdio de Batalha



Frequência: Constante.

Efeito: enquanto você possuir uma Fotografia Rara retratando um Golpe específico, qualquer tentativa de usar aquele Golpe contra um pokémon seu ou contra você tem a Dificuldade de Acurácia aumentada em 2.

Flash



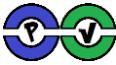
Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Clarão. Você pode usar este Talento como uma Ação Livre quando usar Arte Fotográfica, Fotografia Rara ou Fotografia Rara +, mas ambos os Talentos devem ter o mesmo alvo.

Após usar Flash, você não poderá usar Flash de novo nas próximas duas rodadas.

Fotografia Rara +



Requisitos: Defesa Especial 17.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você ou um aliado é atacado por um pokémon usando um Golpe.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você tira uma fotografia do Golpe, que pode ser vendida no valor de quarenta e cinco vezes o resultado da rolagem. Este Talento substitui Fotografia Rara.

Incômodo



Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: desde que não tenha feito nenhuma ação na rodada passada, role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você usa o Golpe Supersônico no alvo.

Este Talento não pode ter como alvo um pokémon que já foi alvo de qualquer dos seguintes Talentos ainda neste encontro: Bola de Aporrinhar, Incômodo, Provocação.

Pesquisa Fotográfica



Requisitos: Pesquisa.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: escolha uma fotografia de um pokémon, de um humano ou de um local tirada usando Arte Fotográfica. Você recebe um Ponto de Pesquisa para o alvo da fotografia, como se tivesse usado Pesquisa sobre ele. Múltiplas fotos podem aumentar esta quantidade, mas a uma determinada fotografia só concede um Ponto de Pesquisa.

Provocação



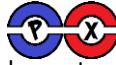
Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: desde que não tenha feito nenhuma ação na rodada passada, role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você usa o Golpe Provocação no alvo.

Este Talento não pode ter como alvo um pokémon que já foi alvo de qualquer dos seguintes Talentos ainda neste encontro: Bola de Aporrinhar, Incômodo, Provocação.

Registro Fotográfico



Requisitos: cinco Talentos de Ardente (desconte as Características de Classe para este cálculo).

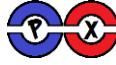
Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma fotografia obtida por Fotografia Rara ou Fotografia Rara +.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 21 ou mais, a fotografia é tratada como um Registro podendo ensinar pokémons que podem aprender o Golpe fotografado não apenas a pokémons que podem aprender aquele Golpe por Registro, mas também a pokémons que podem aprendê-lo subindo de Nível e por um Tutor.

Um determinado pokémon só pode aprender um Golpe mediante fotografias beneficiadas por este Talento.

Registro Fotográfico +



Requisitos: Registro Fotográfico.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma fotografia obtida por Fotografia Rara ou Fotografia Rara +.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 21 ou mais, a fotografia é tratada como um Registro podendo ensinar pokémons que podem aprender o Golpe fotografado não apenas a pokémons que podem aprender aquele Golpe por Registro, mas também a pokémons que podem aprendê-lo subindo de Nível e por um Tutor.

Um determinado pokémon só pode aprender um Golpe mediante fotografias beneficiadas por este Talento, mas, se for um pokémon seu, ele pode aprender até três Golpes mediante Registros Fotográficos. Se posteriormente você vier a trocar um pokémon que aprendeu mais de um Golpe mediante Registros Fotográficos, o novo dono dele não conseguirá manter a memória do pokémon tão vívida, portanto ele só manterá um Golpe memorizado dentre os dois ou três.

Vida Selvagem



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Constante.

Efeito: quando usar Arte Fotográfica em um pokémon selvagem, em vez de multiplicar a rolagem por 20 para definir o valor da fotografia, multiplique por 45.

Hipnólogo

Há muito sobre os pokémons que é mal compreendido. O Hipnólogo espera preencher as lacunas estudando os sonhos dos pokémons. Ao usar o misterioso Orinismo de alguns pokémons, os Hipnólogos usam os sonhos de seus pokémons para afetar o mundo tangível. Os sonhos destes pokémons são complexos, e o Hipnólogo usa a ciência para manifestação física destes sonhos. A tecnologia em si para este grande feito está além da simples explicação, então apenas um Hipnólogo treinado pode usá-la para permitir que a imaginação de um pokémon vire realidade.

Requisitos: Defesa Especial 16, um pokémon com Onirismo.

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Engenharia, Programação.

Máquina dos Sonhos



Frequência: Constante.

Efeito: você possui uma Máquina dos Sonhos, comparável em tamanho a um computador portátil. Quando ela é usada em um pokémon que está dormindo, ela permitirá que você assista os sonhos do pokémon mediante o visor por até oito horas, depois das quais o pokémon acordará. Se ele for perturbado durante seu sono, ele deve fazer o teste comum para acordar (como pela Condição Sono). Sonhos mostrarão desejos subconscientes do pokémon, contudo o verdadeiro significado de um sonho pode ser confuso ou obscuro. Um pokémon específico só pode ter seus sonhos observados por uma Máquina dos Sonhos a cada três dias.

Materialização Onírica



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon que está dormindo há pelo menos quatro horas.

Cochilo



Frequência: Constante.

Alvo: o pokémon que está dormindo e sendo avaliado pela Máquina dos Sonhos.

Efeito: reduza em um quarto a quantidade de horas necessárias para Talentos que requerem uma quantidade mínima de horas de sonhos para funcionar.



Efeito: desde que você tenha pelo menos um pokémon com Onirismo trabalhando com você nos sonhos do alvo, role 1d20 + MDE. Se o resultado for 18 ou mais, quando o alvo acordar, ele trará de seu sonho um objeto com o qual sonhou. Só é possível a um pokémon sonhar com um objeto se ele já o teve consigo (como um item Mantido). O item sonhado é decidido pelo Narrador.

Cochilo +



Requisitos: Cochilo

Frequência: Constante.

Alvo: o pokémon que está dormindo e sendo avaliado pela Máquina dos Sonhos.

Efeito: reduza em um terço a quantidade de horas necessárias para Talentos que requerem uma quantidade mínima de horas de sonhos para funcionar. Este Talento substitui Cochilo.

Habilidade Inconsciente



Requisitos: Defesa Especial 17.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon que está sonhando há pelo menos oito horas.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 17 ou mais, o pokémon recebe permanentemente uma Habilidade, escolhida entre as Altas Habilidades do pokémon. Um pokémon não pode receber uma terceira Habilidade mediante este Talento. Se o alvo já possui duas Habilidades, substitua uma das Habilidades dele.

Habilidade Inconsciente jamais poderá ser usada novamente no mesmo pokémon.

Efeito: você pode dar ao pokémon alvo um item

Mantido que o mantém sendo avaliado continuamente pela Máquina dos Sonhos, mesmo sendo convocado de volta à pokébola. O item manterá o alvo em sonho consciente. Enquanto neste estado, ele ganha 500 pontos de experiência a cada 24 horas que permanecer com você dentro da pokébola. Estes pontos de experiência são concedidos quando o pokémon sai da pokébola próximo à sua Máquina dos Sonhos pronta. Se ele for enviado para fora da pokébola antes das 24 horas se completarem, ele perde os benefícios por aquelas 24 horas. Enquanto a Máquina dos Sonhos avalia o sonho deste pokémon, ela não pode ser usada para mais nada.

Habilidade Inconsciente +



Requisitos: Habilidade Inconsciente.

Frequência: Diária.

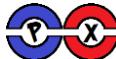
Alvo: um pokémon que está sonhando há pelo menos oito horas.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 17 ou mais, o pokémon recebe permanentemente uma Habilidade, escolhida entre as Altas Habilidades do pokémon. Um pokémon não pode receber uma quarta Habilidade mediante este Talento. Se o alvo já possui três Habilidades, substitua uma das Habilidades dele.

Habilidade Inconsciente + jamais poderá ser usada novamente no mesmo pokémon.

Este Talento substitui Habilidade Inconsciente.

Habilidade Oculta



Requisitos: Habilidade Inconsciente.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon que teve seu sonho avaliado alguma vez nesta semana.

Efeito: determine aleatoriamente uma Habilidade que o alvo possui. Ele perde a Habilidade por uma hora. Depois, determine aleatoriamente uma Habilidade que consta na lista de possíveis Habilidades dele, mas que ele não possui no momento. Ele ganha esta Habilidade durante o mesmo período de tempo. Repare que é possível que a Habilidade removida seja a mesma concedida.

Introjeção



Requisitos: ter usando com sucesso Materialização Onírica cinco vezes.

Frequência: Semanal.

Alvo: o pokémon que está dormindo e sendo avaliado pela Máquina dos Sonhos.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 20 ou mais, declare o nome de um item que o alvo já viu e usou antes. O pokémon sonhará com o item e este será o item materializado se a Materialização Onírica tiver sucesso.

Sonho Lúcido



Requisitos: Habilidade

Reprogramação Mental.

Frequência: Constante.

Alvo: o pokémon que está dormindo e sendo avaliado pela Máquina dos Sonhos.

Regressão



Requisitos: Introjeção.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: o pokémon que está dormindo e sendo avaliado pela Máquina dos Sonhos.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você pode entender a razão pela qual um pokémon está angustiado, qual a fonte da infelicidade dele e o que é necessário no mundo real para consertar isso. Você pode fazer questões para o pokémon que está dormindo, e as respostas serão manifestas no sonho do pokémon que é visível para você através da Máquina dos Sonhos.

Reprogramação Mental



Frequência: Semanal.

Alvo: um pokémon que está sonhando há pelo menos sete horas.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 20 ou mais, você pode remover um número de pontos igual à metade de seu MDE de um Atributo Basal do pokémon para adicionar a outro Atributo Basal do pokémon. Se isso mudar a Relação Basal de um pokémon, distribua seus Pontos de Atributos quando ele subir de Nível conforme a nova Relação Basal.

Reprogramação Mental jamais poderá ser usada novamente no mesmo pokémon.

Vivência



Frequência: Constante.

Efeito: recebe +3 a quaisquer testes feitos para usar um Talento em um pokémon que está sonhando.



Observador

O Observador é um Pesquisador muito em sintonia com o habitat natural. Ele pode identificar os fatos sobre as condições de vida de um pokémon selvagem, a quantidade de pokémons com os quais ele convive, onde há os locais de reprodução e quão facilmente eles podem atacar o inimigo. Outro talento de um Observador é a capacidade de localizar e rastrear pokémons shiny, que chamam a atenção onde passam e são muito cobiçados por Artistas. Os Observadores aprendem através da observação. Eles percebem mais sobre uma espécie do que um livro jamais poderia ensinar e usam seu conhecimento para encontrar oportunidades raras para causar um impacto no mundo científico.

Requisitos: Defesa Especial 15.

Requisitos para Multiclasse: Defesa Especial 18, ter adquirido um Kit de Desenho e Escrita.

Perícias de Classe: Furtividade, Percepção.

Busca pela Família



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon selvagem.

Efeito: role 1d20 + MAE + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você rastreia onde aquele pokémon vive naquela região. Se há outros da mesma espécie ou da mesma família evolutiva, você os encontrará ou achará pistas de onde possam estar. Se o resultado for 21 ou mais, você localiza fontes de comida e outros recursos que pokémons da família do pokémon selvagem precisam, incluindo frutas, vegetação, fontes de água e outras coisas semelhantes.

Ver de Perto



Frequência: Diária. A cada 3 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon selvagem.

Efeito: o alvo não percebe você a menos que se aproxime mais do que o triplo de seu MDE. Se você anunciar sua presença, ele não será provocado.

Busca pelo Brilho



Frequência: Diária. A cada 20 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: role 1d100. Se o resultado for menor que o triplo de seu MDE, um pokémon *shiny* aparece no próximo encontro com pokémons selvagens.

Busca pelo Tipo



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon selvagem.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 14 ou mais, você acha pistas que indicam que outros pokémons do mesmo Tipo vivem na área. Você ainda deve usar outros meios para achá-los. Se o resultado for 21 ou mais, você localiza fontes de comida e outros recursos que pokémons do Tipo do pokémon selvagem precisam, incluindo frutas, vegetação, fontes de água e outras coisas semelhantes.

Conhecedor de Frutos



Frequência: Constante.

Efeito: você pode identificar qualquer Fruta, suas propriedades e seus sabores (portanto como ela influencia Aptidões). Receba +2 às rolagens para produzir Sucos ou Temperos. Quando seu pokémon come uma Fruta cujo sabor ele gosta, quaisquer ganhos de lealdade são dobrados.

De Antemão!



Requisitos: Planejamento.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você começa um encontro com um pokémon selvagem.

Efeito: você pode, como uma Ação Livre, usar Planejamento, Planejamento Perfeito ou Sabotagem no início do encontro antes de quaisquer ações serem feitas por quaisquer criaturas (pokémons ou humanos). Usar este Talento consome tanto um uso diário de De Antemão! quanto um uso diário do Talento escolhido.

De Antemão! +



Requisitos: Planejamento.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você começa um encontro.

Efeito: você pode, como uma Ação Livre, usar Planejamento, Planejamento Perfeito ou Sabotagem no início do encontro antes de quaisquer ações serem feitas por quaisquer criaturas (pokémons ou humanos). Usar este Talento consome tanto um uso diário de De Antemão! quanto um uso diário do Talento escolhido. Este Talento substitui De Antemão!

Encontre Isso!



Requisitos: Rastreador.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon que está subindo de Nível.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, o alvo aprende o Golpe Farejar.

Escrutínio



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 11 ou mais, você identifica se o alvo possui algum Tipo, Habilidade, Capacidade ou Golpe que não é típico de sua espécie. Se o resultado for 21 ou mais, você sabe especificar cada característica dessas que o alvo tenha.

Estudo Silencioso



Requisitos: Defesa Especial 18.

Frequência: Constante.

Efeito: se você está usando Ver de Perto, você pode se aproximar a até 3 metros do pokémon selvagem sem alertá-lo, a menos que queira.

Pinceladas



Requisitos: Defesa Especial 16.

Frequência: Constante.

Efeito: você é um pintor e desenhista veloz. É necessário para você menor de um minuto para fazer um esboço de qualquer coisa que veja. Você pode adicionar os detalhes em 30 minutos.

Após uma hora de trabalho, você desenha qualquer coisa que tenha visto nas últimas 24 horas com detalhes maravilhosos.

Psicologia



Frequência: À Vontade.

Gatilho: você ouve algo que você suspeita ser uma mentira.

Efeito: especifique qual sentença dita pela pessoa você quer avaliar. Você saberá se aquela sentença é uma inteiramente verdade ou não. Apenas mentiras contadas deliberadamente são reconhecíveis como mentiras.

Este Talento pode ser usado tanto ouvindo alguém diretamente quanto em gravações de áudios ou vídeos.

Rastreador



Requisitos: um pokémon com a Capacidade Faro.

Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon seu faz um teste para usar a Capacidade Faro, adicione +5 à rolagem.



Ocultista

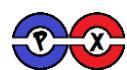
Um Ocultista é um especialista em teologia que se especializa no rastreamento de Lendários. Eles conhecem os mitos e suas origens intimamente. Alguns Pesquisadores taxam o Ocultista de louco e os Lendários como nada mais do crenças nunca provadas, mas quem ri por último é aquele que tem os próprios Deuses como aliados. Embora haja poucas evidências sólidas relativas à maioria dos Lendários, o Ocultista não abandonará a busca depois de ter tido contato com um deles. Ele provará sua existência à comunidade científica, e pesquisa para saber exatamente o que fazer para ganhar o favor destes Deuses antigos.

Requisitos: ter encontrado um Lendário.

Requisitos para Multiclasses: Defesa Especial 16, ter encontrado dois Lendários, uma das Classes a seguir: Místico, Pactuário.

Perícias de Classe: Empatia, História.

Exaltação



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um Lendário.

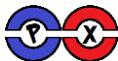
Efeito: role 1d20 + MAE + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, o alvo hesitará em atacar você e seus pokémons. Ele tenderá a favorecer você mais que antes.

Mitologia



Frequência: Constante.

Efeito: você sabe qualquer informação sobre pokémons Lendários que já encontrou. Isso inclui Tipo, lista de Golpes, métodos de evolução, Habilidades, altura, peso e habitats.

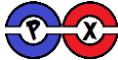
Bênção

Requisitos: ter se aliado a um Lendário.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: role 1d20 + o dobro do seu MDE. O alvo recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual ao resultado da rolagem. Só é possível usar este Talento enquanto mantiver boas relações com algum Lendário.

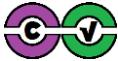
Bênção Lendária

Requisitos: Defesa Especial 18, Bênção.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: role 2d20 + o triplo do seu MDE. O alvo recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual ao resultado da rolagem. Só é possível usar este Talento enquanto mantiver boas relações com algum Lendário.

Idioma Sagrado

Requisitos: Professor, Linguista.

Frequência: Constante.

Efeito: você pode falar com todos os Lendários e entendê-los.

Incorporação

Requisitos: Vinculação, estar vinculado a um Lendário.

Frequência: Semanal. A cada 10 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: um pokémon leal.

Efeito: o alvo usa um Golpe conhecido pelo Lendário vinculado. Isso conta como uma Ação de Comando e só pode ser feito uma vez por rodada. Os Golpes conhecidos como Assinaturas não podem ser usados desta forma.

Invocação

Requisitos: Vinculação, estar vinculado a um Lendário.

Frequência: Mensal. A cada 15 Níveis, receba um uso mensal adicional.

Alvo: um Lendário aliado.

Efeito: você invoca o Lendário de onde ele estiver.

Milagre

Requisitos: ter se aliado a um Lendário.

Frequência: Semanal. A cada 8 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Gatilho: um aliado (pokémon ou humano) falha em um Teste de Morte.

Efeito: o alvo pode refazer aquele Teste de Morte. Ele subtrai 5 da rolagem se for humano ou 25 se for pokémon.

Moral

Requisitos: Coordenação.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: pokémons aliados a até um número de metros igual a seu MDE.

Efeito: escolha um Atributo (salvo Saúde). Eleve uma Fase do Atributo selecionado dos alvos até o fim do encontro.

Presságio

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso mensal adicional.

Alvo: um lugar não urbano.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 11 ou mais, você descobre a última vez que um Lendário esteve na área.

Saudação

Requisitos: ter usado Exaltação uma vez.

Frequência: Diária.

Alvo: a área de residência de um Lendário que você já encontrou.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 21 ou mais, o Lendário aparecerá. Ele não necessariamente virá até você, mas será possível percebê-lo.

Sexto Sentido

Requisitos: Vinculação, estar vinculado a um Lendário.

Frequência: Diária.

Alvo: um Lendário vinculado.

Efeito: role 1d20 + MDE. Se o resultado for 14 ou mais, você sabe a direção do alvo. Se o resultado for 18 ou mais, você também sabe a distância até ele.

Vinculação

Requisitos: ter usado Exaltação uma vez.

Frequência: Diária.

Alvo: um Lendário aliado.

Efeito: o Lendário está vinculado a você, o que significa que você saberá se ele estiver em perigo independentemente da distância.

Petrologista

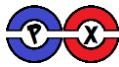
Um Petrologista estuda as radiações emitidas por Pedras Elementais para entender melhor o fenômeno de metamorfose que muitas espécies de pokémon experimentam. Enquanto em campo, eles usam seus conhecimentos sobre as rochas para procurar fósseis e trazer pokémons extintos de volta. Os Pesquisadores que dominam a petrologia também buscam itens raros, uma vez que são exploradores e especialistas em escavações, o que também os torna muito experientes no subsolo, seja em cavernas e em ruínas antigas.

Requisitos: Ataque Especial 15, ter adquirido um kit de escavação no valor de 1250 créditos.

Requisitos para Multiclasse: Ataque Especial 16, ter adquirido um kit de escavação no valor de 1250 créditos, uma das Classes a seguir: Domador, Rúnico.

Perícias de Classe: Força, Investigação.

Arqueologia

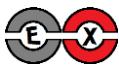


Frequência: Diária.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: após trinta minutos de trabalho minucioso, role 1d20 + MAE. Se o resultado for 16 ou mais, você acha pistas de fósseis que existam nas proximidades ou encontra evidências da história do lugar (conforme definido pelo Narrador). Se o resultado for 21 ou mais, você determina se

Armadilha Elemental



Requisitos: Cavar e Cavar.

Frequência: Diária.

Alvo: uma armadilha de fosso sua.

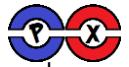
Efeito: após dois minutos modificando sua armadilha de fosso, você pulveriza uma Pedra Elemental (destruindo-a) dentro da armadilha para garantir que a vítima que cair na armadilha sofra o Golpe Deslizamento de Rochas, mas o dano é do Tipo conforme a tabela a seguir:

Pedra Elemental	Tipo do Dano
Pedra da Água	Água
Pedra da Folha	Planta
Pedra do Fogo	Fogo
Pedra do Frio	Gelo
Pedra do Trovão	Elétrico



encontra um fóssil ou uma informação histórica, em vez de o Narrador determinar, contudo após esta escolha todas as demais informações ficam a cargo do Narrador.

Procurar Pedras



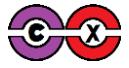
Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: após trinta minutos de busca, role 1d20 + MAE. Se o resultado for 21 ou mais, você encontra uma Pedra Elemental escolhida pelo Narrador.

Além das pedras listadas na tabela acima, é possível usar as Pedras Evolutivas criadas mediante Cinzelamento, que causam dano conforme o Tipo escolhido ao criá-las.

Caçador de Tesouros



Frequência: Constante.

Efeito: você sabe sobre regiões históricas academicamente. Você pode doar ou vender artefatos arqueológicos que encontrar mediante Arqueologia para museus por um preço igual a trinta vezes a seguinte rolagem: 1d20 + MAE.

Cavar e Cavar

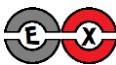


Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: após cinco minutos cavando, você produz uma armadilha de fosso com 5 metros de largura e dois de profundidade. Esta armadilha pode ser coberta por camuflagem para que pokémons e humanos não a distingam dos arredores. Você pode escolher poder ativar a armadilha puxando uma corda se estiver próximo ou preferir que ela seja ativada sozinha se algo pesando pelo menos 50 kg passar por cima da camuflagem.

Cinzelamento



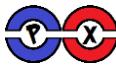
Requisitos: Condensação.

Frequência: Mensal.

Alvo: uma pedra ordinária.

Efeito: após dez horas de trabalho, você transforma uma pedra comum em uma Pedra Evolutiva. Escolha um Tipo. Quando o item criado por este Talento toca um pokémon que possua o Tipo escolhido, o pokémon evoluirá desde que tenha cumprido o requisito de Nível para evoluir, ignorando quaisquer outros requisitos e até mesmo a vontade do pokémon.

Condensação



Frequência: Semanal. A cada 10 Níveis, receba um uso semanal adicional.

Alvo: uma Pedra Elemental.

Efeito: a pedra ganha um segundo uso antes de ser destruída. Não é possível que a pedra ganhe um terceiro uso mediante este Talento.

Demolição



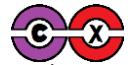
Frequência: Diária.

Alvo: uma caverna.

Efeito: após três horas de trabalho no subsolo, você prepara uma detonação para uma área de até 30 metros. As criaturas a até 5 metros da área (mas não aquelas dentro da área) recebem o Golpe Explosão de Fogo. Role 1d10 para determinar os efeitos da detonação:

Resultado da Rolagem	Efeito
1	Desmoronamento: todos dentro da área são automaticamente acertados pelo Golpe Tumba de Pedra.
2	Impeditivo: se está abrindo um novo túnel, ele é parcialmente bloqueado por algo natural, como uma caverna de areia, uma fonte de água subterrânea, lava ou um pokémon.
3	Destruição Gratuita: quaisquer itens, fósseis ou pokémons são destruídos, mortos ou dispersos.
4 a 9	Demolição: há sucesso em demolir.
10	Descoberta: você encontra um sítio arqueológico, cujos detalhes ficam a cargo do Narrador.

Espeleologia



Requisitos: ter visitado três cavernas diferentes.

Frequência: Constante.

Efeito: enquanto no subsolo, você sabe se há outras saídas viáveis à superfície ou se há áreas instáveis geologicamente. Você também pode achar áreas que garantam +3 às rolagens de Arqueologia e Procurar Pedras.

Gneisse Arruinado



Requisitos: Cavar e Cavar.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma armadilha de fosso sua.

Efeito: após dez minutos modificando sua armadilha de fosso, você garante que a vítima que cair na armadilha sofra o Golpe Deslizamento de Rochas.

Poeira na Cara



Requisitos: Cavar e Cavar.

Frequência: À Vontade.

Alvo: uma armadilha de fosso sua.

Efeito: após dois minutos modificando sua armadilha de fosso, você garante que a vítima que cair na armadilha sofra o Golpe Ataque de Areia.

Reanimador

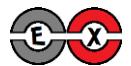


Frequência: Diária.

Alvo: um fóssil sendo reanimado.

Efeito: após cinco horas de trabalho, você constrói um Reanimador de uso único. Você poderá fazer um teste de Reanimação adicionando +3 à rolagem. Reanimadores produzidos por este Talento não precisam de um laboratório especializado, mas precisarão de um suprimento de energia elétrica. Se o Reanimador não for usado dentro de 24 horas, ele não poderá mais ser usado.

Ressurreição



Requisitos: Reanimador.

Frequência: Mensal.

Alvo: um pokémon falecido nas últimas 24 horas.

Efeito: após cinco horas de trabalho, role 1d20 + MAE. Se o resultado for 21 ou mais, você cria um fóssil artificial a partir do cadáver do pokémon. O fóssil artificial age como um fóssil natural. Não é possível ter um Lendário como alvo deste Talento.

Soterramento



Requisitos: Cavar e Cavar.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma armadilha de fosso sua.

Efeito: após dez minutos modificando sua armadilha de fosso, você garante que a vítima que cair na armadilha sofra o Golpe Tumba de Areia. A menos que a vítima possua Deslocamento de Escavação, ela está Presa no buraco por 1d4 rodadas.



Professor

O Professor é um Pesquisador que dominou o conhecimento em torno de todos os tópicos. Eles podem identificar tudo sobre um pokémon: seu nível de poder, seu conjunto completo de técnicas, seus habitats ou qualquer outra coisa sobre qualquer espécie descrita. Os Professores são os de inteligência inigualável e usam sua vasta quantidade de conhecimento em campo como gênios.

Requisitos: Ataque Especial 20.

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Manipulação, Performance.

Classificação Infalível



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: role 1d20 + MAE + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, você sabe qual Atributo é o maior e qual Atributo é o menor no alvo. Se o resultado for 21 ou mais, você sabe quais são os valores destes dois Atributos.

Enciclopédia +



Frequência: Constante.

Efeito: diferente dos demais Jogadores, você pode conferir o Livro dos Pokémons irrestritamente como o Narrador, salvo que não acessa informações de Lendários. Este Talento substitui Enciclopédia.

Ânimo



Requisitos: Coordenação.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: pokémons aliados a até um número de metros igual a seu MAE.

Efeito: escolha um Atributo (salvo Saúde). Eleve uma Fase do Atributo selecionado dos alvos até o fim do encontro.

Frequência: Diária.

Alvo: pokémons aliados a até um número de metros igual a seu MAE.

Efeito: escolha um Atributo (salvo Saúde). O Atributo de todos os alvos é aumentado por uma quantidade igual a seu MAE até o fim do encontro.

Autoconfiança



Requisitos: Ânimo.

Aviso Crítico



Requisitos: Nível 10, Coordenação.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: aliados.

Efeito: durante a próxima rodada do encontro, todos os ataques (Golpes ou ataques de Armas) dos aliados obtêm Críticos em resultados de Acurácia de 16 a 20. Esta chance não pode ser melhorada além disso.

Desmoralização



Requisitos: Coordenação.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: pokémons inimigos a até um número de metros igual a seu MAE.

Efeito: escolha um Atributo (salvo Saúde). Os alvos perdem uma Fase do Atributo selecionado até o fim do encontro.

Eficiência



Requisitos: Nível 10, Coordenação.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: aliados.

Efeito: durante a próxima rodada do encontro, qualquer ação executada por um aliado que requeira uma rolagem de 1d20 adiciona seu MAE à rolagem. As exceções a este benefício são os Golpes que reduzem alvos a quantidades fixas de Pontos de Vida.

Lendo a Luta



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um humano.

Efeito: role 1d20 + MAE + MDE. Se o resultado for 16 ou mais, o Narrador deve dizer seis espécies de pokémons, dentre as quais quatro são possuídas pelo alvo. Se o alvo possui menos que quatro pokémons, o Narrador dirá a você dois pokémons, ambos possuídos pelo alvo.

Linguista

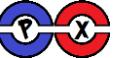


Frequência: Constante.

Efeito: escolha uma família de pokémons (o que inclui todas as espécies relacionadas por evolução entre si). Você pode falar os pokémons desta família e entendê-los.

Especial: este Talento pode ser escolhido diversas vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que ele é escolhido, ele é aplicado a uma família diferente.

Manobra Coordenada



Requisitos: Técnica Coordenada.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu teve sucesso em usar um Golpe.

Efeito: role 1d20 + MAE. Se o resultado for 16 ou mais, um pokémon de um aliado pode executar instantaneamente um Golpe cuja Frequência é À Vontade ou Rodada Sim Rodada Não, mesmo se ele já usou um Golpe nesta rodada e mesmo se você já tiver dado uma Ação de Comando. Além disso, este pokémon poderá se deslocar, mesmo que já tenha se deslocado esta rodada.

Você deve ter linha de visão ao pokémon que está se beneficiando deste Talento.

Sabotagem



Requisitos: Planejamento.

Frequência: Diária.

Alvo: os pokémons selvagens.

Efeito: role 1d20 + MAE. Se o resultado for 16 ou mais, desloque todos os pokémons selvagens um número de metros igual a seu MAE ou a seu MDE.

Técnica Coordenada



Requisitos: Coordenação.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu teve sucesso em usar um Golpe.

Efeito: role 1d20 + MAE. Se o resultado for 16 ou mais, um pokémon de um aliado pode executar instantaneamente um Golpe cuja Frequência é À Vontade, mesmo se ele já usou um Golpe nesta rodada e mesmo se você já tiver dado uma Ação de Comando. Você deve ter linha de visão ao pokémon que está se beneficiando deste Talento.

Psíquico

Nem todo ser humano do mundo Pokémon nasce com habilidades naturais iguais. Os Psíquicos exploram um potencial misterioso que muitos humanos parecem ter escondido dentro de si. Capazes de impactar a matéria com apenas sua mente, o Psíquico é uma força a ser tão reconhecida quantos os pokémons psíquicos. Psíquicos acabam por desenvolver uma afinidade natural com os pokémons Psíquicos, pois também podem mover objetos por telecinesia e telepaticamente entrar nas mentes dos outros. Eles podem descobrir exatamente o que seus pokémons precisam, negociar dentro das mentes de outros e comungar com pokémons selvagens sem se mexer.

Requisitos: Saúde 13, Ataque Especial 13.

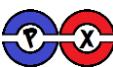
Perícias de Classe: Deflexão, Furtividade, História, Imunidade, Investigação, Regeneração, Resiliência, Salto.

Especial: alguns Talentos deixam resíduo. Resíduo significa uma energia pode ser percebida e identificada por um Psíquico como uma assinatura psíquica. Duas assinaturas iguais serão identificadas como pertencentes à mesma pessoa, mesmo que o Psíquico não saiba exatamente quem é esta pessoa, e uma vez que tenha identificado (normalmente por presenciar o uso de poderes psíquicos), ele sempre saberá quem deixou o resíduo. Duas assinaturas diferentes são facilmente discerníveis ao Psíquico.

Deve-se ter em mente que o Psíquico não é uma Classe tão rara quanto parece. Em uma cidade, haverá pelo menos um Psíquico, apesar de vilas dificilmente terem.



Psicocinese

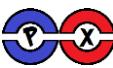


Frequência: À Vontade.

Alvo: um objeto cujo peso máximo em quilos não exceda o quíntuplo do seu MAE que não esteja mais distante que um número de metros igual ao triplo de seu MAE.

Efeito: você move o alvo sem tocá-lo um número máximo de metros igual ao dobro de seu MAE, mas não pode movê-lo para mais longe do que um número de metros igual ao triplo de seu MAE. Você sempre deve poder manter o alvo dentro de seu campo visual.

Adaptação



Requisitos: Ataque Especial 15.

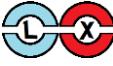
Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Adaptação.

O uso deste Talento consome 8 Pontos de Vida.

Controlar Probabilidade



Requisitos: Ataque Especial 16.

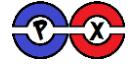
Frequência: À Vontade.

Alvo: uma rolagem própria ou de um aliado.

Efeito: a rolagem é refeita. A cada vez que usar este Talento (mas não na primeira vez que usar este Talento a cada dia), o Narrador recebe um Ponto de Paradoxo. O Narrador pode a qualquer momento no futuro gastar um Ponto de Paradoxo para obrigar você a refazer uma rolagem, desde que não seja uma rolagem que você influenciou usando Controlar Probabilidade.

O uso deste Talento consome 15 Pontos de Vida.

Telepatia



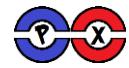
Frequência: À Vontade.

Alvo: um humano ou um pokémon seu.

Efeito: você pode projetar seus pensamentos superficiais ao alvo. Se o alvo é um humano, você também pode ler os pensamentos superficiais dele.

O uso deste Talento deixa resíduo psíquico.

Extrassensorial



Requisitos: Ataque Especial 16.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Extrassensorial.

O uso deste Talento consome 10 Pontos de Vida.

Gravidade



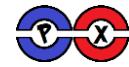
Requisitos: Sala de Truques.

Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Gravidade.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida.

Mentalismo



Requisitos: Ataque Especial 16.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você pode identificar se a mente do alvo foi afetada ou invadida por algum humano ou algum pokémon, e pode encontrar resíduos dentro dela.

Além disso, quando usar um Talento que deixa resíduo psíquico, você pode rolar 1d20 + MAE. Se o resultado for 16 ou mais, você não deixa resíduo.

Paranormal



Requisitos: Ataque Especial 16.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Paranormal.

O uso deste Talento consome 10 Pontos de Vida.

Psicocinese +



Requisitos: Ataque Especial 15.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um objeto cujo peso máximo em quilos não excede o quíntuplo do seu MAE que não esteja mais distante que um número de metros igual ao triplo de seu MAE.

Efeito: você move o alvo sem tocá-lo um número máximo de metros igual ao dobro de seu MAE, mas não pode movê-lo para mais longe do que um número de metros igual ao triplo de seu MAE. Este Talento substitui Psicocinese.

Refletor



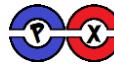
Requisitos: um pokémon que conhece o Golpe Refletor.

Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Refletor.

O uso deste Talento consome 5 Pontos de Vida.

Sala de Truques



Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Sala de Truques.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida.

Sala Mágica



Requisitos: Sala de Truques.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Sala Mágica.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida.

Tela de Luz



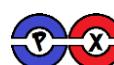
Requisitos: Ataque Especial 15, um pokémon que conhece o Golpe Tela de Luz.

Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Tela de Luz.

O uso deste Talento consome 5 Pontos de Vida.

Teletransporte



Frequência: À Vontade.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Teletransporte.

O uso deste Talento consome 25 Pontos de Vida.



Ardente

Estes psíquicos podem controlar a energia ao seu redor para produzir fogo e luz. Trata-se de um aprimoramento psicocinético que acende o oxigênio no ar transformando-o em fogo. Mediante a combustão microscópica destas ignições, o Ardente cria e controla a luz e as formas visuais, criando ilusões.

Requisitos: dois pokémons de pelo menos um dos seguintes Tipos: Fantasma, Fogo, Trevas.

Requisitos para Multiclasse: Saúde 16, Ataque Especial 16, Especialista em um dos seguintes Tipos: Fantasma, Fogo, Trevas.

Perícias de Classe: Imunidade, Intimidação.

Controle de Fogo

Frequência: À Vontade.



Efeito: você pode redirecionar chamas que não estejam mais distante que um número de metros igual ao quíntuplo de seu MAE. Você também pode usar este Talento tendo como alvo o próprio ar para produzir fogo.

Seu MAE nunca pode ser reduzido abaixo de 1 para esta Característica de Classe.

Controle de Luz



Frequência: À Vontade.

Efeito: você pode gerar iluminação a partir do próprio ar ou pode remover a iluminação presente em uma área. Você controla quanto clara ou escura está toda a área a até um número de metros ao seu redor igual ao quíntuplo de seu MAE.

Seu MAE nunca pode ser reduzido abaixo de 1 para esta Característica de Classe.

Bruma de Lava

Requisitos: dois pokémons de Fogo.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Bruma de Lava.

O uso deste Talento consome 10 Pontos de Vida.



Clarão

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Clarão.

O uso deste Talento consome 5 Pontos de Vida.



Dia de Sol

Requisitos: quatro Talentos de Ardente (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Dia de Sol.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida.



Esfera de Sombras

Requisitos: dois pokémons Fantasmas ou de Trevas.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Esfera de Sombras.

O uso deste Talento consome 15 Pontos de Vida.



Espiral de Fogo

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Espiral de Fogo.

O uso deste Talento consome 10 Pontos de Vida.



Explosão de Fogo

Requisitos: Nível 15, Bruma de Lava.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Explosão de Fogo.

O uso deste Talento consome 25 Pontos de Vida.



Invisibilidade

Requisitos: um pokémon com a Capacidade Invisibilidade.

Frequência: Constante.

Efeito: você ganha a Capacidade Invisibilidade, mas ativar esta Capacidade requer o consumo de 15 Pontos de Vida. Não é possível usar Talentos que causem dano enquanto invisível (seja mediante um Golpe ou diretamente).



Miragem

Frequência: À Vontade.

Efeito: você cria uma ilusão visual. Você deve permanecer a até 10 metros de Miragem e se concentrar para manter e controlar a ilusão. Em nenhuma dimensão (comprimento, largura e altura), a ilusão deve exceder um número de metros igual a seu MAE, e a ilusão dura um número de minutos igual a seu MAE.



Você só pode possuir uma ilusão de cada vez.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida, mas você pode pagar o custo novamente para manter uma ilusão criada por igual período de tempo.

Multiplicar



Requisitos: um pokémon que conhece o Golpe Multiplicar.

Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Multiplicar. Você não pode possuir mais do que três cópias simultâneas de você. Cada cópia dura dez minutos.

O uso deste Talento consome 25 Pontos de Vida.

Ofuscação



Requisitos: Nível 10, Esfera de Sombras.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Ofuscação.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida.

Sudário Cintilante



Frequência: Constante.

Efeito: quando um Golpe usado mediante um Talento de Ardente modificar a Dificuldade de Acurácia, ele altera a Dificuldade em 1 a mais do que alteraria normalmente.

Visão no Escuro



Frequência: Constante.

Efeito: você pode enxergar o espectro infravermelho, permitindo rapidamente enxergar fontes de calor.



Bruxo

Descontente em atacar diretamente outras pessoas, o Bruxo deseja destruir emocionalmente seus alvos ou atacá-los sem ser descoberto. Ele usa seu poder psíquico para alcançar a mente do alvo e lhe implantar horrores. Mais do que dor, o Bruxo trás tormento à vítima na forma de confusão mental ou de própria maldição irrevogável. Eles são considerados reclusos pela maioria por causa de seu estado mental que é influenciado por aquilo que fazem, mas suas habilidades excêntricas não são ignoradas, e muitos os procuram na calada da noite.

Requisitos: Ataque Especial 18.

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Furtividade, Investigação.

Ofuscar



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Ofuscar. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

O uso deste Talento consome 15 Pontos de Vida.

Sugestão

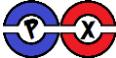


Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: role 1d20 + MAE. Se o resultado for 20 ou mais, você pode implantar na mente do alvo uma sugestão. Não há garantia de que ele agirá de modo a seguir a sugestão, mas ele pensa nela como genuinamente dele, apesar de poder refletir sobre a razão pela qual pensou naquilo.

Choro



Frequência: À Vontade.
Alvo: um pokémon ou um humano.
Efeito: você usa o Golpe Choro.

O uso deste Talento consome 8 Pontos de Vida.

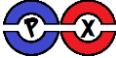
Dança das Penas



Frequência: À Vontade.
Alvo: um pokémon ou um humano.
Efeito: você usa o Golpe Dança das Penas.

O uso deste Talento consome 8 Pontos de Vida.

Devorar Sonhos



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.
Alvo: um pokémon dormindo ou um humano dormindo.
Efeito: você usa o Golpe Devorar Sonhos. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

Domínio



Requisitos: Nível 18, Ataque Especial 26, Encantamento.

Frequência: À Vontade.
Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você controla completamente o alvo. Você sabe qualquer informação que ele saiba e pode comandá-lo para fazer qualquer coisa que ele pode fazer. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

Uma vez por rodada, como uma Ação Livre, um alvo pode tentar se libertar do Domínio, fazendo uma rolagem de $1d20 + \text{MAE}$. Se o resultado for maior que a diferença entre o Ataque Especial do Bruxo e o Ataque Especial do alvo, ele se liberta e não pode ser alvo deste Talento de novo pelo mesmo Bruxo por 48 horas.

O uso deste Talento consome 25 Pontos de Vida por rodada (ou seja, a cada 6 segundos). A partir da sexta rodada seguida que usar este Talento (ou seja, quando ultrapassar 30 segundos), o custo aumenta para 40 Pontos de Vida por rodada. Se o alvo se libertar, o Bruxo não precisa pagar o custo naquela rodada.

Encantamento



Frequência: À Vontade.
Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: role $1d20 + \text{MAE}$. Se o resultado for 16 ou mais, o alvo agirá conforme a sugestão que você determinar. Se a sugestão é completamente contraditória ao comportamento regular do alvo, ele hesitará claramente durante todo o processo, mas ainda cumprirá o Encantamento. Se é impossível executar a sugestão, o alvo falhará tentando. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

Durante o cumprimento da sugestão, o alvo terá direito a um único teste para tentar evitar a execução da sugestão, fazendo uma rolagem de $1d20 + \text{MAE}$. Se o resultado dele for 17 ou mais, ele se liberta do Encantamento.

O uso deste Talento consome 35 Pontos de Vida.

Feitiço



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Feitiço.

O uso deste Talento consome 15 Pontos de Vida.

Fogo-Fátuo



Requisitos: seis Talentos de Bruxo (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Fogo-Fátuo.

O uso deste Talento consome 15 Pontos de Vida.

Gás Venenoso



Requisitos: três Talentos de Bruxo (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Gás Venenoso.

O uso deste Talento consome 15 Pontos de Vida.

Hipnose



Requisitos: três Talentos de Bruxo (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Hipnose.

O uso deste Talento consome 30 Pontos de Vida.

Inaptidão



Requisitos: quatro Talentos de Bruxo (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: À Vontade.

Alvo: uma rolagem em que houve sucesso.

Efeito: a rolagem é refeita. A cada vez que usar este Talento (mas não na primeira vez que usar este Talento a cada dia), o Narrador recebe um Ponto de Paradoxo. O Narrador pode a qualquer momento no futuro gastar um Ponto de Paradoxo para obrigar você a refazer uma rolagem, desde que não seja uma rolagem que você influenciou usando Controlar Probabilidade.

O uso deste Talento consome 25 Pontos de Vida.

Maldição



Requisitos: um pokémon que conhece Maldição.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Maldição como se fosse do Tipo Fantasma. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

Raio de Confusão



Requisitos: um pokémon que conhece Raio de Confusão.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Raio de Confusão. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida.

Célio

Célios

encontraram uma fagulha dentro de si e aprenderam a recriá-la com suas mentes. Capazes de gerar eletricidade e controlar as correntes de ar, estes Psíquicos voam aos céus para comandarem o clima. A eles, o controle do ar e da eletricidade estão à disposição para serem geradas rajadas de vento e raios. Os inimigos desse tipo ofensivo de Psíquico podem se ver cercados por campos elétricos ou presos em pleno ar. Alguns não percebem o poder que o Célio possui sobre o ar antes de terem o oxigênio tirado de si...

Requisitos: dois pokémons de pelo menos um dos seguintes Tipos: Elétrico ou Voador.

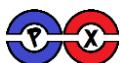
Requisitos para

Multiclasses: Saúde 16, Ataque Especial 16, Especialista em um dos seguintes Tipos: Elétrico ou Voador.

Perícias de Classe: Acrobacia, Salto.



Controle de Ar



Frequência: À Vontade.

Alvo: uma massa de ar que não esteja mais distante que um número de metros igual ao triplo de seu MAE.

Efeito: você pode mover a massa de ar usando a força da mente para produzir um fluxo de vento que pode alcançar uma velocidade máxima em km/h igual ao quíntuplo de seu MAE em qualquer direção.

Seu MAE nunca pode ser reduzido abaixo de 1 para esta Característica de Classe.

Controle de Eletricidade



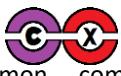
Frequência: À Vontade.

Efeito: você pode redirecionar eletricidade que não esteja mais distante que um número de metros igual ao quíntuplo de seu MAE.

Você também pode usar este Talento para produzir eletricidade a partir do próprio ar.

Seu MAE nunca pode ser reduzido abaixo de 1 para esta Característica de Classe.

Aerodinâmico



Requisitos: Desanuviar, um pokémon com Velocidade 20.

Frequência: Constante.

Efeito: enquanto o clima estiver ameno, você é tratado como se sua Velocidade fosse igual a 1 + o humano que antecederia você na ordem de iniciativa, mas apenas para fins de determinar a Iniciativa.

Carga



Frequência: À Vontade.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Carga.

O uso deste Talento consome 5 Pontos de Vida.

141

Cauda de Vento



Requisitos: dois Talentos que concedem usos de Golpes Voadores.

Frequência: À Vontade.

Alvo: área.

Efeito: você usa o Golpe Cauda de Vento.

O uso deste Talento consome 10 Pontos de Vida.

Corte Aéreo



Requisitos: dois pokémons Voadores.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Corte Aéreo.

O uso deste Talento consome 15 Pontos de Vida.

Desanuviar



Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Desanuviar.

O uso deste Talento consome 10 Pontos de Vida.

Descarga



Requisitos: dois pokémons Elétricos.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Descarga.

O uso deste Talento consome 10 Pontos de Vida.

Furacão



Requisitos: Nível 15, Corte Aéreo.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Furacão.

O uso deste Talento consome 30 Pontos de Vida.

Levitação



Requisitos: Voo.

Frequência: Constante.

Alvo: um número de voluntários (pokémons e/ou humanos) igual a seu MAE. Nenhum alvo pode ser mais pesado que você.

Efeito: enquanto você está usando Voo, você pode reduzir a quantidade de seu Deslocamento de Voo pela metade para levitar alvos voluntários.

O uso deste Talento consome 5 Pontos de Vida por rodada.

Onda Trovão



Requisitos: dois Talentos que concedem usos de Golpes Elétricos.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Onda Trovão.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida.

Relâmpago



Requisitos: Nível 10, Descarga.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Relâmpago.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida.

Voo



Requisitos: um pokémon com Deslocamento de Voo.

Frequência: Constante.

Efeito: você recebe Deslocamento de Voo igual a seu MAE.

O uso deste Talento em combate consome 2 Pontos de Vida por rodada. O uso deste Talento fora de combate consome 5 Pontos de Vida por minuto.

Empático

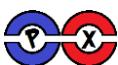
Um Empático se relaciona ainda mais com os outros do que um telepata comum. Ele pode realmente sentir as coisas que os outros seres sentem, em vez de apenas saber sobre eles, assim sua compreensão pode ir além do tempo dentro das mentes, e pode vencer a barreira entre espécies para compreender todos os pokémons. Através destes mecanismos, os Empáticos tratam a alma e o corpo das pessoas, trazendo cura e aliviando o sofrimento em ambos pokémons e humanos. Em resumo, o Empático é um bom samaritano que cura e serve como uma ponte mística entre humanos e pokémons.

Requisitos: um pokémon seu já subiu pelo menos 25 Níveis com você.

Requisitos para Multiclasse: Místico ou Observador, Ataque Especial 16, um pokémon seu já subiu pelo menos 25 Níveis com você.

Perícias de Classe: Empatia, Regeneração.

Cura Menor



Frequência: Diária. A cada 4 Níveis, recebe um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você cura o alvo em uma quantidade de Pontos de Vida igual a $1d12 + 6 +$ o dobro de seu MAE. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

Vibração Calmante



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você restaura Confusão. Esta Característica de Classe acalma em geral o alvo, o que cura fúria, uma mente distorcida e neutraliza paranoia e pânico. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

As Profundezas da Alma



Requisitos: As Profundezas da Mente.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você pode projetar seus pensamentos superficiais ao alvo e pode ler os pensamentos superficiais dele, bem como ler os pensamentos e as memórias dele desde o dia anterior no passado. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

As Profundezas da Mente



Requisitos: Psíquico, Ataque Especial 16.

Frequência: Constante.

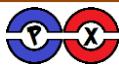
Efeito: quando usar Telepatia, você pode ler os pensamentos e as memórias de alguém desde a última hora no passado. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.



O uso deste Talento consome 7 Pontos de Vida.

Além disso, você precisa estar em um estado mental calmo para usá-lo.

Compartilhar Sofrimento



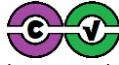
Frequência: À Vontade.

Gatilho: um pokémon ou um humano sofre dano.

Efeito: você sofre metade do dano que o alvo sofreria no lugar dele.

O uso deste Talento consome 5 Pontos de Vida, mas não no primeiro uso dele em um dia.

Conexão



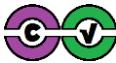
Requisitos: quatro pokémons seus já subiram pelo menos 15 Níveis com você.

Frequência: Constante.

Alvo: seus pokémons.

Efeito: você entende os pensamentos dos seus pokémons.

Conexão +



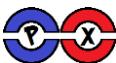
Requisitos: Conexão, Ataque Especial 18.

Frequência: Constante.

Alvo: pokémons.

Efeito: você entende os pensamentos dos pokémons. Este Talento substitui Conexão.

Cura Maior



Requisitos: Cura Média, Ataque Especial 18.

Frequência: Diária. A cada 12 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você cura o alvo em uma quantidade de Pontos de Vida igual a $3d12 + 18 +$ o dobro de seu MAE. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

Tratar a Alma



Requisitos: Ataque Especial 16, ter curado Paralisia e/ou Sono três vezes usando itens ou Talentos.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você restaura Paralisia e Sono. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

Tratar o Corpo



Requisitos: Ataque Especial 16, ter curado Queimadura e/ou Veneno três vezes usando itens ou Talentos.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você restaura Queimadura e Veneno. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

Vínculo

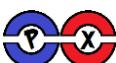


Requisitos: Conexão.

Frequência: Constante.

Efeito: enquanto você está inconsciente, seus pokémons podem agir como se você não estivesse inconsciente.

Cura Média

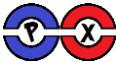


Frequência: Diária. A cada 6 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você cura o alvo em uma quantidade de Pontos de Vida igual a $2d12 + 12 +$ o dobro de seu MAE. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

Desejo



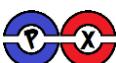
Requisitos: Cura Maior.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Desejo. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

Repouso



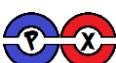
Requisitos: um pokémon com um Golpe que recupera Pontos de Vida.

Frequência: Diária.

Alvo: si.

Efeito: após dez minutos, recupere todos os seus Pontos de Vida.

Sofrimento Mútuo



Requisitos: Ataque Especial 16, Compartilhar Sofrimento.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Sofrimento Mútuo. Isso deixa resíduo psíquico no alvo.

143



Nebuloso

O Nebuloso é um Psíquico que pode obter as moléculas de água a partir do ar e concentrá-las o suficiente para criar líquidos de tamanho útil. Eles podem empurrar seus inimigos com rajadas de água e imobilizá-los com gelo. A água é muito confiável para a hidratação e também serve para manter as feridas limpas até a cicatrização. Finalmente, a especialidade deles é o controle climático para criar chuvas e granizos, que podem inundar locais e só os tornam mais fortes.

Requisitos: dois pokémons de pelo menos um dos seguintes Tipos: Água, Gelo.

Requisitos para Multiclasse: Saúde 16, Ataque Especial 16, Especialista em um dos seguintes Tipos: Água, Gelo.

Perícias de Classe: Apneia, Regeneração.

Controle de Água



Frequência: À Vontade.

Alvo: uma quantidade de líquido cujo peso máximo em quilos não exceda dez vezes seu MAE que não esteja mais distante que um número de metros igual ao triplo de seu MAE.

Efeito: você move o alvo sem tocá-lo um número máximo de metros igual ao dobro de seu MAE, mas não pode movê-lo para mais longe do que um número de metros igual ao triplo de seu MAE. Você sempre deve poder

manter o alvo dentro de seu campo visual, a menos que possua o Talento Psicocinese +.

Seu MAE nunca pode ser reduzido abaixo de 1 para esta Característica de Classe.

Você também pode usar este Talento para produzir água a partir do próprio ar.

Controle de Gelo



Frequência: À Vontade.

Alvo: uma porção de gelo cujo peso máximo em quilos não exceda dez vezes seu MAE que não esteja mais distante que um número de metros igual ao triplo de seu MAE.

Efeito: você move o alvo sem tocá-lo um número máximo de metros igual ao dobro de seu MAE, mas não pode movê-lo para mais longe do que um número de metros igual ao triplo de seu MAE. Você sempre deve poder manter o alvo dentro de seu campo visual, a menos que possua o Talento Psicocinese +.

Seu MAE nunca pode ser reduzido abaixo de 1 para esta Característica de Classe.

Você também pode usar este Talento para congelar água instantaneamente.

Finalmente, como um benefício constante, enquanto você estiver consciente, nem você nem humanos aliados a até 10 metros de você sofrem dano por Granizo.

Ambiente Aquoso

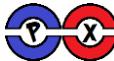


Requisitos: Dança da Chuva ou Granizo.

Frequência: Constante.

Efeito: se o clima estiver de Chuva ou Granizo, ou se você estiver próximo a um grande corpo de água (a partir do tamanho de um lago) com profundidade suficiente para um pokémon de tamanho Pequeno submergir, você pode fazer seus Golpes de Água ou de Gelo se originarem da água natural presente nas redondezas.

Cascata



Requisitos: dois pokémons de Água.

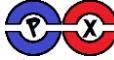
Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Cascata.

O uso deste Talento consome 10 Pontos de Vida.

Dança da Chuva



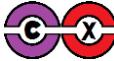
Requisitos: cinco Talentos de Nebuloso (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Dança da Chuva.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida.

Estabilizar a Superfície



Frequência: Constante.

Efeito: receba a Capacidade Geleira.

Além disso, você pode andar sobre a água, seja água parada ou corrente.

Estaca de Gelo



Requisitos: dois pokémons de Gelo.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Estaca de Gelo.

O uso deste Talento consome 10 Pontos de Vida.

Granizo



Requisitos: cinco Talentos de Nebuloso (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Granizo.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida.

Nadador



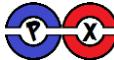
Requisitos: um pokémon com Deslocamento de Natação e Subaquático.

Frequência: Constante.

Efeito: adicione seu MAE aos seus Deslocamentos de Natação e Subaquático.

Além disso, durante um número de minutos igual a seu Ataque Especial distribuídos a cada hora, você pode respirar embaixo d'água.

Neblina



Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Neblina.

O uso deste Talento consome 8 Pontos de Vida.

Nevasca



Requisitos: Nível 15, Estaca de Gelo.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Nevasca.

O uso deste Talento consome 25 Pontos de Vida.

Nevoeiro



Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Nevoeiro.

O uso deste Talento consome 8 Pontos de Vida.

Redemoinho



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Redemoinho.

O uso deste Talento consome 7 Pontos de Vida.

Respingos



Frequência: À Vontade.

Gatilho: você usa um Golpe de Água ou de Gelo.

Efeito: o Golpe acerta um alvo adicional. Se ele tinha apenas um alvo, ele acerta outro adjacente ao original. Se o Golpe já atingia uma área, escolha um alvo adjacente à área de efeito. Só é possível adicionar um alvo por Golpe usando Respingos.

O uso deste Talento consome 10 Pontos de Vida. Esta quantidade é reduzida para 5 se estiver usando um Golpe de Água durante Chuva ou se estiver usando um Golpe de Gelo durante Granizo.

Surfe



Requisitos: Nível 10, Cascata.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Surfe.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida.

Nadador



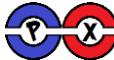
Requisitos: um pokémon com Deslocamento de Natação e Subaquático.

Frequência: Constante.

Efeito: adicione seu MAE aos seus Deslocamentos de Natação e Subaquático.

Além disso, durante um número de minutos igual a seu Ataque Especial distribuídos a cada hora, você pode respirar embaixo d'água.

Neblina



Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Neblina.

O uso deste Talento consome 8 Pontos de Vida.

Terrulento

Um Terrulento encontrou uma ligação psíquica com o chão e o planeta, bem como as plantas que nele se enraízam. Estes Psíquicos podem influenciar o crescimento das plantas e o movimento da terra. Eles podem levantar pedras e areia ou arrancar uma planta para usar no que bem entenderem. Prender um inimigo pode ser útil e fácil de fazer com a movimentação de vinhas ou uma tonelada de sujeira. Abrigos improvisados são uma questão simples para os mais poderosos Terrulentos, mas mesmo um fraco pode surpreender o inimigo com um ou dois tremores.

Requisitos: dois pokémons de pelo menos um dos seguintes Tipos: Pedra, Planta ou Terra.

Requisitos para Multiclasse: Saúde 16, Ataque Especial 16, Especialista em um dos seguintes Tipos: Pedra, Planta ou Terra.

Perícias de Classe: Deflexão, Força.

Controle de Plantas



Frequência: À Vontade.

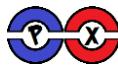
Alvo: uma planta cujo peso máximo em quilos não exceda dez vezes seu MAE que não esteja mais distante que um número de metros igual ao triplo de seu MAE.

Efeito: você move o alvo sem tocá-lo um número máximo de metros igual ao dobro de seu MAE, mas não pode movê-lo para mais longe do que um número de metros igual ao triplo de seu MAE. Você sempre deve poder manter o alvo dentro de seu campo visual, a menos que possua o Talento Psicocinese +.

Seu MAE nunca pode ser reduzido abaixo de 1 para esta Característica de Classe.

Além disso, você pode fazer plantas crescerem instantaneamente em até 45 centímetros por rodada, mas isso consome 10 Pontos de Vida seus.

Controle de Terra



Frequência: À Vontade.

Alvo: uma porção de areia, de solo ou de rocha cujo peso máximo em quilos não exceda dez vezes seu MAE que não esteja mais distante que um número de metros igual ao triplo de seu MAE.

Efeito: você move o alvo sem tocá-lo um número máximo de metros igual ao dobro de seu MAE, mas não



pode movê-lo para mais longe do que um número de metros igual ao triplo de seu MAE. Você sempre deve poder manter o alvo dentro de seu campo visual, a menos que possua o Talento Psicocinese +.

Seu MAE nunca pode ser reduzido abaixo de 1 para esta Característica de Classe.

Você também pode usar este Talento para, se o alvo for rochoso ou de outra forma rígido, quebrá-lo da forma que preferir ou até pulverizá-lo em grãos de areia.

Finalmente, como um benefício constante, enquanto você estiver consciente, nem você nem humanos aliados a até 10 metros de você sofrem dano por Tempestade de Areia.

Aromaterapia



Requisitos: dois Talentos que concedem usos de Golpes de Planta.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Aromaterapia.

O uso deste Talento consome 15 Pontos de Vida.

Ataque de Areia



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Ataque de Areia.

O uso deste Talento consome 5 Pontos de Vida.

Deslizamento de Rochas



Requisitos: dois pokémons de Pedra.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Deslizamento de Rochas.

O uso deste Talento consome 10 Pontos de Vida.

Escavação



Requisitos: um pokémon com um Deslocamento de Escavação.

Frequência: Constante.

Efeito: você recebe Deslocamento de Escavação igual a seu MAE.

O uso deste Talento em combate consome 2 Pontos de Vida por rodada. O uso deste Talento fora de combate consome 5 Pontos de Vida por minuto.

Esporos de Algodão



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon.

Efeito: você usa o Golpe Esporos de Algodão.

O uso deste Talento consome 5 Pontos de Vida.

Tumba de Areia



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Tumba de Areia.

O uso deste Talento consome 7 Pontos de Vida.

Gigadreno



Requisitos: dois pokémons de Planta.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Gigadreno.

O uso deste Talento consome 15 Pontos de Vida.

Materialização

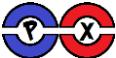


Requisitos: um pokémon com Materialização.

Frequência: Constante.

Efeito: você recebe a Capacidade Materialização.

Obelisco



Requisitos: Nível 10, Deslizamento de Rochas.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Obelisco.

O uso deste Talento consome 25 Pontos de Vida.

Tempestade de Areia



Requisitos: cinco Talentos de Terrulento (desconta Características de Classe para este cálculo).

Frequência: À Vontade.

Efeito: você usa o Golpe Tempestade de Areia.

O uso deste Talento consome 20 Pontos de Vida.

Tempestade de Folhas



Requisitos: Nível 15, Gigadreno.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Tempestade de Folhas.

O uso deste Talento consome 25 Pontos de Vida.

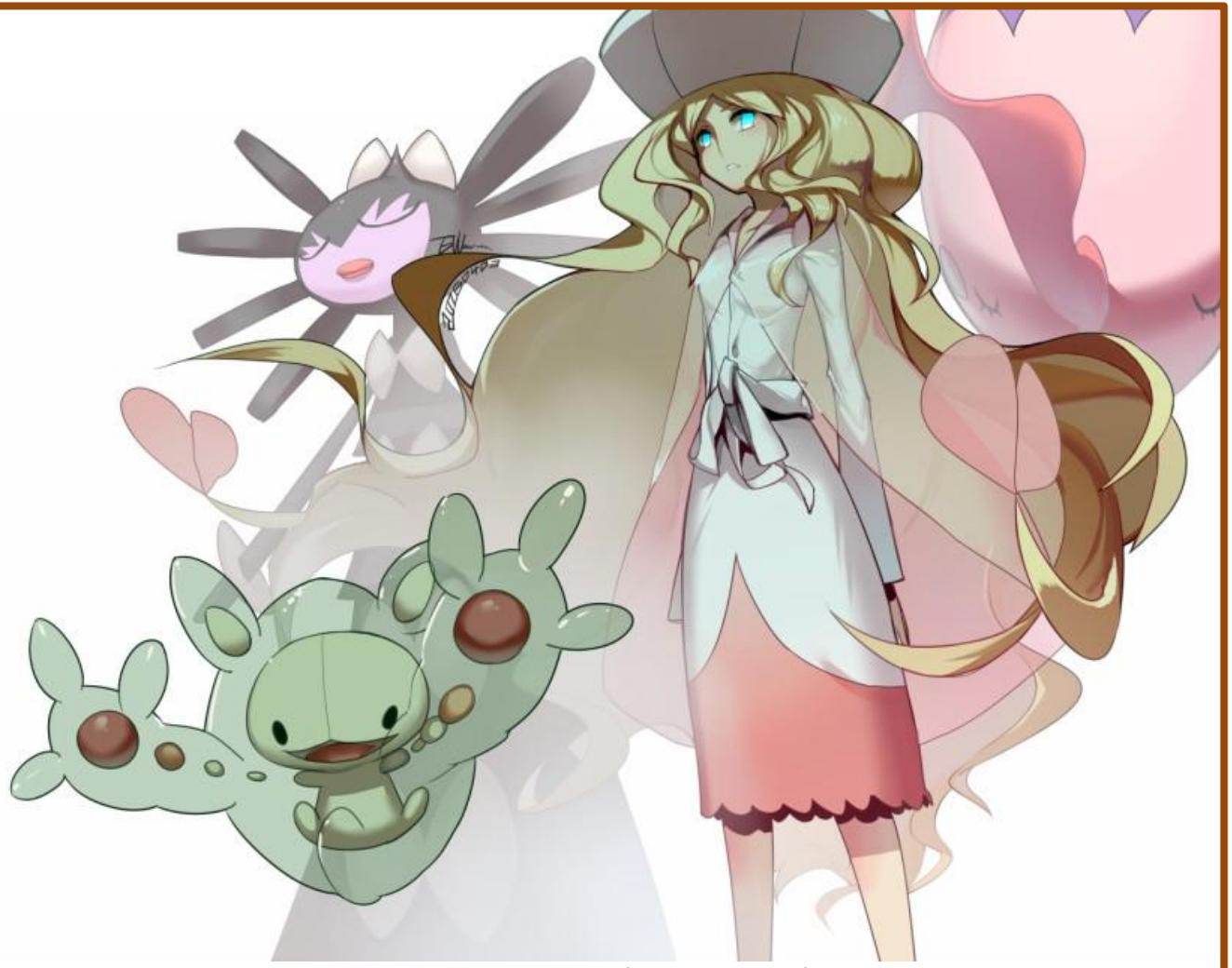
Transparência



Requisitos: Nível 10, Materialização.

Frequência: Constante.

Efeito: você pode enxergar através de areia, terra, solo e rochas como se não estivessem lá. O alcance máximo deste poder é de um número de metros igual ao triplo de seu MAE.



Vidente

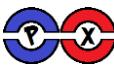
Capazes de visões estranhas, Videntes leem as mentes do inanimado. Ao ver o passado do mundo ao seu redor, eles podem entender melhor o futuro. São conhecedores do coletivo, que podem examinar um item ou um local e saber sua história. Com seus excelentes poderes divinatórios, eles são extremamente procurados.

Requisitos: Ataque Especial 15.

Requisitos para Multiclasse: Ataque Especial 20, Meditação, dois pokémons Psíquicos.

Perícias de Classe: Investigação, Percepção.

Passado Recente



Frequência: À Vontade.

Alvo: o local onde você se encontra ou um objeto.

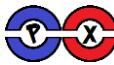
Efeito: você pode ver o sumário psíquico do que aconteceu com o item ou na área desde a última hora.

Buscador de Almas

Requisitos: Buscador de Formas.

Frequência: Diária.

Alvo: uma pessoa que você já conheceu



Efeito: role 1d20 + MAE. Se o resultado for 16 ou mais, você sabe a direção dela.

Tecer Imagem



Infelizmente, as informações recebidas são misturadas e podem não seguir uma ordem cronológica.
O uso deste Talento consome 5 Pontos de Vida.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma imagem vista enquanto você lia o passado de um objeto.

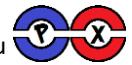
Efeito: role 1d20 + MAE. Se o resultado for 16 ou mais, você pode seguir uma parte do passado do objeto na forma de uma imagem fantasmagórica retirada das visões originais e manifesta no mundo real, mas vista apenas por você. A imagem pode ser de qualquer coisa – uma pessoa, uma pokémon ou outro objeto – que entrou em contato com o objeto cujo passado você estava lendo. Se a imagem fantasmagórica se deslocar para mais longe do que 1,6 quilômetro do local onde ela apareceu, ela é dissipada.

Buscador de Almas +

Requisitos: Buscador de Almas.

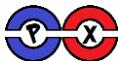
Frequência: Diária.

Alvo: uma pessoa que você já conheceu



Efeito: role 1d20 + MAE. Se o resultado for 16 ou mais, você sabe a direção dela e a distância aproximada até ela. Este Talento substitui Buscador de Almas.

Buscador de Formas



Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: o local onde você está.

Efeito: escolha um objeto que serve como foco de concentração para você. Concentrando-se nele, você pode fazer uma rolagem de 1d20 + MAE. Se o resultado for 21 ou mais, você será guiado ao tesouro (um item de qualquer categoria) mais próximo, que depende do local onde você está.

Clariaudiência



Requisitos: Ataque Especial 17.

Frequência: Constante.

Efeito: quando você usa Passado Recente, Passado ou Passado +, você também ouve os sons ocorridos.

Você sabe automaticamente se alguém está deliberadamente mentindo para você.

149

Clarividência



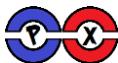
Requisitos: Ataque Especial 16.

Frequência: Constante.

Efeito: recebe +3 a todas as rolagens envolvidas com fazer um ataque.

Você pode ver através de ilusões. Uma ilusão é qualquer habilidade que permite criar imagens visuais que não existem, incluindo Golpes como Multiplicar.

Dissipar Ilusão



Requisitos: Clariaudiência, Clarividência.

Frequência: Diária.

Alvo: uma ilusão.

Efeito: você elimina a ilusão automaticamente tocando a área onde ela está projetada.

Como um benefício constante, você pode ver através de disfarces mundanos e através de ilusões.(além de ver através de ilusórios, como concedido por Clarividência). Um exemplo de um disfarce mundial é uma mudança de forma real, que esconde a verdadeira identidade de alguém, incluindo a transformação de um Ditto.

Passado



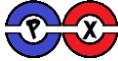
Frequência: Diária.

Alvo: o local onde você se encontra ou um objeto.

Efeito: você pode ver o sumário psíquico do que aconteceu com o item ou na área desde o dia anterior. Infelizmente, as informações recebidas são misturadas e podem não seguir uma ordem cronológica.

O uso deste Talento consome 15 Pontos de Vida.

Passado +



Requisitos: Passado, Ataque Especial 19.

Frequência: Diária.

Alvo: o local onde você se encontra ou um objeto.

Efeito: você pode ver o sumário psíquico do que aconteceu com o item ou na área desde a semana anterior. Infelizmente, as informações recebidas são misturadas e podem não seguir uma ordem cronológica. Se o item ou o

local tiverem importância histórica dentro da última década, você sabe disso, mas não recebe informações exatas são o ocorrido para que seja importante.

O uso deste Talento consome 24 Pontos de Vida.

Psicometria



Frequência: Constante.

Efeito: escolha um objeto que serve como foco de concentração para você. Concentrando-se nele, você sabe o propósito de qualquer objeto que você tocar. Você sabe exatamente todas as propriedades especiais do item e como ativar o objeto.

Ranger

Rangers são figuras de autoridade responsáveis pela manutenção da paz e do equilíbrio. Os laços que os Rangers criam com seus parceiros são tão poderosos que aquele que um dia foi um pokémon selvagem acabará por se juntar à cruzada do Ranger por justiça e bem-estar.

Requisitos: Ataque 13, Velocidade 13.

Perícias de Classe: Acrobacia, Corrida, Empatia, Engenharia, Força, Manipulação, Performance, Salto.

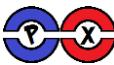
Especial: o Ranger possui autoridade investida pelo governo local para proteger o meio-ambiente, conduzir investigações e prender pessoas. Diferente dos animais comuns, os pokémons são seres muito poderosos, e comandá-los significa que um criminoso pode usá-los para muitos fins ilegais, mortais e destrutivos. Além disso, com dez anos de idade as crianças são autorizadas a possuírem pokémons próprios, o que torna um adolescente problemático ou um moleque traquina muito perigosos no mundo pokémon.

Assim, para exercer suas funções, o Ranger recebe um aparelho chamado Estilizador, que permite algo semelhante a uma captura temporária de um pokémon e que pode ser usado em pokémons já possuídos. Mediante o Estilizador, o Ranger pode inutilizar alguém que está usando pokémons para fins ilícitos.

Cada Ranger possui apenas seu Estilizador particular. Um Estilizador possui uma bateria recarregável em qualquer Centro Pokémon, Posto Policial e Estação Ranger. Esta bateria possui um máximo de dez Cargas e não descarrega com o tempo (na verdade descarrega, mas a velocidade de consumo da bateria em desuso é minúscula). Se um Talento informa o consumo desta bateria, o Ranger deve ter o Estilizador consigo para usar aquele Talento.

Apenas um Hacker pode burlar a configuração de um Estilizador, retirando a necessidade de seu usuário cadastrado. Neste caso, o Estilizador passará a ser chamado de Catador, e normalmente passa a ser usado para fins criminosos de roubo de pokémons por Ladrões. Assim que um Ranger identifica o furto, a perda ou o roubo de seu Estilizador, ele deve informar às Autoridades a situação. Não existe uma penalidade obrigatória por isso, mas é considerada a prioritária a recuperação do Estilizador.

Contenção

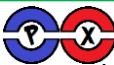


Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon.

Efeito: Usando seu próprio Estilizador, um Ranger pode fazer um teste de Contenção, para o qual ele rola

Ajuda



Requisitos: Nível 10, uma das Classes a seguir: Aventureiro, Cavaleiro, Detetive, Espião, Guia, Oficial, Pactuário.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon Parceiro ou Prestativo.

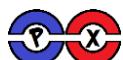
Efeito: por um número de rodadas igual à metade



1d100 -20. Se o resultado for igual ou inferior à Chance de Captura do pokémon alvo, este se torna Prestativo (como pelas regras descritas na Capacidade Hierarquia). Um pokémon selvagem deixa de ser Prestativo se acontecer uma das seguintes coisas: se for retirado de seu ambiente padrão, se for acertado por um ataque, se for fortemente distraído, se ajudar o Ranger de alguma forma significativa (incluindo atacar). Um pokémon de alguém deixa de ser Prestativo se atacar com sucesso, se for convocado de volta para a pokébola. Se ele possuir Lealdade 2 ou mais, ele também deixa de ser Prestativo se for o Ranger tentar forçá-lo a atacar o dono ou qualquer aliado do dono.

O Ranger não pode possuir mais de um pokémon Prestativo mediante este Talento. O uso deste Talento consome uma Carga da bateria de seu Estilizador.

Parceria



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon Prestativo que é selvagem.

Efeito: O alvo perde a Condição Prestativo e passa a ser considerado Parceiro. O Parceiro começa com Lealdade 2 e será obediente e amistoso ao Ranger, independente de quaisquer condições que antecediam à Parceria. Ele ganha pontos de experiência e Níveis exatamente da mesma maneira que qualquer pokémon capturado, e conta como um pokémon possuído para quaisquer finalidades, mesmo que nunca tenha sido colocado dentro de uma pokébola. Um Parceiro não pode participar de Concursos, pois seria fraude. Você não pode possuir mais de um Parceiro. Apesar de não ter sido exatamente capturado, o Parceiro agirá em combate conforme as ordens do Ranger, como se fosse dele.

de seu MA ou de seu MV, o alvo age de maneira independente em combate. Como Prestativo ou Parceiro, ele agirá nos melhores interesses do Ranger, mas não segue as ordens do Ranger. Ele não foge ou recua enquanto este Talento durar.

O Ranger não pode possuir mais de um pokémon sob os efeitos deste Talento. Este Talento não pode ser usado se o Talento Você Isso e Você Aquilo! estiver em uso.

Ambientalista



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você tem sucesso em usar Contenção em um pokémon selvagem.

Efeito: o pokémon selvagem tem sucesso automático em fugir. Role 1d20 + MA + MV. Se o resultado for 20 ou mais, todos os pokémons selvagens aliados do pokémon selvagem original e de Nível menor que ele também tem sucesso automático em fugir.

Amigos



Requisitos: ter usado Contenção em um pokémon com a Capacidade de Escolha.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local.

Efeito: Ao usar este Talento, role 1d20 + MA ou MV. Se o resultado for 15 ou mais, um pokémon com a Capacidade de Escolha aparece. Qualquer tentativa de atacar ou capturar este pokémon o faz ter sucesso automático em fugir.

Quando obtiver este Talento, você deve selecionar uma Capacidade da lista a seguir: Afundamento, Amorfia, Calor, Combustão, Congelação, Encolhimento, Fiação, Frio, Geleira, Guelras, Luminar, Magnetismo, Manancial, Rebento, Sedução, Térreo, Tumefação, Vento. A Capacidade é selecionada não pode ser alterada. Ela é chamada de Capacidade de Escolha.

Especial: este Talento pode ser escolhido diversas vezes. Seus efeitos não se acumulam. A cada vez que é escolhido, ele se aplica a uma Capacidade diferente.

Arma de Choque



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: role 1d20 + MV. Se o resultado for 15 ou mais, o alvo está Confuso.

O uso deste Talento consome uma Carga da bateria de seu Estilizador.

Autoridade



Requisitos: reconhecido pela execução de um serviço distintivo.

Frequência: Constante.

Efeito: você assume as responsabilidades como um Ranger de alta patente. Você pode dar ordens a Rangers sem este Talento e possui maior poder decisório e encontros com outros indivíduos de alta patente governamental, particularmente policial e militar. Quando requisitar auxílio de uma Estação Ranger em um assunto importante, ela é obrigada a dar algum tipo de auxílio, salvo nas circunstâncias mais extraordinárias. Se você é Policial, este Talento também se aplica a Policiais e Postos Policiais.

Contenção Aprimorada



Frequência: Constante.

Efeito: quando usar Contenção, o teste é feito usando 1d100 -30 (em vez de apenas -20).

Você agora pode possuir dois pokémons Prestativos mediante Contenção.

Contenção Aprimorada +



Requisitos: Contenção Aprimorada.

Frequência: Constante.

Efeito: quando usar Contenção, o teste é feito usando 1d100 -40 (em vez de apenas -30).

Você agora pode possuir cinco pokémons Prestativos mediante Contenção.

Este Talento substitui Contenção Aprimorada.

Prática Perfeita



Requisitos: Velocidade 15.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma rolagem de Contenção.

Efeito: subtraia o triplo de seu MA ou o triplo de seu MV da rolagem de Contenção. Este Talento só pode ser usado uma vez por rolagem de Contenção. Se tiver sucesso em usar Contenção aplicando este Talento, você recebe uma lista parcial dos Golpes conhecidos pelo pokémon e sabe todas as Capacidades dele.

Recursos



Requisitos: Autoridade.

Frequência: Semanal.

Alvo: si.

Efeito: você convoca apoio de pelo menos um Ranger na área. Este Ranger irá até você diretamente para encontrá-lo pessoalmente assim que possível e auxiliará você em assuntos urgentes, mas não abandonará completamente as atividades dele a menos que ordenado por uma Autoridade superior (um Oficial).

Santuário



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: role 1d20 + MA + MV. Se o resultado for 21 ou mais, você pode atravessar o local alvo sem encontros hostis de quaisquer pokémons selvagens normais. Isso dura para o local alvo por um dia.

Time de Resgate



Requisitos: ter um Parceiro consigo há pelo menos dois meses.

Frequência: Uso Único. A cada 10 Níveis, receba um uso adicional.

Alvo: um Parceiro que está com você há pelo menos um mês.

Efeito: você passa uma hora conversando e negociando com o alvo. Depois disso, ele concorda em ser capturado por você. Após capturá-lo, ele ainda será considerado seu Parceiro para fins de quaisquer Talentos, mas não conta para seu número máximo de Parceiros.

Aventureiro

Um Aventureiro raramente precisa vir até uma Estação Ranger. Ele pode passar meses na natureza usando os recursos que o rodeiam para viver uma vida confortável.

Um Aventureiro pode guiar um grupo se este precisa de segurança para protegê-lo em ambiente selvagem, e possui criatividade e capacidade de improviso. Ele prospera mesmo nas situações mais improváveis, sobrevivendo da terra com os materiais mais básicos, achando abrigo, água e comida.

Requisitos:

Velocidade 16, ter passado uma semana longe da civilização.

Requisitos para Multiclasse:

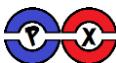
Multiclasse: Ataque 14, Velocidade 14, ter passado uma semana longe da civilização, uma das Classes a seguir: Botânico, Observador. Um Botânico pode ignorar o requisito de Velocidade 14.

Perícias de Classe:

Jejum, Resiliência.



Caça e Coleta

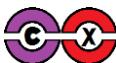


Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: role 1d20 + MV. Se o resultado for 13 ou mais, você acha água e comida suficientes para até sete criaturas (humanos ou pokémons).

Arquearia



Requisitos: Nível 10, Arma de Escolha para uma arma À Distância.

Frequência: Constante.

Efeito: os alvos dos seus ataques de Armas feitos com armas À Distância não se beneficiam de Evasão por Velocidade nem por terreno ou clima. Eles também não se beneficiam por Golpes que dificultam o seu Teste de Acurácia para atacá-los.

Seus ataques de Armas feitos com armas À Distância possuem alcance adicional igual à metade da sua Velocidade e causam dano adicional igual à metade da sua

Sentidos Aguçados



Frequência: Constante.

Efeito: você sempre sabe as seguintes informações: para qual lado fica o norte, a hora estimada e como será o clima do dia.

Velocidade. Isso só é válido se você não pertence a nenhuma das seguintes Classes: Artista Marcial, Atleta, Áugure, Bandido, Guerreiro, Monge, Ninja ou Soldado.

Chuva Ácida



Frequência: Diária.

Gatilho: um pokémon usa um Golpe com o Descritor Clima.

Efeito: em vez de substituir o Clima que estava em vigência anteriormente, os efeitos do Clima designado pelo novo Golpe se somam ao Clima anterior, coexistindo simultaneamente. No máximo dois Climas podem coexistir.

De Olho no Céu



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: há um efeito climático vigente.

Efeito: role 1d20 + MV. Se o resultado for 11, você recebe a Habilidade Carapaça. Se o resultado for 16 ou mais, todos os seus pokémons também ganham Carapaça. Se o resultado for 25 ou mais, todos os seus aliados humanos e pokémons também ganham Carapaça.

Se o clima mudar ou se Chuva Ácida for usada, os efeitos deste Talento acabam até que você gaste uma Ação Padrão readaptando seu refúgio, mas não é preciso gastar um novo uso do Talento se for durante o mesmo encontro.

Sobrevivente

Frequência: À Vontade.

Alvo: qualquer material (como madeiro, plástico, osso, etc.).

Efeito: role 1d20 + MA + MV. Se o resultado for 18 ou mais e você possui uma faca, você cria uma ferramenta não tecnológica. Você é um mestre da inventividade e pode criar soluções engenhosas para resolver seus problemas. Alternativamente, você pode produzir um abrigo para até cinco criaturas (humanos ou pokémons) que durará por um número de dias igual a seu MV. É possível produzir mais de um abrigo próximo um ao outro, mas, neste caso, eles não poderão ser secretos, serão expostos.

É o Fim!



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você declara um ataque de Armas com uma arma À Distância.

Efeito: se você acertar o ataque, o alvo está Paralisado. Se você obtiver mais do que 15 no Teste de Acurácia, ele também está Atordoado.

Escalada



Frequência: Constante.

Efeito: você não precisa fazer testes enquanto se deslocar através de Terreno Acidentado nem sofre penalidades aos seus Deslocamentos por Terreno Acidentado. Além disso, você nunca precisa fazer testes para escalar: você pode escalar usando seu Deslocamento Terrestre reduzido em 3.

Intuição



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: role 1d20 + MV. Se o resultado for 18 ou mais, designe um dos seguintes Golpes: Dança da Chuva, Desanuviar, Dia de Sol, Granizo, Tempestade de Areia. Você localiza um pokémon que conhece o Golpe escolhido. Qualquer tentativa de atacar ou capturar este pokémon o faz ter sucesso automático em fugir.

Natureza Amiga



Frequência: Constante.

Efeito: quando você descansa em ambiente selvagem por pelo menos 8 horas, você acorda com todos os seus Pontos de Vida recuperados e é curado de quaisquer Condições. As únicas coisas que não serão recuperadas são doenças, fraturas ósseas e feridas abertas.

Pacifismo



Requisitos: Ranger, Velocidade 16.

Frequência: Diária. A cada 6 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma rolagem de Contenção.

Efeito: você se compromete a não usar o pokémon a se tornar Prestativo para atacar. Isso reduz em 15 a dificuldade do Teste de Contenção.

Cavaleiro

Enquanto alguns indivíduos se contentam com um mero transporte desajeitado por parte de seus pokémons, os Cavaleiros vão além. Eles não temem o galope, não temem o voo e nem deixam de montar seus pokémons em combate. Conhecidos por sua capacidade de domar pokémons selvagens para obter montarias, há pouca coisa mais impressionante que uma pessoa voando nos céus nas costas de um poderoso pokémon, ainda mais se essa pessoa sabe lutar por conta própria.

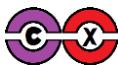
Requisitos: dois pokémons que serviram como montarias pelo menos um dia cada.

Requisitos para Multiclasses: Velocidade 16, dois pokémons que serviram como montarias pelo menos um dia cada.

Perícias de Classe: Corrida, Salto.



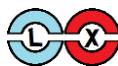
Aderência



Frequência: Constante.

Efeito: você obtém sucesso automático em testes feitos para permanecer montado. Você pode continuar montado mesmo que esteja agarrado na lateral da sua montaria, de cabeça para baixo, fazendo piroeta ou de qualquer outra forma estranha de se ficar em cima da montaria. Em todos estes casos, você é considerado cavalgando normalmente.

Cavalaria



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: você pode montar um pokémon voluntário usando apenas uma Ação Livre, e isso não consome a Ação de Movimento nem a Ação de Golpe do pokémon.

Montaria de Guerra

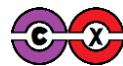


Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você é acertado por um ataque enquanto montado.

Efeito: sua montaria é acertada pelo ataque em vez de você. Se o ataque havia acertado ambos, sua montaria recebe ambas as rolagens de dano e você não recebe nenhuma.

Equitação Leve



Frequência: Constante.

Efeito: enquanto você está montado e você for a única pessoa sobre sua montaria, a montaria não sofre nenhuma penalidade aos seus Deslocamentos nem perde Fases de Velocidade. Além disso, enquanto você está montado, sua montaria pode carregar uma pessoa extra do que poderia, independente de sua Força ou do formato de seu corpo.

Grande o Bastante



Requisitos: Ranger.

Frequência: Constante.

Efeito: quando usar um Talento de Ranger ou mesmo de qualquer Classe Avançada do Ranger para fazer um pokémon selvagem aparecer, você pode especificar que este pokémon possa ser montado.

Frequência: Constante.

Efeito: enquanto for montado por você, o pokémon eleva duas Fases de Velocidade.

Hipismo



Requisitos: um pokémon com Deslocamento Terrestre 8.

Frequência: Constante.

Efeito: enquanto você está montado, sua montaria aumenta os Deslocamentos dela por um número igual a seu MV e também recebe +1 à Capacidade Salto.

Já!



Frequência: Diária. A cada 25 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: enquanto você está montado, todos os ataques causadores de dano físico feitos por você possuem o Descritor Impacto e causar dano adicional igual ao Deslocamento que sua montaria está usando no momento.

Mobilidade



Frequência: Constante.

Efeito: você pode usar a Velocidade da sua montaria no lugar da sua para determinar sua Iniciativa.

Montaria Adaptável



Requisitos: um pokémon com uma das Capacidades a seguir: Geleira, Intangibilidade, Silêncio, Térreo.

Frequência: Constante.

Efeito: enquanto você está montado, sua montaria ignora os efeitos de Terreno Acidentado e é considerada possuindo a Capacidade Geleira.

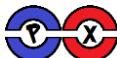
Salto de Selas



Frequência: Constante.

Efeito: você pode trocar o pokémon sobre o qual você está montado por outro sem desmontar, convocando o pokémon de volta para a pokébola e substituindo por outro de outra pokébola que ocupará o lugar do anterior.

Veja e Aprenda!



Requisitos: cinco Talentos de Cavaleiro (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: À Vontade.

Alvo: um humano aliado que está montado, mas que não é Cavaleiro.

Efeito: enquanto se mantiver a até 3 metros de você, o alvo pode se beneficiar de até dois Talentos de Cavaleiro cujas Frequências são Constantes. Você só pode possuir um aliado se beneficiando por este Talento.

Velocidade Pura



Requisitos: um pokémon com Velocidade 25.

Detetive

Detetives chegam ao fundo da história. Eles veem conexões onde outras pessoas não conseguem e trabalham para investigar assuntos, principalmente crimes. Enquanto alguns – aqueles que não são Rangers – podem ser Detetives particulares, muitos são associados à polícia. Nada passa por eles sem que notem.

Requisitos: ter auxiliado a prender criminosos pelo menos duas vezes.

Requisitos para Multiclasse: Velocidade 20.

Perícias de Classe: Investigação, Percepção.

Arsenal



Frequência: Uso

Único. A cada 10 Níveis, receba um uso adicional.

Efeito: quando você ativa esta Característica de Classe, escolha um das seguintes Habilidades: Bisbilhoteiro, Desatenção, Foco Interior, Gatuno, Infiltração, Insônia, Premonição, Tensão, Visão Aguçada. Você ganha permanentemente a Habilidade escolhida.

Criminologia

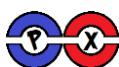


Frequência: Constante.

Efeito: quando lidando com um suspeito de um crime ou um criminoso, aumente todos os seus Modificadores em 1.



Auxiliar



Requisitos: Treinamento Investigativo.

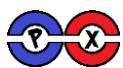
Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu que já recebeu Treinamento Investigativo.

Efeito: usar este Talento consome sua Ação de Comando da rodada. Você comanda seu pokémon para que ajude você em suas ações, o que faz com que você receba um bônus de +3 a quaisquer rolagens relacionadas a algum Talento de Detetive. O bônus só se mantém ativo enquanto o pokémon alvo for capaz de agir e estiver próximo.

Se usar este Talento enquanto o benefício por Criminologia está ativo, o bônus de Auxiliar é aplicado a todas as suas rolagens, em vez que apenas aquelas relacionadas a Talentos de Detetive.

Detector de Mentiras



Requisitos: ter solucionado um caso.

Frequência: À Vontade.

Gatilho: você ouve algo que você suspeita ser uma mentira.

Efeito: especifique qual sentença dita pela pessoa você quer avaliar. Você saberá se aquela sentença é uma

inteiramente verdade ou não. Apenas mentiras contadas deliberadamente são reconhecíveis como mentiras.

Este Talento pode ser usado tanto ouvindo alguém diretamente quanto em gravações de áudios ou vídeos.

Disfarce



Frequência: À Vontade.

Efeito: após dez minutos se arrumando, você cria um disfarce, tornando sua identidade irreconhecível. Este disfarce não imita alguém específico.

Fala Mansa



Frequência: Constante.

Efeito: adicione +5 aos resultados de testes que envolvam seu MAE ou seu MDE.

Mestre do Disfarce



Requisitos: Disfarce.

Frequência: À Vontade.

Efeito: após uma hora de preparação, você cria um disfarce que é idêntico a alguém específico. Quando vestir o disfarce preparado (um processo que demora dez minutos), este Talento permite que você se disfarce não apenas como outra pessoa, mas como pokémons e até mesmo objetos inanimados do mesmo tamanho que você. Você não será reconhecido como outra coisa além daquilo que quer parecer. Você pode carregar consigo até dois disfarces e pode manter uma coleção guardada onde você quiser.

O Que Foi Aquilo?



Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma pessoa que não está em combate e não é hostil a você (ela não precisa estar ciente da sua presença).

Efeito: role 1d20 + MA ou MV. Você tem sucesso em chamar a atenção do alvo a outra coisa mediante um truque ou uma distração se o resultado for maior a um dos seguintes Atributos dele: Ataque Especial ou Defesa Especial. Os efeitos deste Talento duram um número de minutos igual à diferença entre o resultado da rolagem e o Atributo mais baixo do alvo entre Ataque Especial e Defesa Especial. Se o alvo possuir assuntos urgentes ou estiver alerta por alguma razão, ele parará o que quer que esteja fazendo mais cedo, senão imediatamente.

Parado Aí!

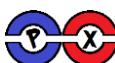


Frequência: Diária.

Gatilho: você está perseguindo alguém que está fugindo ou está em combate contra um inimigo o qual você andou procurando.

Efeito: adicione metade de seu MA à sua Velocidade e adicione seu MV ao seu Atributo Ataque por cinco minutos. Diferente do padrão, estas adições não afetam os Modificadores dos Atributos.

Procurar Evidências



Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: uma área (normalmente a cena de um crime, a casa de um suspeito ou o local de trabalho de um suspeito).

Efeito: role 1d20 + MA ou MV. Se o resultado for 15 ou mais, você acha uma evidência (se houver) relacionada com o que você está procurando, mesmo que a relevância da pista não seja imediatamente óbvia.

Como um benefício constante, receba +5 a todas as rolagens da Perícia Investigação.

Treinamento Intuitivo



Requisitos: Treinamento Investigativo.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu que já recebeu Treinamento Investigativo.

Efeito: o alvo recebe uma Habilidade pokémon que você tenha obtido mediante Arsenal Investigativo. Isso não interfere com as Habilidades que ele já possui e dura até o pokémon voltar para a pokébola ou até descansar por aquele dia.

Treinamento Investigativo



Requisitos: um pokémon com Lealdade 3.

Frequência: Uso Único. A cada 10 Níveis, receba um uso adicional.

Alvo: um pokémon seu com Lealdade 3 ou mais ou um Parceiro.

Efeito: o alvo tem sua Inteligência aumentada para 4. Em vez disso, se ele já possuía Inteligência 4 ou mais, ele recebe +1 à Inteligência. Ele também recebe uma das seguintes Capacidades: Faro, Ininteligível, Silêncio.



Guia

Guias exortam a grandeza de seus parceiros. Enquanto outros também encorajam e capacitam os seus pokémon, os Guias podem ver os melhores aspectos dos seus companheiros e realçar as suas forças de uma forma que outros não podem esperar imitar. Eles são motivadores que elevam os outros a níveis absurdos.

Requisitos: Velocidade 16.

Requisitos para Multiclasse: Diferentes Classes só podem se tornar Guias se possuírem outros requisitos, conforme a tabela abaixo:

Classe	Outros Requisitos
Artista	Ataque 16
Cavaleiro	Velocidade 16
Especialista	Ataque 16, Velocidade 12
Tutor	Ataque 16, Velocidade 12

Perícias de Classe: Intimidação, Performance.

Mais Força!

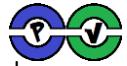


Frequência: Diária. A cada 4 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: a Capacidade Força de seu pokémon é aumentada por seu MA por uma rodada se estiver em combate, ou por um minuto se estiver fora de combate.

Mais Longe!



Frequência: Diária. A cada 4 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: os Deslocamentos do alvo são aumentados por seu MV até o fim do encontro.

Agora Mais Que Nunca!



Requisitos: cinco Talentos de Guia (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária.

Efeito: por uma rodada, os Talentos Você pode fazer Melhor!, Robusto! e Rápido! poderão ser usados para elevar três Fases, em vez de apenas duas Fases.

Por esta mesma rodada, Talentos de Guia que aumentam Deslocamentos concedem bônus dobrados.

Espertinho!



Requisitos: um pokémon com Inteligência 5.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: o alvo pode ignorar as penalidades por Terreno Acidentado ou Gelado, e pode se mover através do espaço ocupado por pokémons ou humanos hostis. Isso dura por uma rodada se estiver em combate, ou por um minuto se estiver fora de combate.

Faça Dar Certo!



Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: por uma rodada, todos os Golpes causadores de dano dos seus pokémons ganham o Descritor Empurrão, empurrando alvos um número de metros igual à Força do pokémon – se o Golpe usa Ataque – ou à Inteligência dele – se o Golpe usa Ataque Especial.

Fortaleza!



Requisitos: Ataque 18.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu que deixou inconsciente algum humano ou pokémon nas últimas três rodadas.

Efeito: o maior Atributo de seu pokémon é aumentado por metade de seu MA por uma rodada. Se o Atributo em questão for Saúde, os Pontos de Vida ganhos por isso são Pontos de Vida temporários. Estes Pontos de Vida temporários desaparecem ao serem consumidos (eles são consumidos antes dos Pontos de Vida normais quando se sofre dano) ou quando a Saúde voltar ao valor padrão.

Fortinho!



Requisitos: um pokémon com Força 5.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: por uma rodada, o alvo pode ignorar quaisquer reduções de Atributos ou Fases perdidas causados por Condições.

Jamais Derrotado!



Requisitos: Fortaleza!

Frequência: Constante.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: se os Pontos de Vida do alvo forem reduzidos a zero ou menos, ele ainda pode agir e se deslocar, mas não pode usar Golpes. Se os Pontos de Vida forem reduzidos abaixo de -50% dos Pontos de Vida, o alvo deve fazer um Teste de Morte e os efeitos deste Talento são cancelados.

Mais Alto!



Requisitos: um pokémon com Salto 4.

Frequência: Diária. A cada 4 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: a Capacidade Salto de seu pokémon é aumentada por metade de seu MA por uma rodada se estiver em combate, ou por um minuto se estiver fora de combate.

Rápido!



Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu sob efeito de Mais Longe!

Efeito: por uma rodada, eleva uma Fase de Velocidade do alvo.

É possível gastar mais de um uso deste Talento de uma só vez. O máximo que é possível conceder ao pokémon alvo são duas Fases em Velocidade.

Robusto!



Requisitos: Fortinho!

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu sob efeito de Fortinho!

Efeito: por uma rodada, eleva uma Fase de Ataque ou de Defesa do alvo.

É possível gastar mais de um uso deste Talento de uma só vez. O máximo que é possível conceder ao pokémon alvo são duas Fases em cada Atributo envolvido.

Você pode fazer Melhor!



Requisitos: Espertinho!

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu sob efeito de Espertinho!

Efeito: por uma rodada, eleva uma Fase de Ataque Especial ou de Defesa Especial do alvo.

É possível gastar mais de um uso deste Talento de uma só vez. O máximo que é possível conceder ao pokémon alvo são duas Fases em cada Atributo envolvido.



Oficial

Devido aos serviços excepcionais prestados, um Ranger pode ganhar poder político e governamental. Dentre estes, aqueles com a competência social aguçada para a manipulação são os que têm o dom para a liderança. Estes se destacam e podem esperar serem promovidos a Oficiais, que ocupam cargos chave na administração militar local. Oficiais compartilham os mesmos atributos: lealdade e liderança. Seus parceiros confiam em sua determinação; seus inimigos temem sua perseverança em situações perigosas. A presença do Oficial é tão poderosa que uma ordem dele simplesmente capacita seus aliados a coisas que antes se acreditava serem incapazes de alcançar.

Requisitos: Ataque 16, Velocidade 16, Autoridade.

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Incansável, Manipulação.

Ao Meu Sinal!

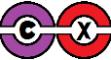


Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você causa dano a um inimigo dentro do campo de visão de pelo menos um aliado (humano ou pokémon).

Efeito: se o aliado fizer um Teste de Acurácia no próximo turno dele, adicione metade de seu MA ao resultado do teste.

Contenção Aprimorada ++



Requisitos: Contenção Aprimorada +.

Frequência: Constante.

Efeito: quando usar Contenção, o teste é feito usando 1d100 -40 (em vez de apenas -30).

Encorajamento

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um humano aliado causa dano a um inimigo ao qual você causou dano na sua última ação.

Efeito: o aliado causa dano extra igual ao seu MA ou ao seu MV.

Status



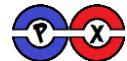
Frequência: Constante.

Efeito: suas experiências sob forte estresse e em situações de crise tornam você um líder natural. Quando você faz um teste relacionado a se comunicar com outros, adicione +5 à rolagem.

Você agora pode possuir sete pokémons Prestativos mediante Contenção.

Este Talento substitui Contenção Aprimorada +.

Inspiração



Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você causa dano a um inimigo dentro do campo de visão de pelo menos um humano aliado.

Efeito: um humano aliado recebe Pontos de Vida temporários igual ao dobro de seu MV. Pontos de Vida temporários desaparecem após um encontro ou ao serem consumidos (eles são consumidos antes dos Pontos de Vida normais quando se sofre dano).

Levante-se!



Requisitos: seis Talentos de Oficial (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária.

Gatilho: um aliado humano que estava com mais de 1 PV tem seus Pontos de Vida reduzidos a zero ou menos.

Efeito: os Pontos de Vida do aliado humano são reduzidos a 1 PV, em vez de a menos que isso.

Orientação



Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um humano aliado.

Efeito: o alvo pode imediatamente executar uma Ação Padrão para usar um Talento que pode ser usado À Vontade.

161

Pastoreio



Frequência: Constante.

Efeito: quando usar Contenção, você pode ter como alvo dois pokémons adjacentes.

Reagrupamento



Frequência: Diária.

Efeito: se houver pelo menos um Ranger além de você no seu campo de visão, todos os humanos aliados que possam ver e ouvir você recebem +3 a todos os seus Modificadores por um número de rodadas igual a seu MA.

Os bônus deste Talento não são acumulativos, mesmo que um segundo Oficial o ative.

Socorro



Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um local.

Efeito: role 1d20 + MA. Se o resultado for 14 ou mais, escolha uma Capacidade ou um Deslocamento. Você localiza um pokémon com a Capacidade escolhida ou com o Deslocamento escolhido. Se a Capacidade possui um valor numérico associado, este será no máximo 6. Para Deslocamentos, o valor máximo associado é 12. Se o resultado da rolagem for 19 ou mais, você pode escolher duas Capacidades, dois Deslocamentos ou uma Capacidade e um Deslocamento. O pokémon localizado possuirá ambas as escolhas. Qualquer tentativa de atacar ou capturar este pokémon o faz ter sucesso automático em fugir.

Supere Isso!



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um aliado faz uma rolagem devido a possuir uma Condição.

Efeito: o aliado em questão recebe um bônus igual a seu MA às rolagens que ele fizer devido a uma das seguintes Condições: Confusão, Congelamento, Paixão, Paralisia, Sono.

Tática



Requisitos: Ao Meu Sinal!, Inspiração, Orientação.

Frequência: Diária. A cada 25 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um humano aliado.

Efeito: escolha dois dentre os seguintes Talentos: Ao Meu Sinal!, Encorajamento, Inspiração, Orientação. O alvo recebe os efeitos dos dois Talentos escolhidos, contudo isso consome tanto um uso diário de Tática quanto um uso diário dos Talentos escolhidos.



Pactuário

Uma vez abençoado por um Lendário por seu serviço, um Ranger pode se tornar um Pactuário. Usando símbolos concedidos por Lendários, eles podem convocar poderosas habilidades para seus aliados e até mesmo invocar projeções do Lendário para ajudá-los na batalha. Os Pactuários atuam no serviço dos Lendários para corrigir desequilíbrios no mundo, agindo como campeões dos Deuses quando se trata de qualquer coisa que ameace este mundo. O Pactuário é o material de lendas.

Requisitos: ter se aliado com um Lendário.

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: História, Resiliência.

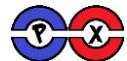
Especial: Os pokémons Lendários agem como patronos divinos, concedendo Símbolos a seus campeões escolhidos. Quando você se aliar a um Lendário, você recebe um Símbolo. Quando você usa um Talento de Pactuário, escolha um Símbolo pertencente a um Lendário com o qual você se aliou. Dependendo de qual Símbolo for escolhido, os efeitos do Talento podem mudar.

Quando algum Talento de Pactuário informar que você está escolhendo um Símbolo, você precisa de uma superfície lisa com pelo menos um metro de diâmetro para

desenhar o Símbolo. Isso não exige mais tempo do que o exigido para ativar o Talento, e chamará o poder do Lendário que concedeu aquele Símbolo, ou seja, o patrono.

A qualquer momento que qualquer patrono seu tiver seus Pontos de Vida reduzidos a menos de 25% do total, assim que você pensar no patrono, você saberá que ele está com problemas.

Símbolo da Cura



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: role 2d20 + MA. O alvo recupera um número de Pontos de Vida igual ao resultado da rolagem.

O uso deste Talento consome uma Carga da bateria de seu Estilizador.

Símbolo da Proteção



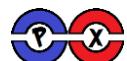
Frequência: Diária. A cada 2 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você sofreu dano por um Golpe.

Efeito: escolha um Símbolo. Você é considerado do(s) mesmo(s) Tipo(s) que o patrono do Símbolo escolhido.

Efeito: quando você faz um ataque de Armas, você pode ativar um Símbolo. O ataque é considerado do mesmo Tipo que o patrono do Símbolo escolhido. Se o patrono possui mais de um Tipo, você pode escolher qual Tipo o ataque assume.

Símbolo da Fé



Requisitos: ter um Parceiro consigo há pelo menos duas semanas.

Frequência: Diária.

Alvo: um Parceiro que está com você há pelo menos duas semanas.

Símbolo da Coragem



Requisitos: ter um Parceiro consigo há pelo menos duas semanas.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon Prestativo que está prestes a deixar de ser Prestativo.

Efeito: o alvo imediatamente executa um Golpe cuja Frequência é À Vontade.

O uso deste Talento consome uma Carga da bateria de seu Estilizador.

Símbolo da Destruição



Frequência: Constante.

Efeito: escolha um Símbolo. O Parceiro usa um Golpe conhecido pelo patrono, mas que não consta na tabela do Talento Símbolo Sagrado. Isso conta como uma Ação de Comando e só pode ser feito uma vez por rodada.

O uso deste Talento consome duas Cargas da bateria de seu Estilizador.

Símbolo da Grandeza

Frequência: Diária. A cada 6 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon Prestativo.

Efeito: o próximo Golpe causador de dano usado pelo alvo causa dano adicional igual a seu MA + seu MV. Só é possível usar este Talento uma vez por rodada.

O uso deste Talento consome uma Carga da bateria de seu Estilizador.



Símbolo da Invocação

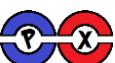
Requisitos: oito Talentos de Pactuário (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Semanal.

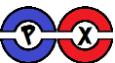
Alvo: um espaço adjacente e vazio.

Efeito: escolha um Símbolo. Ao seu lado, uma forma astral do seu patrono aparece. Ela é de tamanho médio e possui uma quantidade de Pontos de Vida igual ao quíntuplo de seu Ataque, mas salvo por isso, ela é idêntica ao patrono em todas as demais características (incluindo Capacidades, Habilidades e Golpes). Ela é considerada Prestativa a você. A cada vez que a forma astral muda de ambiente, é acertada por um ataque, é fortemente distraída ou ajuda você de maneira significativa (incluindo atacar), ela recebe um contador. Quando ela atingir dez contadores, ela desaparece.

O uso deste Talento consome três Cargas da bateria de seu Estilizador e você não poderá usar seu Estilizador para mais nada até o fim do encontro.



Símbolo da Justiça



Requisitos: ter se aliado com dois Lendários.

Frequência: Diária.

Efeito: todos os aliados dentro do alcance da visão podem escolher um Atributo (salvo Saúde). Eleve duas Fases do Atributo escolhido de cada aliado.

O uso deste Talento consome uma Carga da bateria de seu Estilizador.

Símbolo da Rapidez



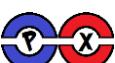
Requisitos: ter um Parceiro consigo há pelo menos duas semanas.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon Prestativo.

Efeito: você pode dar um comando imediatamente ao alvo, mesmo que você já tenha comandado outro pokémon durante aquela rodada.

Símbolo da Verdade



Frequência: Diária. A cada 3 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você usou Contenção com sucesso.

Efeito: você sabe quatro Golpes (escolhidos pelo Narrador) conhecidos pelo pokémon que se tornou Prestativo (se o pokémon conhece menos que quatro Golpes, você sabe todos os Golpes que ele conhece).

Símbolo da Vida



Requisitos: Ataque 16.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: role 3d20 + o triplo de seu MA. O alvo recupera um número de PV igual ao resultado da rolagem.

O uso deste Talento consome uma Carga da bateria de seu Estilizador.

Símbolo Sagrado



Requisitos: Ataque 18, Símbolo da Fé.

Frequência: Diária.

Alvo: um Parceiro que está com você há pelo menos um mês.

Efeito: escolha um Símbolo. O Parceiro usa o Golpe que é a Assinatura do patrono. Isso conta como uma Ação de Comando.

O uso deste Talento consome duas Cargas da bateria de seu Estilizador.

Policial

Rangers podem ser vistos como cadetes, pois os Policiais são Rangers promovidos. Eles recebem missões mais perigosas para derrotar o crime em todos os níveis. Para lidar com isto, o Policial usará tecnologia extra fornecida pela União Ranger, garantindo vantagens exclusivas. Apesar de poderem lidar com muitas situações perigosas, os Policiais não são instruídos a deixarem as situações se agravarem: eles devem manter a situação sob controle, devem prever e lidar com ameaças antes que incidentes ocorram. Como uma das duas formas de promoção dos Rangers (sendo a outra o Oficial), os Policiais se cercam de um tipo especial de respeito relacionado à aplicação da lei.

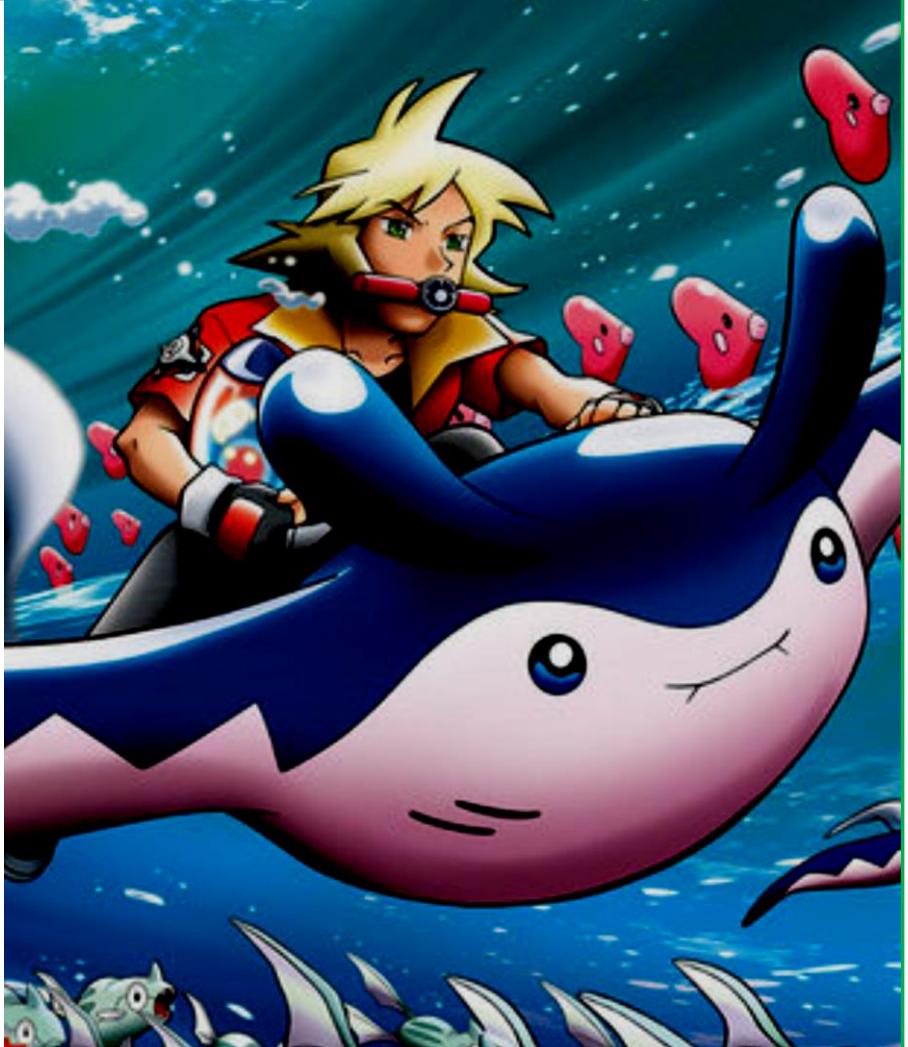
Requisitos: Ataque 16, Velocidade 16.

Requisitos para Multiclasse: impossível.

Perícias de Classe: Apneia, Furtividade.

Especial: Policiais são aplicadores da lei e investigadores de patente superior aos Rangers. Eles podem ser chamados pelo governo ou pela polícia quando houver necessidade.

Policiais usam muitos equipamentos exclusivos que são guardados em Postos Policiais e Estações Ranger. Os Talentos desta Classe (salvo Derrubada) representam estes equipamentos. Ao pegar emprestado um desses equipamentos, espera-se que seja devolvido ileso, e pode ser cobrada do Policial uma taxa se o equipamento for danificado. Normalmente não são emprestados mais do que quatro destes a um único Policial simultaneamente. As Características de Classe do Policial não entram nesta conta: elas são seu símbolo de promoção a Policial.



Armadura



Requisitos: Colete.

Frequência: Constante.

Efeito: quando sofrer dano por ataques, reduza o dano em 15. A Armadura é aparente, não podendo ser ocultada por vestimentas. Não é possível usar a Armadura em conjunção com o Colete.

Bobina Retrátil

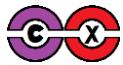


Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Constricção com um alcance de 4 metros.

Escâner



Frequência: Constante.

Alvo: um pokémon.

Efeito: quando olha para um pokémon, você vê uma barra que representa a porcentagem de Pontos de Vida de um pokémon em relação aos PV máximos.

Estilizador Policial



Frequência: Constante.

Efeito: a bateria de seu Estilizador é aprimorada para possuir agora um máximo de trinta Cargas.

O uso deste Talento consome quatro Cargas da bateria de seu Estilizador.

Alternativamente, você pode usar este Talento para acionar um motor que dispara um cabo a partir do seu Estilizador. O cabo possui um comprimento de 40 metros e pode terminar com um gancho, com um peso magnético ou com uma solução adesiva. Uma vez que a ponta esteja aderida, o cabo pode puxar você até ela. O peso máximo que o cabo suporta é de 100 kg. Este uso deste Talento consome três, e não quatro, Cargas da bateria de seu Estilizador.

Disparador



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa um dos Golpes a seguir com um alcance de 5 metros: Esporos Paralisantes ou Teia de Aranha.

O uso deste Talento consome três Cargas da bateria de seu Estilizador.

Catalizador



Frequência: Constante.

Efeito: uma Pedra Elemental é inserida em seu Estilizador. Uma vez inserida, a pedra perde a capacidade de evoluir pokémons, pois tem sua radiação canalizada para o aparelho e aproveitada de outras formas. Só é possível possuir uma Pedra Elemental atada ao seu Estilizador, e é necessário um minuto para trocar a Pedra do espaço destinado a ela.

Cada Pedra Elemental concede uma Capacidade diferente a você. Todas as vezes que usar a Capacidade, são consumidas cinco Cargas da bateria de seu Estilizador.

Pedra Elemental	Capacidade
Pedra Brilhante	Luminar
Pedra da Água	Manancial
Pedra da Alvorada	Luminar
Pedra da Folha	Secreção
Pedra da Lua	Silêncio
Pedra do Crepúsculo	Ininteligível
Pedra do Fogo	Combustão
Pedra do Sol	Sedução
Pedra do Trovão	*

* Diferente das outras Pedras Elementais, a Pedra do Trovão não concede nenhuma Capacidade, portanto não há consumo de bateria associada a ela. Em vez disso, ela serve de bateria extra, aprimorando em dez Cargas o máximo de Cargas do Estilizador.

Colete



Frequência: Constante.

Efeito: quando sofrer dano por ataques, reduza o dano em 5. Este Colete não é aparente, pois pode ser ocultado abaixo de outras vestimentas.

Derrubada



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Derrubada.

Proteção



Requisitos: Colete.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você é atingido por um Golpe.

Efeito: você usa o Golpe Proteção.

Pulverizador



Frequência: Diária. A cada 6 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa um dos Golpes a seguir com um alcance de 4 metros: Cortina de Fumaça ou Pó Sonífero.

O uso deste Talento consome três Cargas da bateria de seu Estilizador.

Resistência



Requisitos: Colete.

Frequência: Diária.

Alvo: si.

Efeito: você usa o Golpe Resistência.

Respirador



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: si.

Efeito: você ativa o Respirador, que permite respirar embaixo d'água por 45 minutos depois de ativado. Após estes 45 minutos, o Respirador deve ser secado e não poderá ser ativado de novo dentro de duas horas.



Treinador

Treinadores desejam ser os melhores, como ninguém nunca foi igual. Um Treinador percebe o potencial combativo de cada pokémon. Eles podem maximizar os ataques de seus Pokémons e encontrar pontos fracos no pokémon de um inimigo normalmente imunes ou resistentes aos ataques. Esses treinadores são lutadores dedicados que estudaram como maximizar a experiência de batalha de seus pokémons, e desenvolvem seus pokémons em cada batalha, preenchendo-a com paixão.

Requisitos: Ataque 13, Ataque Especial 13

Perícias de Classe: Concentração, Corrida, História, Incansável, Intimidação, Investigação, Manha, Manipulação.

Ataques Aprimorados



Frequência: Constante.

Gatilho: seu pokémon acerta um ataque causador de dano em um oponente.

Efeito: quando calcular o dano causado ao inimigo, adicione metade de seu MA ou de seu MAE antes que o alvo subtraia o valor de Defesa dele.

Treinamento Aprimorado



Frequência: Constante.

Efeito: seus pokémons recebem 20% de pontos de experiência adicionais a cada vez que receberem pontos de experiência.

Afirmação



Requisitos: Ataque 14.

Frequência: Constante.

Gatilho: seu pokémon vence um inimigo ou obtém um Crítico.

Efeito: seu pokémon ganha Pontos de Vida temporários igual ao dobro do seu MA. Pontos de Vida temporários desaparecem após um encontro ou ao serem consumidos (eles são consumidos antes dos Pontos de Vida normais quando se sofre dano).

Ataques Aprimorados +



Requisitos: Ataque 16, Ataque Especial 16.

Frequência: Constante.

Gatilho: seu pokémon acerta um ataque causador de dano em um oponente.

Efeito: quando calcular o dano causado ao inimigo, adicione seu MA ou seu MAE antes que o alvo subtraia o valor de Defesa dele. Este Talento substitui Ataques Aprimorados.

Ataques Aprimorados ++



Requisitos: Ataque 18, Ataque Especial 18, Ataques Aprimorados +.

Frequência: Constante.

Gatilho: seu pokémon acerta um ataque causador de dano em um oponente.

Efeito: quando calcular o dano causado ao inimigo, adicione seu MA e seu MAE antes que o alvo subtraia o valor de Defesa dele. Este Talento substitui Ataques Aprimorados +.

Capataz



Requisitos: Pressão +.

Frequência: Constante.

Efeito: quando você usa Pressão, Pressão + ou Pressão Positiva em um alvo, remova as Condições Confusão e Atordoamento do alvo se aplicável. Além disso, neutralize qualquer Fase prejudicial que estava sob efeito no alvo.

Crítica Construtiva



Requisitos: Ataque Especial 15.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu, cujo ataque na ação anterior não acertou nenhum inimigo.

Efeito: reduza em três todas as Dificuldades de Acurácia do alvo até o fim do encontro.

Exercício Brutal



Requisitos: Ataque 15.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu que acabou de derrotar um oponente.

Efeito: o pokémon perde metade de seus Pontos de Vida atuais, mas ganha o dobro do número de pontos de experiência que ganharia.

Foco



Requisitos: Crítica Construtiva.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: na próxima vez que seu pokémon usar um Golpe que não causa dano, reduza pela metade de seu MAE a Dificuldade de Acurácia. Este Talento não pode ser usado para Golpes que automaticamente derrubam os Pontos de Vida do inimigo a zero.

Intimidar



Requisitos: Ataque 16, Ataque Especial 14.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: você usa a Habilidade Intimidar no alvo.

Mestre das Feras



Requisitos: 8 insígnias.

Frequência: Constante.

Alvo: seu pokémon.

Efeito: seus pokémons não contestam seus comandos. A menos que sejam Lendários, eles não podem desobedecer você. Este Talento não afeta a lealdade de pokémons.

Pressão



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu adjacente.

Efeito: cause dano ao seu pokémon igual a um quinto dos Pontos de Vida máximos dele. Eleve uma Fase de um Atributo dele à sua escolha. Se você usar Pressão mais de uma vez diária no mesmo pokémon, isso afetará a lealdade dele.

Pressão +



Requisito: Pressão.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu adjacente.

Efeito: cause dano ao seu pokémon igual a um quarto dos Pontos de Vida máximos dele empregando uma arma para feri-lo. Eleve duas Fases de um Atributo dele à sua escolha. Se você usar Pressão + mais de uma vez diária no mesmo pokémon, isso afetará a lealdade dele.

Transpassar



Requisitos: Ataque Especial 16.

Frequência: Diária.

Gatilho: seu pokémon acerta um ataque causador de dano em um oponente.

Efeito: o ataque causa o dano neutro, ignorando imunidades, resistências e vulnerabilidades.

Azarão

Azarões não querem que seus pokémons evoluam. Por várias razões, alguns Treinadores não gostam de pokémons gigantescos e volumosos. Azarões reconhecem o poder em seus pokémons não evoluídos, e preferem que seu Totodile nunca se torne um Croconaw, eles gostam de carregá-lo em suas costas. No entanto, eles são Treinadores, então ainda podem trazer à tona o melhor em seus pequenos aliados para derrotar qualquer coisa duas, três ou mesmo dez vezes maiores. Para tanto, eles confiam na força das relações com seus pokémons. Arazões treinarão um Charmander que poderá derrotar um Charizard ou um Dratini que pode concorrer com um Dragonite. Seu profundo entendimento faz seus pokémons jovens atingirem feitos incomparáveis por seus iguais.

Requisitos: ter evitado a evolução de três pokémons.

Requisitos para

Multiclasse: Ataque 16, Ataque Especial 12, ter evitado a evolução de quatro pokémons.

Perícias de Classe: Incansável, Performance.

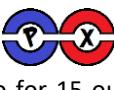


Buscador de Pedras Eternas

Frequência: Semanal.

Alvo: um local não urbano.

Efeito: role 1d20 + MAE. Se o resultado for 15 ou mais, você encontra uma Pedra do Sempre.



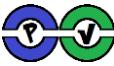
Altamente Capaz

Requisitos: Capaz

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu que possui pelo menos um estágio evolutivo não alcançado.

Efeito: aumente em dois todas as Capacidades numéricas e Deslocamentos do alvo por um número de minutos igual a seu MAE.



Força Oculta

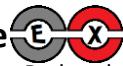


Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu que possui pelo menos um estágio evolutivo não alcançado.

Efeito: escolha um Golpe do mesmo Tipo do alvo que uma de suas formas evolutivas pode aprender subindo de Nível. O alvo usa este Golpe. O Golpe escolhido não pode ser aprendido em um Nível maior do que o Nível atual do alvo somado à metade de seu MA ou de seu MAE.

Aprimorar Pedra do Sempre



Requisitos: Ataque Especial 22, Lapidar Pedra do Sempre.

Frequência: Semanal.

Alvo: uma Pedra do Sempre.

Efeito: após vinte minutos trabalhando na Pedra do Sempre alvo, role 1d20 + MAE. Se o resultado for 20 ou mais, você cria uma Eviolita que possui adicionalmente os efeitos de uma Pedra do Sempre.

Campeão em Treinamento

Requisitos: ter evitado a evolução de um pokémon cuja forma final evolui no Nível 40 ou maior.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu que possui pelo menos um estágio evolutivo não alcançado.

Efeito: escolha um Atributo. Pelo resto do encontro, o alvo tem seu Atributo aumentado por uma quantidade idêntica ao Atributo Basal de sua última forma evoluída.



Capaz

Requisitos: Ataque Especial 16.

Frequência: Constante.

Alvo: um pokémon seu que possui pelo menos um estágio evolutivo não alcançado.

Efeito: aumente em um todas as Capacidades numéricas e Deslocamentos do alvo. Este Talento é aplicado a um pokémon por vez. Trocar o pokémon alvo dele consome uma Ação Padrão.



Força Oculta +

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu que possui pelo menos um estágio evolutivo não alcançado.

Efeito: escolha um Golpe que uma de suas formas evolutivas pode aprender subindo de Nível. O alvo usa este Golpe. O Golpe escolhido não pode ser aprendido em um Nível maior do que o Nível atual do alvo somado a seu MA ou a seu MAE. Este Talento substitui Força Oculta.



Força Oculta ++

Requisitos: Ataque 16, Ataque Especial 16, Força Oculta +.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu que possui pelo menos um estágio evolutivo não alcançado.

Efeito: escolha um Golpe que uma de suas formas evolutivas pode aprender subindo de Nível ou por um Tutor. O alvo usa este Golpe. O Golpe escolhido não pode ser aprendido em um Nível maior do que o Nível atual do alvo somado ao dobro de seu MA ou de seu MAE. Este Talento substitui Força Oculta +.



Incrivelmente Capaz

Requisitos: Altamente Capaz

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu que possui pelo menos um estágio evolutivo não alcançado.

Efeito: o alvo recebe uma Capacidade de uma de suas formas mais evoluídas, com o valor numérico possuído como se fosse daquela forma, caso haja um valor associado.



Lapidar Pedra do Sempre

Frequência: Diária.

Alvo: uma Pedra do Sempre.

Efeito: após vinte minutos trabalhando na Pedra do Sempre alvo, role 1d20 + MAE. Se o resultado for 20 ou mais, designe um Tipo. De agora em diante, quando esta Pedra do Sempre é mantida por um pokémon do Tipo designado que possui pelo menos um estágio evolutivo não alcançado ou que é um pokémon de uma só forma (não evolui e não é evolução de ninguém), este pokémon recebe +1 a seu Bônus Elemental.

Qualquer Coisa que Você Possa Fazer!

Requisitos: três Talentos de Azarão (desconto as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Diária. A cada 6 Níveis, receba um uso diário adicional.



Alvo: um pokémon seu que possui pelo menos um estágio evolutivo não alcançado de um Tipo diferente de seu estágio evolutivo atual.

Efeito: o alvo substitui seu(s) tipo(s) por um dos Tipos de suas formas evoluídas por um número de rodadas igual a seu MA.

Quanto Maior, Maior a Queda!

Frequência: Constante.



Alvo: um pokémon seu que possui pelo menos um estágio evolutivo não alcançado.

Efeito: quando um pokémon seu luta contra um de suas formas mais evoluídas, para cada número de evoluções pelas quais ele teria que passar para atingir a forma contra a qual ele está lutando, adicione seu MA ou seu MAE às rolagens de dano dele.

Técnica Evoluída



Frequência: Constante.

Alvo: seus pokémons que possuem pelo menos um estágio evolutivo não alcançado.

Efeito: os alvos recebem Bônus Elemental como se possuissem 10 Níveis a mais.

Técnica Versátil



Frequência: Constante.

Alvo: todos os seus pokémons.

Efeito: seus pokémons recebem Bônus Elemental como se pertencessem a todos os Tipos de quaisquer de suas formas evoluídas.

Caçador

Caçadores são às vezes vistos como Treinadores cruéis. Após ter experimentado como é perder uma presa que desejaram, eles juraram não mais deixar nada escapar de sua visão novamente. Muitos são sim sádicos, não desejando mais capturar inimigos e sim subjugá-los, mostrar quem é o melhor. Eles ensinam seus pokémons a prender inimigos e perseguí-los, inclusive quando já estão em sua forma de energia, retornando a uma poké bola, e por isso, o Caçador é perigoso: ele pode massacrar inimigos derrotados se assim quiser, e os mais vis só terão seus desejos satisfeitos desta forma.

Requisitos: uma fuga de um grande inimigo ou possuir três pokémons com Perseguição.

Requisitos para Multiclasse: Ataque

Especial 18, três pokémons com Perseguição

Perícias de Classe: Corrida, Força.



Assalto Torrencial



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon ou um humano tem sucesso em fugir ou um humano chama o pokémon dele de volta para a poké bola.

Efeito: você pode fazer seu pokémon ativo fazer um ataque contra o pokémon ou o humano que ativaram o gatilho antes que escapem ou que o pokémon retorne à poké bola. Se você estiver atacando um pokémon que desmaiou e você reduzi-lo a -100% Pontos de Vida, ele não precisa fazer um teste de morte.

Arranque



Requisitos: Ataque Especial 16, um pokémon com Velocidade 20.

Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon seu sobe de nível, você pode adicionar pontos de Atributos à Velocidade, ignorando a Relação Basal.

Alta Natural



Requisitos: Afirmação

Sem Escapatória



Frequência: Constante.

Efeito: quando humanos ou pokémons tentam fugir durante um encontro em que você participa e o deslocamento deles for igual ou maior do que o seu ou o do seu pokémon, eles devem rolar 1d20 e adicionar seus próprios MV. Se eles conseguirem um resultado maior do que $10 + \text{seu MA}$, eles conseguem escapar. Caso contrário, você consegue manter seu rastro. Se o inimigo estiver usando a Habilidade Fuga, ele é imune a esta Característica de Classe.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu nocautearia um inimigo.

Efeito: eleve uma Fase do Atributo à sua escolha (mas não Saúde) de seu pokémon.

Emoção da Caça



Frequência: Constante.

Efeito: quando seu pokémon nocautearia um inimigo usando Perseguição, devido a um Talento de Caçador ou

após tê-lo rastreado depois de ele ter escapado, este pokémon recebe 25% de experiência extra.

Finalize-o!



Requisitos: Sede de Sangue.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu usando um Golpe que causa dano.

Efeito: se o Golpe usado deixar o alvo com 5% de seus PV ou menos, ele fica inconsciente.

Não Pare!



Requisitos: Ataque 16.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: seu pokémon deixa inconsciente um oponente.

Efeito: o seu pokémon pode se deslocar novamente e usar outro Golpe na mesma rodada. Você só pode usar este Talento uma vez por encontro por pokémon.

Peguei Você!



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Efeito: quando seu Pokémon usa um Golpe com o Descritor Armadilha, você pode escolher maximizar a duração, em vez de rolá-la.

Perseguição



Requisitos: Ataque 18.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon ou um humano.

Efeito: você usa o Golpe Perseguição.

Perseguição Imprevisível



Requisitos: Perseguição.

Frequência: Constante.

Efeito: Quando obtiver este Talento, escolha um Tipo. Quando você ou um pokémon seu usar Perseguição, este Golpe pode ser usado do tipo escolhido, em vez de ser do Tipo Trevas. Uma vez escolhido o tipo, isso não pode ser mudado, mas você e seus pokémons ainda podem usar Perseguição como um Golpe de Trevas a seu critério.

Especial: este Talento pode ser escolhido diversas vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que ele é escolhido, ele é aplicado a um Tipo diferente.

Sede de Sangue



Requisitos: Ataque Especial 18.

Frequência: Constante.

Efeito: você sabe se alguém está com menos da metade dos Pontos de Vida. Alguém disso, quando uma criatura hostil está abaixo de 50% dos PV, seu pokémon ativo eleva uma Fase de Velocidade. Esta elevação desaparece quando nenhuma criatura hostil estiver com menos da metade dos PV, e não se acumula se houver mais de um inimigo com menos de 50% de PV presente.

Sem Escapatória +



Requisitos: Ataque 16, Ataque Especial 14

Frequência: Constante.

Efeito: quando humanos ou pokémons tentam fugir durante um encontro em que você participa e o deslocamento deles for igual ou maior do que o seu ou o do seu pokémon, eles devem rolar 1d20 e adicionar seus próprios MV. Se eles conseguirem um resultado maior do que 15 + seu MA, eles conseguem escapar. Caso contrário, você consegue manter seu rastro. Mesmo que o inimigo venha a escapar (obter sucesso neste teste), para fins de rastreá-lo e perseguí-lo, seus pokémons e você adicionam +4 metros aos seus deslocamentos por 10 minutos. Se o inimigo estiver usando a Habilidade Fuga, ele é imune a este Talento. Este Talento substitui Sem Escapatória.

Técnicas de Caça



Requisitos: dois pokémons com Farejar, Olhar Paralisante, Perseguição.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon.

Efeito: você deve passar dez minutos ensinando um pokémon auxiliado por um pokémon seu que conhece Farejar, Olhar Paralisante ou Perseguição. Role 1d20 + MA. Se o resultado for 15 ou mais, o alvo aprende Farejar, Olhar Paralisante ou Perseguição (conforme o pokémon que está auxiliando você, e se ele souber mais de um destes Golpes, você pode escolher qual está ensinando).



Elementalista

Treinadores com uma fascinação forte por um Tipo se veem desenvolvendo aquele Tipo muito mais longe do que seus pares. Um fã de um Tipo afim, o Elementalista sentem um chamado especial para um Elemento. Estes Treinadores encontram significado simbólico em certo Tipo e fazem com que cada um de seus pokémons utilize este Elemento da melhor maneira possível. O Elementalista pode trazer o melhor de seu tipo, mesmo em pokémons que não são daquele Tipo. A lealdade a seu Tipo é tão forte que eles podem até impor seus desejos a seus pokémons para que se tornem daquele elemento.

Requisitos: quatro pokémons do Tipo escolhido.

Requisitos para Multiclasse: Ataque 14, cinco pokémons do Tipo escolhido.

Perícias de Classe: Empatia, Imunidade.

Especial: quando se tornar um Elementalista, selecione um Tipo de pokémon entre Água, Dragão, Elétrico, Fada, Fantasma, Fogo, Gelo, Inseto, Lutador, Metal, Normal, Pedra, Planta, Psíquico, Terra, Trevas, Venenoso ou Voador. Este é seu Tipo de Escolha. Esta Classe pode ser escolhida diversas vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que ela é escolhida, ela é aplicada a um Tipo de Escolha diferente.

Aprimorar Golpes Elementais



Frequência: Constante.

Gatilho: um pokémon seu acerta um Golpe do Tipo de Escolha.

Efeito: adicione metade de seu MA ao dano causado.

Treinamento Elemental



Frequência: Constante.

Efeito: seus pokémons do Tipo de Escolha recebem 30% de pontos de experiência adicionais a cada vez que receberem pontos de experiência.

Alma Elemental



Frequência: Constante.

Efeito: você se sente continuamente obrigado a estar na presença do Tipo de Escolha, devendo possuir pelo menos quatro pokémons do seu Tipo de Escolha seus consigo em sua equipe. Você pode sentir pokémons do Tipo de Escolha a até um número de metros igual ao quíntuplo de seu MAE. Além disso, nesta mesma área, você pode sentir se um pokémon conhece algum Golpe de seu Tipo de Escolha.

Aprimorar Golpes Elementais +



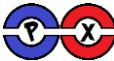
Requisitos: Ataque Especial 16.

Frequência: Constante.

Gatilho: um pokémon seu acerta um Golpe do Tipo de Escolha.

Efeito: adicione seu MA ao dano causado. Este Talento substitui Aprimorar Golpes Elementais.

Com os Elementos

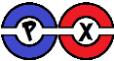


Frequência: Diária.

Gatilho: você decide batalhar pokémons selvagens.

Efeito: role 1d20 + MAE. Se o resultado for 15 ou mais e a área contiver pelo menos um pokémon de seu Tipo de Escolha, você encontrará pelo menos um pokémon de uma espécie de seu Tipo de Escolha.

Conexão com Tipo



Requisitos: Alma Elemental.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon selvagem hostil ou indiferente de seu Tipo de Escolha.

Efeito: Role 1d20 + MA. Se o resultado for 15 ou mais, este pokémon se torna mais amistoso. Se ele era indiferente, ele agora demonstra interesse por você. Se for hostil, ele decidirá não atacar, mas ainda pode decidir fugir ou permanecer cauteloso. A atitude permanecerá até que algo a mude. Um mesmo pokémon não pode ser alvo deste Talento mais de uma vez diária.

Conversão



Requisitos: Mudança de Tipo.

Frequência: Uso Único. A cada 10 Níveis, receba um uso adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: este Talento requer levar o pokémon alvo a um ambiente com profundas características associadas ao seu Tipo de Escolha e passar pelo menos 10 horas em treinamento neste lugar. O pokémon alvo recebe permanentemente o Tipo de Escolha. Se ele já possuía dois Tipos, substitua permanentemente um de seus Tipos. A aparência do pokémon é alterada de acordo com seu novo Tipo (como acontece com Vulpix adaptado às condições árticas ou um Geodude que vive cercado por campos elétricos, por exemplo).

Especial: este Talento pode ser escolhido diversas vezes. Seus efeitos se acumulam.

Elementalismo



Requisitos: Mudança Elemental.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu usa um Golpe.

Efeito: o Golpe é considerado de seu Tipo de Escolha.

Golpe Elemental



Requisitos: Elementalismo.

Frequência: Uso Único. A cada 10 Níveis, receba um uso adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: este Talento requer levar o pokémon alvo a um ambiente com profundas características associadas ao seu Tipo de Escolha e passar pelo menos 5 horas em treinamento neste lugar. Um Golpe do pokémon alvo se torna permanentemente do Tipo de Escolha.

Mudança de Tipo



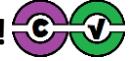
Requisitos: Ataque Especial 15.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon.

Efeito: o alvo recebe seu Tipo de Escolha por um número de rodadas igual a seu MA (cada rodada equivale a seis segundos). Se ele já possuía dois Tipos, substitua temporariamente um de seus Tipos. Ao fim do combate, como ele foi (mesmo que temporariamente) do Tipo de Escolha, seu Treinamento Elemental é aplicado.

Sou Superior no Meu Tipo!



Requisitos: Alma Elemental.

Frequência: Constante.

Gatilho: um inimigo usa um Golpe do Tipo de Escolha contra um ou mais pokémons seus também do Tipo de Escolha.

Efeito: o inimigo não adiciona Bônus Elemental e não pode obter Críticos nem causar Testes de Morte contra seus pokémons do Tipo de Escolha.

Treinamento de Resistência



Requisitos: Alma Elemental.

Frequência: Constante.

Efeito: você é resistente ao dano do Tipo de Escolha.

Especialista

174

Especializando-se em uma qualidade específica – como a força, a rapidez e a resistência –, os Especialistas se tornam a realeza da batalha. Estes Treinadores procuram os pokémons mais rápidos, ou os mais fortes, ou os mais espertos. E depois, eles melhoram ainda mais estes dons. O Especialista também pode incutir em um pokémon desprovido de seu atributo aquela aptidão: ele pode tornar veloz um pokémon lento, ou fazer um pokémon sensível desenvolver um couro duro. Suas habilidades em treinar uma habilidade específica de seus pokémons são incomparáveis. Nenhum outro Treinador pode fazer um Slowbro ser mais rápido que um Ninjask.

Requisitos: três pokémons com o Atributo de Escolha 20.

Requisitos para

Multiclasses: Ataque 16, três pokémons com o Atributo de Escolha 20 e ser membro de uma determinada Classe.

Diferentes Classes só podem se tornar Especialistas em Atributos específicos, conforme a tabela abaixo:

Classe	Atributo de Escolha
Beldade	Ataque Especial
Caçador	Velocidade
Cativante	Velocidade
Descolado	Ataque
Guia	Qualquer
Inquebrável*	Defesa e Defesa Especial
Médium	Qualquer
Nerd	Defesa Especial
Parrudo	Defesa

* O Inquebrável pode ignorar o requisito de Ataque 16.

Especial: quando se tornar um Especialista, selecione um Atributo entre Ataque, Defesa, Ataque Especial, Defesa Especial ou Velocidade. Este é seu Atributo de Escolha. Esta Classe pode ser escolhida diversas vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que ela é escolhida, ela é aplicada a um Atributo de Escolha diferente.



Subversão Estatística



Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon inimigo.

Efeito: o alvo perde uma Fase do Atributo de Escolha. Uma vez que tenha afetado um pokémon, você não pode afetar o mesmo pokémon ou outro pokémon novamente naquele mesmo combate, a menos que o primeiro alvo tenha ficado inconsciente.

Treinamento de Especialista

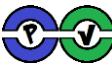


Frequência: Constante.

Alvo: o Atributo de Escolha de todos os seus pokémons.

Efeito: adicione metade de seu MA ou de seu MAE ao Atributo Basal de todos os seus pokémons. Se isso mudar a Relação Basal de um pokémon, distribua seus Pontos de Atributos quando ele subir de Nível conforme a nova Relação Basal.

Abundância



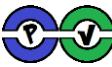
Requisitos: Pressão + ou Pressão Positiva.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon.

Efeito: seu pokémon perde metade de seus PV máximos e não pode executar um Golpe na rodada atual. Eleve a Fase dele de seu Atributo de Escolha para o máximo possível.

Buscador de Talentos



Requisitos: dois pokémons com Naturezas que beneficiam o Atributo de Escolha.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon selvagem encontrado.

Efeito: role 1d20 + MA. Se o resultado for 15 ou mais, a Natureza do alvo – em vez de ser determinada aleatoriamente entre todas as Naturezas – será determinada aleatoriamente apenas entre as Naturezas que beneficiam o Atributo de Escolha. Se o resultado da rolagem exceder 25, você pode escolher a Natureza, desde que ela beneficie seu Atributo de Escolha.

Competência Fixa



Requisitos: Ataque Especial 18.

Frequência: Constante.

Efeito: seus pokémons não podem perder Fases de seu Atributo de Escolha.

Desbloquear Atributo



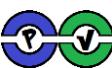
Requisitos: um pokémon com Atributo de Escolha

30.

Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon seu sobe de nível, você pode adicionar pontos de Atributos ao Atributo de Escolha, ignorando a Relação Basal.

Explosão de Atributo



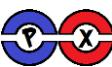
Requisitos: Nível 10.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: pelo resto do encontro, o alvo recebe a Habilidade Explosão de Velocidade. Se seu Atributo de Escolha não é Velocidade, ele recebe uma Habilidade análoga denominada Explosão de Ataque, Explosão de Defesa, Explosão de Ataque Especial ou Explosão de Defesa Especial, conforme o seu Atributo de Escolha beneficiando o Atributo de Escolha no lugar de Velocidade.

Pressão Positiva



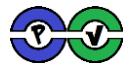
Requisitos: Ataque 15, Pressão.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu adjacente.

Efeito: cause dano ao pokémon igual a 20% de seus PV máximos com uma arma. Eleve duas Fases do Atributo de Escolha do pokémon.

Subversão Estatística +



Requisitos: Ataque Especial 15.

Frequência: À Vontade.

Alvo: um pokémon inimigo.

Efeito: o pokémon alvo perde duas Fases do Atributo de Escolha. Uma vez que tenha afetado um pokémon, você não pode afetar o mesmo pokémon ou outro pokémon novamente naquele mesmo combate, a menos que o primeiro alvo tenha ficado inconsciente. Este Talento substitui Subversão Estatística.

Superioridade



Requisitos: cinco insígnias ou equivalentes.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon inimigo.

Efeito: se o Atributo de Escolha do seu pokémon ativo é maior do que o Atributo de Escolha do pokémon oponente, este perde uma Fase do Atributo de Escolha.

Treinamento de Especialista +



Requisitos: 3 insígnias ou equivalentes.

Frequência: Constante.

Alvo: o Atributo de Escolha de todos os seus pokémons.

Efeito: adicione seu MA ou seu MAE ao Atributo Basal de todos os seus pokémons. Se isso mudar a Relação Basal de um pokémon, distribua seus Pontos de Atributos quando ele subir de Nível conforme a nova Relação Basal.

Além disso, para cada 10 Níveis que você possua, seus pokémons ganham +1 extra ao Atributo Basal de seu Atributo de Escolha.

Este Talento substitui Treinamento de Especialista.

Estrategista

Estrategistas reconhecem a importância de ataques, mas se concentram em um campo menos excitante e muitas vezes ignorado nas batalhas pokémon. Recorrendo ao ambiente em busca de vantagens e repelindo quaisquer estratégias usadas contra si, eles ganham controle do fluxo da batalha e se levantam vitoriosos. Enquanto outros Treinadores procuram sobrepujar seus oponentes com golpes poderosos, o Estrategista sabe que há mais de um caminho para a vitória. Mestres em manipular o terreno a seu favor com o clima, as paredes e as armadilhas, o Estrategista tira qualquer vantagem que possa ter e a explora ao máximo.

Requisitos: Ataque Especial 14, somar pelo menos 10 Golpes não causadores de dano entre os Golpes conhecidos por todos os seus pokémons.

Requisitos para Multiclasse: 4 insignias ou equivalentes.

Perícias de Classe: Manha, Percepção.



Batedor



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: na próxima rodada, o alvo pode usar o Golpe Giro Rápido, e adiciona seu MA ao dano causado por este Giro Rápido.

Maestria sobre o Terreno



Frequência:

Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Alvo: seus pokémons.

Efeito: Pelo resto do encontro, nenhum de seus pokémons recebe penalidades aos seus deslocamentos por Terreno Acidentado nem sofre penalidades de Acurácia quando tiverem alvos em Terreno Acidentado.

Barreiras Pessoais



Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu usa um Golpe com o Descritor Barreira.

Efeito: em vez de criar uma Barreira, o Golpe cria uma Cobertura com os efeitos da Barreira. O efeito, assim, possuirá um só alvo, e seu pokémon pode ter um aliado, um inimigo ou a si mesmo como alvo do efeito. A Cobertura durará até o fim do encontro ou até o alvo ser convocado de volta à pokébola.

Configurar Terreno



Requisitos: Ataque Especial 16.

Frequência: Diária.

Gatilho: um pokémon seu usa uma Capacidade que afeta o Terreno ou um Golpe com um dos seguintes Descritores: Ameaça, Barreira, Clima, Cobertura.

Efeito: seu pokémon pode imediatamente usar uma Capacidade que afeta o Terreno (mas não a mesma

Capacidade) ou um Golpe com um dos seguintes Descritores (mas não o mesmo Golpe): Ameaça, Barreira, Clima, Cobertura.

Explosão Adaptativa



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu usa um Golpe não causador de dano para elevar a Fase dele em um ou mais Atributos.

Efeito: eleve uma Fase de um Atributo que não teve sua Fase elevada pelo Golpe.

Intenção Arriscada



Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon seu está colocando Ameaças, ele pode aumentar a área das Ameaças em um número de metros igual a seu MA. Todos os metros extras devem ser adjacentes à área original. Se seus pokémons colocarem Ameaças em uma área ocupada por um inimigo,

este imediatamente sofre os efeitos da Ameaça ao se deslocar.

Potencial Elevado



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu faz um teste para uma Capacidade.

Efeito: adicione seu MA ao teste do pokémon (isso pode reduzir a Dificuldade de Acurácia da Capacidade Fiação).

Prioridades



Requisitos: Ataque 14.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu usa um Golpe que tem como alvo(s) apenas um ou mais aliados.

Efeito: o pokémon recupera.

Reconhecimento de Técnica



Requisitos: seis Talentos de Estrategista (desconte as Características de Classe para este cálculo).

Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon de um oponente usa um Golpe que ele já usou antes naquele encontro, a Dificuldade de Acurácia dele aumenta em 4.

Táticas do Terreno

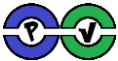


Frequência: Constante.

Alvo: um pokémon seu com pelo menos uma das seguintes Capacidades: Congelação, Manancial, Materialização, Rebento ou Térreo.

Efeito: o alvo pode, em vez de executar um Golpe durante seu turno, afetar uma área de um número de metros quadrados igual à metade de seu MA somada à Força ou à Inteligência do próprio pokémon. A extremidade da área não deve estar mais longe do pokémon do que 6 metros. Esta habilidade pode ser limitada pelo terreno natural ao redor: por exemplo, um pokémon com Manancial pode transformar areia em lama para criar Terreno Acidentado, mas não poderá criar Terreno Acidentado a partir de concreto.

Versatilidade



Requisitos: Ataque 14, Ataque Especial 18.

Frequência: Diária.

Alvo: um pokémon seu.

Efeito: o alvo pode abdicar do uso de um Golpe cuja frequência é por Encontro para recuperar um uso de um Golpe diferente cuja frequência também é por Encontro. Alternativamente, o alvo pode abdicar do uso de um Golpe cuja Frequência é Diária para recuperar um uso de um Golpe diferente cuja Frequência é Por Encontro ou Diária.

Vórtice Climático



Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu usa um Golpe com o Descritor Clima.

Efeito: o seu pokémon não afeta todo o campo e nem substitui as condições climáticas existentes. Em vez disso, ele afeta uma área de Explosão 4 centrada à Distância 8. O Golpe climático só afeta aquela área, agindo da maneira usual dentro dela.

Inquebrável

Enquanto treinar para ser o mais forte é importante, os Inquebráveis compreendem a importância de se manter de pé diante de cada desafio. Às vezes, no calor da batalha, um Treinador pode ficar inconsciente, deixando seus aliados desprotegidos e seus pokémons não guiados. O Inquebrável aprende com o seu fracasso e promete estar lá para proteger seus aliados e nunca mais cair. Ele sempre está pronto para proteger seus amigos e guiar seus leais pokémons. Inquebráveis passam a chama que queima em seu peito a seus pokémons, que duram muito mais em batalha e que conseguem proteger aqueles que amam.

Requisitos: ter sido nocauteado por um inimigo ou possuir três pokémons com Resistência

Requisitos para Multiclasse:

Guardião ou Robusto, Ataque 16, ter sido deixado inconsciente por um inimigo ou possuir três pokémons com Resistência.

Perícias de Classe: Jejum, Resiliência.

Incansável



Frequência: Constante.

Efeito: seus pokémons só atingem a inconsciência quando atingem -25% de seus Pontos de Vida, em vez de ficarem inconscientes aos 0 Pontos de Vida, como normalmente acontece. Contudo, um pokémon consciente em virtude desta Característica de Classe não pode usar nenhum dos seguintes Golpes: Autodestruição, Esforço, Explosão, Mangual, Reversão, Sofrimento Mútuo. Esta Característica de Classe não interfere em quando seu pokémon deve fazer um teste de morte. Pokémons Sem Alma não podem se beneficiar de Incansável.



Saúde Inquebrável



Frequência: Constante.

Efeito: quando um pokémon seu sobe de nível, você pode adicionar pontos de Atributos à Saúde, ignorando a Relação Basal.

Ainda de Pé!

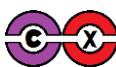


Requisitos: Ataque 18, Ataque Especial 16.

Frequência: Constante.

Efeito: você ainda por comandar seus pokémons mesmo enquanto inconsciente. Se você escolher fazê-lo e for reduzido a -100% de seus PV, você não poderá fazer um teste de morte.

Ainda de Pé! +



Requisitos: Ainda de Pé!.

Frequência: Constante.

Efeito: você ainda por comandar seus pokémons mesmo enquanto inconsciente. Isso não interfere em quando você deve fazer um teste de morte. Este Talento substitui Ainda de Pé!

Amigo é pra Essas Coisas!

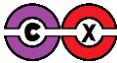


Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um de seus pokémons adjacente a você é acertado por um Golpe.

Efeito: após aplicar a Defesa ou a Defesa Especial do seu pokémon, você sofre metade do dano que ele sofreria no lugar dele.

Aparar



Requisitos: Ataque 15.

Frequência: Constante.

Efeito: adicione seu MA à sua Defesa e à sua Defesa Especial para fins de diminuir o dano que você sofreria quando é atacado.

Aparar +



Requisitos: Aparar.

Frequência: Constante.

Efeito: adicione o dobro de seu MA à sua Defesa e à sua Defesa Especial para fins de diminuir o dano que você sofreria quando é atacado. Este Talento substitui Aparar.

179

Consciente



Frequência: Constante.

Efeito: enquanto dorme, você mantém ciência sobre o ambiente externo usando seus sentidos normalmente como se estivesse acordado, salvo para a visão. Você instintivamente reage a perigos enquanto dorme, acordando imediatamente. Enquanto dorme, você não recebe penalidades a testes envolvendo percepção. Se você estiver sob a Condição Sono, você simplesmente ignora todos os efeitos a ela associados.

Mantenha a Linha!



Requisitos: três pokémons com Defesa Especial 25.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você é atingido por um Golpe especial (ou por um humano usando Armas se for considerado um ataque especial) e perderia mais do que 25 PV por isso.

Efeito: reduza a perda de Pontos de Vida a 25.

Proteção



Requisitos: um pokémon com Proteção.

Frequência: Diária. A cada 15 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você é atingido por um Golpe.

Efeito: você usa o Golpe Proteção.

Resistência



Requisitos: um pokémon com Resistência.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você é atingido por um Golpe.

Efeito: você usa o Golpe Resistência.

Segure Firme!



Requisitos: três pokémons com Defesa 25.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: você é atingido por um Golpe físico ou por um humano usando Armas (mas não se por algum motivo, este é considerado um ataque especial) e perderia mais do que 25 PV por isso.

Efeito: reduza a perda de Pontos de Vida a 25.

Síncrono

É difícil comandar um pokémon em batalha, mas um mestre nas batalhas duplas precisa coordenar o trabalho de dois pokémons. Ele deve efetivamente dividir seu foco entre eles, criando estratégias combinadas nunca antes vistas. Eles são os reis da multitarefa e do controle simultâneo de muitas variáveis para alcançar a vitória. Eles fazem seus pokémons funcionarem não apenas como um time, mas como uma unidade que pode derrotar qualquer quantidade de inimigos.

Requisitos: Você Isso e Você Aquilo!

Requisitos para Multiclasses: Ataque 16, Ataque Especial 16, Você Isso e Você Aquilo!, seis pokémons leais.

Perícias de Classe: Concentração, Performance.

Espírito de Equipe



Frequência: Constante.

Alvo: dois pokémons ativos seus.

Efeito: seus dois pokémons ativos elevam suas Fases de um Atributo, que deve ser o maior Atributo Basal do outro pokémon, salvo Saúde. Sempre que mudar um pokémon ativo ou ambos, Espírito de Equipe não mais eleva as Fases conforme os pokémons anteriores (eles perdem as Fases ganhas) para fazê-lo conforme os novos pokémons ativos e seus Atributos respectivos. Se houver dois Atributos Basais empatados, você pode escolher qual será usado para esta Característica de Classe.

Juntos!



Frequência: Diária.

Alvo: dois pokémons ativos seus.

Efeito: os alvos podem combinar dois Golpes se estes compartilharem o mesmo Tipo e puderem ter o mesmo alvo (por exemplo, um Golpe que tem como alvo uma ou duas criaturas e um Golpe que tem como alvo uma criatura podem ser combinados afetando uma só criatura, mas um Golpe que tem como alvo um humano ou uma área não poderá ser combinado a um Golpe que tem como alvo

Apoio!



Frequência: Constante.

Alvo: dois pokémons ativos seus ou um pokémon ativo seu e si.

Efeito: Enquanto seus dois pokémons ativos estiverem adjacentes um ao outro, nenhum dos dois pode ser Empurrado, portanto também não sofre dano por Empurrão. Você não pode ser Empurrado nem sofrer dano por Empurrão se estiver adjacente a um pokémon seu.

Assalto Duplo



Requisitos: Interferência.

Frequência: Diária. A cada 8 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu causa dano a um oponente que também sofreu dano de outro pokémon



um pokémon). Além disso, ambos os Golpes devem usar o mesmo Atributo (Ataque ou Ataque Especial, não podendo nenhum dos dois ser de Campo ou Efeito) e nenhum dos Golpes deve possuir o Descritor Saraivada.

Golpes combinados acontecem na ação do pokémon mais lento (o pokémon mais rápido espera para agir em sincronia com o outro, e só se desloca no momento da ação do outro). Só é feito um Teste de Acurácia, usando a média das Dificuldades de Acurácia. A rolagem de dano é a soma das rolagens dos danos dos Golpes. Cada Golpe tem sua Frequência impactada como se tivesse sido usado separadamente. Quaisquer descrições e Efeitos que um Golpe possua se aplicarão ao novo Golpe combinado como se ambos os Golpes fossem um só.

ativo seu nesta mesma rodada.

Efeito: o oponente perde uma Fase do Atributo mais alto de um de seus dois pokémons.

Com Eles!



Frequência: Diária.

Alvo: seu pokémon ativo enquanto você está em uma batalha dupla ao lado de um aliado que possui o outro pokémon ativo aliado da batalha dupla.

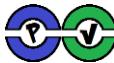
Efeito: seu pokémon pode combinar um Golpe com o pokémon do seu aliado se os dois Golpes compartilharem o mesmo Tipo e puderem ter o mesmo alvo (por exemplo, um Golpe que tem como alvo uma ou duas criaturas e um Golpe que tem como alvo uma criatura podem ser combinados afetando uma só criatura, mas um Golpe que tem como alvo um humano ou uma área não

poderá ser combinado a um Golpe que tem como alvo um pokémon). Além disso, ambos os Golpes devem usar o mesmo Atributo (Ataque ou Ataque Especial, não podendo nenhum dos dois ser de Campo ou Efeito) e nenhum dos Golpes deve possuir o Descritor Saraivada.

Golpes combinados acontecem na ação do pokémon mais lento (o pokémon mais rápido espera para agir em sincronia com o outro, e só se desloca no momento da ação do outro). Só é feito um Teste de Acurácia, usando a média das Dificuldades de Acurácia. A rolagem de dano é a soma das rolagens dos danos dos Golpes. Cada Golpe tem sua Frequência impactada como se tivesse sido usado separadamente. Quaisquer descrições e Efeitos que um Golpe possua se aplicarão ao novo Golpe combinado como se ambos os Golpes fossem um só.

181

Combo!



Requisitos: Defesa 22.

Frequência: Diária.

Alvo: dois pokémons ativos seus.

Efeito: os alvos podem combinar dois Golpes que podem ter o mesmo alvo (por exemplo, um Golpe que tem como alvo uma ou duas criaturas e um Golpe que tem como alvo uma criatura podem ser combinados afetando uma só criatura, mas um Golpe que tem como alvo um humano ou uma área não poderá ser combinado a um Golpe que tem como alvo um pokémon). Além disso, ambos os Golpes devem usar o mesmo Atributo (Ataque ou Ataque Especial, não podendo nenhum dos dois ser de Campo ou Efeito) e nenhum dos Golpes deve possuir o Descritor Saraivada.

Golpes combinados acontecem na ação do pokémon mais lento (o pokémon mais rápido espera para agir em sincronia com o outro, e só se desloca no momento da ação do outro). Se forem de Tipos diferentes, eles serão considerados sem um tipo específico, ignorando quaisquer resistências, vulnerabilidades e imunidades. Só é feito um Teste de Acurácia, usando a média das Dificuldades de Acurácia. A rolagem de dano é a soma das rolagens dos danos dos Golpes. Cada Golpe tem sua Frequência impactada como se tivesse sido usado separadamente. Quaisquer descrições e Efeitos que um Golpe possua se aplicarão ao novo Golpe combinado como se ambos os Golpes fossem um só.

Impulso Sincronizado



Requisitos: Interferência.

Frequência: Diária. A cada 5 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um pokémon seu causa dano a um oponente que também sofreu dano de outro pokémon ativo seu nesta mesma rodada.

Efeito: o pokémon inimigo é Empurrado um número de metros em uma direção à sua escolha igual à soma das Forças de seus pokémons ativos.

Interferência



Frequência: Constante.

Alvo: um pokémon que foi acertado por dois pokémons seus nesta rodada.

Efeito: a Dificuldade da Acurácia do alvo aumenta em 2 no turno dele se tiver como alvo(s) seu(s) pokémon(s).

Por um Amigo



Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um de seus dois pokémons adjacentes é alvo de um Golpe.

Efeito: role 1d20 + MA. Se o resultado for 16 ou mais, o pokémon ativo que não havia sido o alvo original do Golpe pode interceptá-lo se tornando o alvo no lugar do pokémon que originalmente sofreria o Golpe. Se o Golpe tem como alvo uma área que inclui ambos os pokémons, um de seus pokémons pode escolher sofrer todo o dano, recebendo os efeitos do Golpe duas vezes.

Por um Amigo +



Requisitos: Por um Amigo.

Frequência: Diária. A cada 10 Níveis, receba um uso diário adicional.

Gatilho: um de seus dois pokémons adjacentes é alvo de um Golpe.

Efeito: role 1d20 + MA. Se o resultado for 11 ou mais, o pokémon ativo que não havia sido o alvo original do Golpe pode interceptá-lo se tornando o alvo no lugar do pokémon que originalmente sofreria o Golpe. Se o Golpe tem como alvo uma área que inclui ambos os pokémons, um de seus pokémons pode escolher sofrer todo o dano, recebendo os efeitos do Golpe duas vezes. Este Talento substitui Treinamento de Especialista.

Tentem Isso!



Requisitos: Combo!

Frequência: Diária.

Alvo: dois pokémons ativos seus.

Efeito: os alvos podem combinar dois Golpes não causadores de dano se ambos puderem ter o mesmo alvo (por exemplo, um Golpe que tem como alvo uma ou duas criaturas e um Golpe que tem como alvo uma criatura podem ser combinados afetando uma só criatura, mas um Golpe que tem como alvo um humano ou uma área não poderá ser combinado a um Golpe que tem como alvo um pokémon). Nenhum dos Golpes podem copiar outros Golpes, afetar Pontos de Vida nem possuir o Descritor Barreira.

Golpes combinados acontecem na ação do pokémon mais lento (o pokémon mais rápido espera para agir em sincronia com o outro, e só se desloca no momento da ação do outro). Só é feito um Teste de Acurácia, usando a média das Dificuldades de Acurácia. Cada Golpe tem sua Frequência impactada como se tivesse sido usado separadamente. Quaisquer descrições e Efeitos que um Golpe possua se aplicarão ao novo Golpe combinado como se ambos os Golpes fossem um só.

Trabalho em Equipe



Frequência: Constante.

Alvo: dois pokémons ativos seus.

Efeito: adicione metade de seu MA a um dos tipos de Deslocamentos dos alvos. Em cada alvo, o Deslocamento que recebe este bônus é aquele que o outro alvo possui mais alto naturalmente.

PARTE III: HABILIDADES E GOLPES

Habilidades e Golpes são compartilhados entre muitas espécies de pokémons. Pouquíssimos pokémons possuem Habilidades ou Golpes exclusivos, conhecidos apenas por eles e por suas evoluções. Habilidades e Golpes tão próprios assim são chamados de Assinaturas.

Habilidades

Uma Habilidade é algo com o qual um pokémon nasce ou algo desenvolvido. Algumas Habilidades são características que pokémons não conseguem desligar, constantemente as carregando, seja isso bom ou ruim. Algumas só se ativam diante de circunstâncias específicas. Outras exigem concentração para serem executadas.

Um pokémon recebe necessariamente sua primeira Habilidade no Nível 1. Esta Habilidade não pode ser escondida entre as Altas Habilidades. A partir do Nível 40, ele pode a qualquer momento aprender uma segunda Habilidade dentre as opções de forma evolutiva atual, e esta segunda Habilidade pode ser uma Alta Habilidade ou não. As escórias são permanentes e nem sempre as mesmas opções estão disponíveis em diferentes formas evolutivas. Caterpie, por exemplo, pode escolher Fuga como sua Alta Habilidade, mas Metapod e Butterfree não podem. Isso significa que uma Butterfree pode possuir Fuga, desde que tenha permanecido como Caterpie pelo menos até o Nível 40.

Pokémons podem naturalmente ter até duas Habilidades, mas mediante o uso de Talentos, Golpes e Itens eles podem acumular até três Habilidades simultaneamente, desde que isso seja temporário. Não é possível ter mais do que três Habilidades ao mesmo tempo.

As Habilidades possuem um nome, uma entrada explicando os fatores em torno de sua ativação e o efeito. Sobre a ativação:

Ativação: algumas Habilidades precisam ter seu uso declarado para que seus benefícios venham à tona. A ativação, salvo especificado o contrário, não requer nenhuma Ação. A maioria destas Habilidades possui limites de uso, de maneira semelhante à Frequência de uso de Talentos.

Constante: Uma Habilidade Constante está sempre ativa. O portador não pode desabilitá-la, o que também significa que não há limites sobre seu uso. Ela simplesmente é contínua, seja para o bem ou para o mal.

Gatilho: Se há um Gatilho, o pokémon só poderá usar sua Habilidade sob circunstâncias específicas. Algumas destas Habilidades possuem limites de uso, ou seja, mesmo que o Gatilho seja satisfeito novamente, a Habilidade não será novamente ativada se uma determinada quantidade de tempo ainda não tiver passado desde a última vez que foi usada. Se a Habilidade é acionada todas as vezes que o Gatilho é satisfeito, ela é descrita como "Gatilho Constante".

Além das opções de Habilidades de cada pokémon, todos os pokémons podem escolher a Habilidade Última Chance direcionada um dos Tipos atuais do pokémon.

Absorção de Água

Constante

Efeito: dano de Água cura este pokémon. Calcule o dano que seria sofrido como se a Defesa e a Defesa Especial do pokémon fosse zero, e cure metade do resultado do dano que seria sofrido.

Absorção de Chamas

Constante

Efeito: o pokémon é imune a dano de Fogo e à Congelamento. Se sofreria dano de Fogo por alguma razão, ele, em vez disso, adiciona metade de seu Bônus Elemental ao próximo Golpe de Fogo que usar.

Absorção de Seiva

Constante

Efeito: o pokémon é imune a dano de Planta. Uma vez por rodada, se sofreria dano de Planta por alguma razão, ele, em vez disso, ele eleva uma Fase de Ataque.

Absorção de Voltagem

Constante

Efeito: dano Elétrico cura este pokémon. Calcule o dano que seria sofrido como se a Defesa e a Defesa Especial do pokémon fosse zero, e cure metade do resultado do dano que seria sofrido.

Aclimatação

Ativação Horária

Efeito: o clima se torna ameno se o pokémon com Aclimatação tiver Nível maior que o pokémon que causar a mudança climática.

Adaptabilidade

Constante

Efeito: sobre o Bônus Elemental do pokémon.

Adiamento

Constante

Efeito: este pokémon é sempre o último a agir em todas as rodadas, independente se qualquer Talento, Habilidade ou Golpe disser o contrário. A iniciativa deste pokémon só é relevante quando há mais de um pokémon com Adiamento.

Aeração

Constante

Efeito: os Golpes Normais do pokémon são agora do Tipo Voador e recebem o Bônus Elemental dobrado.

Agonista

Constante

Efeito: se o pokémon perder uma ou mais Fases por qualquer razão que não por seus próprios Golpes ou por suas próprias Habilidades, ele eleva duas Fases em Ataque para cada Fase que perder.

Agrupamento

Gatilho: estar em perigo.

Constante

Efeito: ao assumir sua forma Completa, recupera todos os seus Pontos de Vida.

Alcance Remoto

Constante

Efeito: este pokémon nunca precisa fazer contato com alvos para usar Golpes: quaisquer Golpes que antes eram Corpo a Corpo agora são À Distância de 10 metros.

Alquimia

Gatilho À Vontade:

Efeito: o pokémon pode substituir esta Habilidade pela Habilidade do aliado até o fim do encontro.

Alucinógeno

Constante

Efeito: quando este pokémon recebe Veneno, eleve duas Fases do Ataque dele. Se ele for curado da Condição, ele perde as duas Fases do Ataque.

Amarelar

Gatilho Constante: estar abaixo de metade dos PV máximos.

Efeito: o pokémon imediatamente começa a fugir, recebendo +20 a todos os seus Deslocamentos. Se o dono não convocar o pokémon de volta à pokébola em seu próximo turno, a Lealdade do pokémon será reduzida.

Amor de Mãe

Gatilho À Vontade: usar um Golpe causador de dano (mas sem o Descritor Saravada) e nenhum inimigo ter sido reduzido a zero Pontos de Vida ou menos por isso.

Efeito: o pokémon usa imediatamente o Golpe de novo contra o mesmo alvo, ou, se era uma Explosão, na mesma área. O segundo Golpe é representado pela filhota, por isso não aplica o Dano Basal, apenas o resto do dano.

Análise

Ativação Horária

Efeito: pelas próximas cinco rodadas, se o turno do pokémon vier imediatamente depois de um inimigo que for alvo dele, ele adiciona às rolagens de dano uma quantidade igual a seu Bônus Elemental.

Anátema

Gatilho Horário:

Efeito: ser acertado por um Golpe Desabilitar automaticamente. Esta Habilidade só entra em vigor depois dos efeitos do Golpe que ativou o Gatilho, mas ela funciona mesmo que o pokémon Anátema fique inconsciente pelo Golpe sofrido.

Antecipação

Ativação Horária

Efeito: durante um encontro, você pode usar esta Habilidade em um oponente, que revelará se possui algum Golpe superefetivo contra você. Além disso, role 1d20. Se o resultado for 11 ou mais, o alvo revelará até 3 Golpes dele

que são superefetivos contra você. Se o resultado for 16 ou mais, ele revelará até 5 Golpes dele que são superefetivos contra você e a Dificuldade de Acurácia destes cinco Golpes é aumentada em 1 quando são usados contra você.

Arena de Areia

Ativação Diária

Efeito: uma grande parede de areia de 10 metros de altura cerca o encontro. O diâmetro da Arena de Areia pode ser escolhido, a um mínimo de 10 metros e um máximo de 40 metros. Deve haver solo suficiente a ser manipulado para que esta Habilidade seja usada. As paredes se unem em cima para formar o teto, de modo que é impossível deixar a área por cima. Caso destruídas, as paredes são restauradas instantaneamente. Se o pokémon ativador de Arena de Areia fica inconsciente ou é convocado de volta para a pokébola, a Arena de Areia se desmancha.

Arenoso

Ativação Diária

Efeito: enquanto o clima for uma Tempestade de Areia, o pokémon pode ativar esta Habilidade, cujo efeito permanece até o fim do encontro. Arenoso torna o pokémon imune aos efeitos de Tempestades de Areia e o faz adicionar uma quantidade igual a seu Bônus Elemental às rolagens de dano de Golpes Metálicos, de Pedra e de Terra.

Armadura

Constante

Efeito: imunidade a Críticos.

Arrogância

Gatilho Constante: este pokémon deixa outro pokémon inconsciente usando um Golpe.

Efeito: eleve uma Fase de Ataque.

Asas de Vendavais

Ativação Horária

Efeito: o pokémon pode usar um Golpe Voador como uma Ação de Interrupção.

Aspereza

Gatilho Constante: ser acertado por um Golpe Corpo a Corpo.

Efeito: o atacante perde um oitavo de seus PV máximos. Não aplique vulnerabilidades ou resistências nem Atributos a este dano.

Aura de Trevas

Ativação Horária

Efeito: pelo resto do encontro, Golpes de Trevas adicionam às rolagens de dano uma quantidade igual ao dobro do Bônus Elemental do usuário do Golpe. Isso ocorre de maneira independente do Bônus Elemental do pokémon abranger ou não Golpes de Trevas e se acumula com o próprio Bônus Elemental se houver.

Aura Feérica

Ativação Horária

Efeito: pelo resto do encontro, Golpes do Tipo Fada adicionam às rolagens de dano uma quantidade igual ao dobro do Bônus Elemental do usuário do Golpe. Isso ocorre de maneira independente do Bônus Elemental do pokémon abranger ou não Golpes do Tipo Fada e se acumula com o próprio Bônus Elemental se houver.

Barbárie

Gatilho Constante: os Pontos de Vida do pokémon são reduzidos abaixo da metade de seus PV máximos.

Efeito: eleve duas Fases de Ataque Especial dele.

Bateria

Ativação Horária

Efeito: eleve uma Fase de Ataque Especial de todos os aliados adjacentes.

Bazuca

Constante

Efeito: este pokémon adiciona uma quantidade igual ao dobro do Bônus Elemental dele às rolagens de dano dos seguintes Golpes: Esfera da Aura, Pulso d'Água, Pulso de Cura, Pulso do Dragão, Pulso Primitivo, Pulso Sombrio. Isso ocorre de maneira independente do Bônus Elemental do pokémon abranger ou não aqueles Golpes.

Bicudo

Constante

Efeito: imunidade a perda de Fases de Defesa.

Bisbilhoteiro

Ativação Horária

Efeito: o alvo adjacente revela seu Item Mantido.

Blindagem

Constante

Efeito: imunidade aos seguintes Golpes: Barragem, Bomba Ácida, Bico Explosivo, Bomba de Lama, Bomba de Lodo, Bomba de Sementes, Bomba Magnética, Canhão Elétrico, Demolição, Esfera Climática, Esfera da Aura, Esfera de Energia, Esfera de Gelo, Esfera de Névoa, Esfera de Sombras, Esfera Elétrica, Expansão da Aura, Girobola, Ovo Bomba, Pólen Fofo, Polvo Canhão, Semente Bala, Tiro Escaldante.

Bloqueio Celeste

Ativação Horária

Efeito: o clima se torna ameno. Isso é sustentado indefinidamente enquanto for a vontade do pokémon.

Bochechudo

Gatilho Horário: o pokémon come uma fruta.

Efeito: além dos efeitos normais da fruta, o pokémon recupera 15 Pontos de Vida.

Bolha d'Água

Gatilho Constante: sofrer dano de Fogo.

Efeito: independente de vulnerabilidades e resistências, o pokémon é tratado como se possuísse uma resistência a dano de Fogo.

Além disso, como um benefício Constante, o pokémon é imune a Queimaduras.

Cabeça Dura

Constante

Efeito: este pokémon não perde nenhum Ponto de Vida por usar qualquer um dos seguintes Golpes: Afrochoque, Carga Selvagem, Derrubada, Faca de Dois Gumes, Fúria dos Pássaros, Investida de Cabeça, Investida Trovão, Martelo de Madeira, Submissão.

Cacofonia

Constante

Efeito: imunidade a Golpes com o Descritor Som.

Carapaça

Constante

Efeito: imunidade a dano por efeitos climáticos e também aos seguintes Golpes: Esporos, Esporos de Algodão, Esporos Paralisantes, Pólvora, Pó Irritante, Pó Sonífero, Pó Venenoso.

Cardume

Constante

Efeito: desde que o pokémon possua pelo menos Nível 20, esteja próximo a um grande corpo de água e possua pelo menos metade de seus Pontos de Vida máximo, ele assume sua forma para a forma de Cardume.

Catagem

Gatilho Horário: um encontro acaba.

Efeito: role 1d20 e consulte a Tabela a seguir para determinar o que você encontra:

Resultado	Item Encontrado
1 a 5	Nenhum
6 a 8	Um dos seguintes itens determinado aleatoriamente: X-Ataque, X-Defesa, X-Ataque Especial, X-Defesa Especial, X-Velocidade, X-Acurácia, Golpe Atroz, Guarda Especial.
9 ou 10	Uma fruta determinada aleatoriamente.
11 ou 12	Uma pokébola determinada aleatoriamente.
13 a 16	Um item que restaura Pontos de Vida ou Condições determinado aleatoriamente.
17	Uma Pedra Elemental determinada aleatoriamente.
18	Uma Vitamina determinada aleatoriamente.
19	Um Item Mantido determinado aleatoriamente.
20	Um Registro determinado aleatoriamente.

Climatologia

Gatilho Constante: o clima mudar.

Efeito: o Tipo e a aparência do pokémon mudam de acordo com o Clima:

Clima	Tipo
Ameno	Normal
Chuvoso	Água
Ensolarado	Fogo
Granizo	Gelo

Clorofila

Ativação Horária

Efeito: desde que o Clima esteja Ensolarado, ativar Clorofila dobra o Atributo Velocidade do pokémon.

Colheita

Gatilho Constante

Efeito: jogue um dado. Se o resultado for par, o pokémon produz outra fruta exatamente da mesma variedade do item Mantido, que ele poderá usar a partir da próxima rodada. Se for ímpar nada acontece. Se o clima for Ensolarado, não haverá necessidade de jogar o dado, pois a fruta sempre será produzida com sucesso.

Coloração

Gatilho Constante

Efeito: o Tipo do pokémon muda para o Tipo do dano sofrido.

Coma

Constante

Efeito: o pokémon está sempre na Condição Sono, e pode agir como se não estivesse com esta Condição.

Companheirismo

Ativação Diária

Efeito: pelo resto do encontro, quando um aliado adjacente ao pokémon sofreria dano por Golpes, o inimigo não adiciona nenhum Bônus Elemental à rolagem de dano.

Competição

Constante

Efeito: se o pokémon perder uma ou mais Fases por qualquer razão que não por seus próprios Golpes ou por suas próprias Habilidades, ele eleva duas Fases em Ataque Especial para cada Fase que perder.

Concha

Constante

Efeito: imunidade a Críticos.

Contrário

Constante

Efeito: o pokémon inverte elevações de Fases e perdas de Fases, de modo que todas as vezes que fosse perder uma Fase, ele eleva aquela Fase e todas as vezes que fosse elevar uma Fase ele a perda.

Convocar Areia

Ativação Diária

Efeito: como uma Ação Livre, o pokémon usa o Golpe Tempestade de Areia.

Convocar Neve

Ativação Horária

Efeito: como uma Ação Livre, o pokémon usa o Golpe Granizo.

Cor da Alma

Gatilho Constante

Efeito: quando alguém fica inconsciente a até 50 metros, o pokémon eleva uma Fase de Ataque Especial.

Corrente Aérea

Ativação À Vontade

Efeito: como uma Ação Livre, o clima é automaticamente convertido a ameno. Enquanto o pokémon com Corrente Aérea estiver presente, qualquer tentativa de alterar o Clima automaticamente falha. Durante este mesmo tempo, qualquer rolagem de dano que seria superefetiva contra pokémons Voadores causará dano neutro.

Corrosão

Constante

Efeito: Pokémons com Corrosão podem causar a Condição Veneno em pokémons Metálicos e Venenosos, que normalmente são imunes a serem envenenados.

Covardia

Gatilho Constante

Efeito: elevar uma Fase de Velocidade.

Cura

Ativação Horária

Efeito: restaura um alvo adjacente de todas as Condições que o aflijirem.

Dança

Gatilho Horário

Efeito: o pokémon está a até 10 metros de um pokémon que usa um Golpe com o Descritor Dança.

Efeito: o pokémon com Dança pode usar imediatamente o mesmo Golpe, escolhendo um novo alvo

se for necessário escolher alvos para aquele Golpe.

Derrotável

Gatilho Constante

Efeito: este pokémon tem suas Fases de Ataque e de Ataque Especial diretamente reduzidas a três Fases negativas. As Fases não podem ser elevadas acima disso a menos que ele recupere seus Pontos de Vida acima da metade dos PV máximos.

Desastrado

Constante

Efeito: o pokémon Desastrado pode soltar itens Mantidos À Vontade como uma Ação Livre, mesmo que sob efeito de Condições, incluindo Sono. Ele pode também carregar um item Mantido ignorando os efeitos do item.

Desatenção

Constante

Efeito: quando este pokémon ataca ou é atacado, ignore todas as Fases positivas e negativas em vigor sobre todos os pokémons envolvidos, incluindo as próprias Fases do próprio pokémon Desatento.

Desgrenhado

Constante

Efeito: Golpes que o pokémon use contra criaturas do Tipo Fantasma acertam automaticamente e ignoram resistências, imunidades e vulnerabilidades.

Deslumbrante

Constante

Efeito: ninguém pode usar Golpes com o Descritor Interrupção a até 20 metros do pokémon Deslumbrante.

Desmanchar

Gatilho Horário: ser acertado por um Golpe de Água.

Efeito: eleve três Fases de Velocidade.

Desolação

Ativação À Vontade

Efeito: como uma Ação Livre, o pokémon usa o Golpe Dia de Sol.

Desprotegido

Gatilho Constante: ser reduzido à metade dos PV ou a menos que isso.

Efeito: assume a forma Nuclear.

Disfarce

Gatilho Constante: o pokémon sofre dano por um Golpe pela primeira vez em um encontro.

Efeito: o pokémon não sofre o dano e nenhum outro efeito associado ao Golpe.

Download

Constante

Efeito: quando o pokémon com Download é alvo de um Golpe causador de dano, o atacante deve revelar qual Atributo é o menor Atributo dele entre a Defesa e a Defesa Especial.

Quando o pokémon com Download ataca um inimigo, ele é considerado com uma Fase a mais em Ataque se a Defesa do alvo é menor que a Defesa Especial dele. Quando o pokémon com Download ataca um inimigo, ele é considerado com uma Fase a mais em Ataque Especial se a Defesa Especial do alvo é menor que a Defesa dele.

Drenagem

Constante

Efeito: o pokémon é imune a dano de Água. Se sofreria dano de Água por alguma razão, ele, em vez disso, eleva uma Fase de Ataque Especial. Além disso, se qualquer criatura a até 25 metros usar um Golpe À Distância de Água,

este Golpe é redirecionado ao pokémon com Drenagem e o acertará automaticamente, ignorando os efeitos dos Golpes Leitura Mental e Mira.

Elasticidade

Constante

Efeito: imunidade a Paralisia.

Elétricidade Estática

Gatilho Diário: ser acertado por um Golpe Corpo a Corpo.

Efeito: o atacante está Paralisado.

Eletrogênese

Ativação Horária

Efeito: como uma Ação Livre, o pokémon usa o Golpe Campo Elétrico.

Encantação

Constante

Efeito: os Golpes Normais do pokémon são agora do Tipo Fada e recebem o Bônus Elemental dobrado.

Conquista

Constante

Efeito: o pokémon vive com uma Fase elevada de Ataque o tempo todo, contudo todos os Golpes Físicos dele têm suas Dificuldades de Acurácia aumentadas em 2.

Escama Maravilhosa

Constante

Efeito: quando este pokémon recebe Congelamento, Paralisia, Queimadura, Sono ou Veneno, eleve duas Fases da Defesa Especial dele. Se ele for curado da Condição, ele perde as duas Fases da Defesa Especial.

Escrita

Ativação Semanal

Efeito: 1d2 Unown aparecem. Eles não são hostis.

Escudo Espectral

Gatilho Constante: sofrer dano quando antes estava com seus Pontos de Vida completos.

Efeito: reduza o dano à metade depois da aplicação de vulnerabilidades e resistências e da aplicação de Defesa ou Defesa Especial.

Espículas Metálicas

Gatilho Constante: ser acertado por um Golpe Corpo a Corpo.

Efeito: o atacante perde um oitavo de seus PV máximos. Não aplique vulnerabilidades ou resistências nem Atributos a este dano.

Espículas Venenosas

Gatilho Diário: ser acertado por um Golpe Corpo a Corpo.

Efeito: o atacante é Envenenado.

Espírito Vigoroso

Constante

Efeito: imunidade a Sono.

Esporulação

Gatilho Constante: ser acertado por um Golpe Corpo a Corpo.

Efeito: role 1d20. Se o resultado for 15 ou 16, o atacante está Envenenado. Se o resultado for 17 ou 18, ele está Paralisado. Se o resultado for 19 ou 20, ele sofre Sono.

Estrela da Vitória

Constante

Efeito: as Dificuldades de Acurácia de todos os aliados são reduzidas em 2.

Explosão de Velocidade

Ativação Horária

Efeito: até o fim do encontro, eleve uma Fase de Velocidade a cada rodada.

Fedor

Gatilho Constante: usar um Golpe causador de dano.

Efeito: os alvos do Golpe ficam Atordoados se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou 20. Se o Golpe já possuía uma chance de Atordoar condicionada à obtenção de determinado número mínimo no Teste de Acurácia, reduza em 2 o resultado mínimo no Teste de Acurácia para ter sucesso em Atordoar.

Ferro Puro

Constante

Efeito: este pokémon adiciona uma quantidade igual ao dobro do Bônus Elemental dele às rolagens de dano de Golpes Metálicos. Isso ocorre de maneira independente do Bônus Elemental do pokémon abranger ou não aqueles Golpes.

Filtro

Gatilho Constante: ser acertado por um Golpe superefetivo.

Efeito: reduza a quantidade de Pontos de Vida perdidos a três quartos da quantidade que seria perdida.

Firmeza

Gatilho Constante: ser acertado por um Golpe causador de dano.

Efeito: eleve uma Fase de Defesa do pokémon após o dano ser sofrido.

Foco Interior

Constante

Efeito: imunidade a Atordoamento.

Força Bruta

Ativação Diária

Efeito: até o final do encontro, quando um Golpe tem algum efeito que só se ativa se o pokémon tiver um resultado a partir de um determinado número no Teste de Acurácia, não há nenhuma chance de o efeito se ativar. Em troca, se o Golpe acertar, ele causa dano adicional em uma quantidade igual ao dobro do Bônus Elemental do pokémon (independente se o Bônus Elemental do pokémon abrange ou não Golpes do Tipo usado).

Força Neural

Gatilho Constante: acertar um Golpe causador de dano superefetivo.

Efeito: +3d20 à rolagem de dano.

Flamejante

Gatilho Diário: ser acertado por um Golpe Corpo a Corpo.

Efeito: o atacante está com Queimadura.

Fragmentado

Constante

Efeito: este pokémon ignora as imunidades do Tipo Fantasma contra dano Normal e Lutador.

Franco-Atirador

Gatilho Constante: causar um Crítico.

Efeito: adicione um dado rolado de dano idêntico ao dado de dano usado para causar dano conforme descrito na rolagem do Golpe.

Fraqueza

Gatilho À Vontade: ser acertado por um Golpe Físico.

Efeito: o pokémon pode voluntariamente perder uma Fase de Defesa para elevar uma Fase de Velocidade.

Frenesi

Gatilho

Efeito: quando o pokémon sofre um Crítico, eleve seis Fases de Ataque.

Friorento

Constante

Efeito: enquanto o clima estiver de Granizo, este pokémon recupera 1/16 de seus PV máximos no início de cada rodada.

Frondoso

Constante

Efeito: enquanto estiver em um terreno Gramado, o pokémon eleva duas Fases da Defesa.

Fuga

Constante

Efeito: imunidade aos efeitos de Prisões. Além disso, o pokémon recebe +2 a todos os seus Deslocamentos e não pode perder Fases de Velocidade de modo a ficar com uma Fase de Velocidade negativa.

Fumaça

Constante

Efeito: as Fases deste pokémon não podem ser reduzidas.

Galvanização

Constante

Efeito: os Golpes Normais do pokémon são agora do Tipo Elétrico e recebem o Bônus Elemental dobrado.

Garoa

Ativação Horária

Efeito: como uma Ação Livre, o pokémon usa o Golpe Dança da Chuva.

188

Garras Duras

Gatilho Constante: acertar um Golpe Corpo a Corpo causador de dano.

Efeito: +15 à rolagem de dano.

Gatuno

Gatilho Diário: acertar um oponente que possui um item Mantido com um Golpe Corpo a Corpo.

Efeito: o pokémon obtém o item para si, desde que não possua nenhum item Mantido.

Gordura

Gatilho Constante: sofrer dano de Fogo ou de Gelo.

Efeito: independente de vulnerabilidades e resistências, o pokémon é tratado como se possuisse uma resistência a dano de Fogo e de Gelo.

Graça Serena

Constante

Efeito: quando um Golpe tem algum efeito que só se ativa se o pokémon tiver um resultado a partir de um determinado número no Teste de Acurácia, reduza o número necessário em 3 para ter sucesso em ativar aquele efeito. Isso não afeta se o Golpe foi um Crítico ou não.

Guarda Baixa

Ativação À Vontade

Efeito: até o fim do encontro, todos os Golpes que o pokémon usar e todos os Golpe que ele receber acertarão automaticamente.

Gula

Constante

Efeito: quando o pokémon possui um item consumível como um item Mantido, ele imediatamente o come, e todos os efeitos do item são dobrados.

Herbogênese

Ativação Horária

Efeito: como uma Ação Livre, o pokémon uso o Golpe Campo Gramado.

Hidratação

Constante

Efeito: enquanto o clima estiver Chuvoso, o usuário é imune a Congelamento, Paralisia, Queimadura, Sono e Veneno. Se o clima for mudado para Chuvoso, o alvo é instantaneamente curado destas Condições.

Hipercorte

Constante

Efeito: o pokémon não perde Fases de Ataque.

Humor Variável

Gatilho Constante:

 um encontro começa.

Efeito: após 1d4+1 rodadas do início do encontro, role 1d10 e depois outro 1d10 separadamente, e então consulte as tabelas adiante:

Resultado do Primeiro 1d10	Efeito
1 ou 2	Eleve duas Fases de Ataque.
3 ou 4	Eleve duas Fases de Defesa.
5 ou 6	Eleve duas Fases de Ataque Especial.
7 ou 8	Eleve duas Fases de Defesa Especial.
9 ou 10	Eleve duas Fases de Velocidade.

Resultado do Segundo 1d10	Efeito
1 ou 2	Perca uma Fase de Ataque.
3 ou 4	Perca uma Fase de Defesa.
5 ou 6	Perca uma Fase de Ataque Especial.
7 ou 8	Perca uma Fase de Defesa Especial.
9 ou 10	Perca uma Fase de Velocidade.

Identificação

Ativação Diária

Efeito: o alvo adjacente está Preso. Ele ainda pode se deslocar, mas não para mais longe do que 20 metros do pokémon que usou Identificação.

Iluminação

Constante

Efeito: Golpes que tenham este pokémon como alvo têm a Dificuldade de Acurácia aumentada em 2.

Impiedoso

Gatilho Constante:

 acertar um alvo Envenenado.

Efeito: o Golpe é um Crítico.

Imprudênciac

Constante

Efeito: este pokémon adiciona uma quantidade igual ao dobro do Bônus Elemental dele às rolagens de dano dos seguintes Golpes: Afrochoque, Carga Selvagem, Derrubada, Faca de Dois Gumes, Fúria dos Pássaros, Investida de Cabeça, Investida Trovão, Martelo de Madeira, Submissão, Supervoadora, Voadora. Isso ocorre de maneira independente do Bônus Elemental do pokémon abranger ou não aqueles Golpes.

Ilusão

Ativação À Vontade

Efeito: o pokémon pode desejar aparentar com qualquer coisa que ele queira: uma pedra, uma parede, uma pessoa específica (com todos os seus equipamentos) ou um pokémon específico. Isso não é real, é apenas ilusório, e a ilusão pode ser dissipada quando o pokémon quiser. A critério deste pokémon, ele pode já sair da pokébola com a Ilusão em vigor, aparentando ser outro pokémon desde o início.

Ímã

Ativação Horária

Efeito: um pokémon alvo do Tipo Metálico não poderá se deslocar para mais longe do que 20 metros do pokémon com Ímã. A critério do pokémon, ele pode impor que o pokémon Metálico alvo não possa se aproximar para mais perto do que 20 metros dele.

Impostor

Ativação Diária

Efeito: quando Ditto é enviado para fora da pokébola, ele pode usar Transformação como uma Ação Livre. Se o alvo desta Transformação possui quaisquer Fases modificadas para mais ou para menos, aplique as mesmas Fases ao Ditto. Uma das Habilidades do alvo será aleatoriamente determinada e copiada pelo Ditto. Isso perdura até que o Ditto use Transformação de novo.

Inabalável

Gatilho Constante: ser Atordoado.

Efeito: eleva uma Fase de Velocidade.

Infiltração

Constante

Efeito: o pokémon ignora Ameaças, Barreiras e Coberturas.

Inflamável

Constante

Efeito: quando este pokémon recebe Queimadura, eleve duas Fases do Ataque Especial dele. Se ele for curado da Queimadura, ele perde as duas Fases do Ataque Especial.

Insônia

Constante

Efeito: imunidade a Sono.

Intimidar

Ativação Horária

Efeito: um alvo perde uma Fase de Ataque.

Isolamento Térmico

Constante

Efeito: o pokémon sofre apenas metade do dano que sofreria por dano de Fogo.

Justiceiro

Gatilho Constante: sofrer dano de Trevas.

Efeito: eleva uma Fase de Ataque.

Lentidão

Gatilho Constante: um encontro começa.

Efeito: pelas três primeiras rodadas, o Ataque e a Velocidade do pokémon são reduzidos à metade.

Leveza

Gatilho Constante: consumir um item Mantido.

Efeito: eleve duas Fases de Velocidade.

Levitação

Constante

Efeito: imunidade a Golpes de Terra.

Ligação

Gatilho Constante: usar um Golpe com o Descritor Saraivada.

Efeito: o Golpe pode ser usado pelo maior número de vezes possível, mesmo que haja falhas em acertar.

Ligeiro

Constante

Efeito: quando este pokémon recebe Congelamento, Queimadura, Sono ou Veneno, eleve duas Fases da Velocidade dele. Se ele for curado da Condição, ele perde as duas Fases de Velocidade. Quando este pokémon recebe Paralisia, eleve quatro Fases da Velocidade dele. Se for curado da Paralisia, ele perde as quatro Fases da Velocidade.

Lodo

Gatilho Constante: sofrer dano por um destes Golpes: Absorção, Chifre SangueSuga, Gigadreno, Megadreno, SangueSuga, Semente SangueSuga, Soco de Drenagem.

Efeito: após calcular a quantidade de Pontos de Vida que o atacante recuperaria usando o Golpe, ele sofre esta quantidade de dano, em vez de recuperar PV. Não aplique resistências e vulnerabilidades nem Atributos.

Maciez

Gatilho Constante: sofrer dano Físico.

Efeito: o pokémon sofre apenas metade do dano, salvo o Tipo do dano for Fogo, caso em que o pokémon sofre o dobro do dano.

Madrugar

Constante

Efeito: quando o pokémon faz Testes de Sono, o contador para acordar começa em 11, e não em 16. Ele é reduzido normalmente e atinge o mínimo no mesmo valor.

Mágica

Gatilho À Vontade: acertar um oponente que possui um item Mantido com um Golpe À Distância.

Efeito: o pokémon obtém o item para si, desde que não possua nenhum item Mantido.

Mais

Constante

Efeito: enquanto houver pelo menos um aliado com a Habilidade Menos a até 10 metros, todos os pokémons aliados com Mais e Menos até 10 metros elevam duas Fases de Ataque Especial. Mesmo que haja múltiplos pokémons com Mais e Menos, apenas duas Fases são elevadas.

Majestade

Constante

Efeito: ninguém pode usar Golpes com o Descritor Interrupção a até 20 metros da Majestade.

Mandíbula

Constante

Efeito: este pokémon adiciona uma quantidade igual ao Bônus Elemental dele às rolagens de dano dos seguintes Golpes: Hiperpresa, Mastigada, Mordida, Picada e qualquer Golpe que comece com a palavra “presa”. Isso ocorre de maneira independente do Bônus Elemental do pokémon abranger ou não aqueles Golpes.

Manto de Areia

Ativação Horária

Efeito: desde que o clima seja uma Tempestade de Areia, o pokémon pode criar um bolsão de clima ameno ao seu redor e também ao redor de qualquer alvo que esteja a menos de 15 metros de distância (e dentro da Tempestade de Areia). Qualquer Golpe contra um alvo dentro de um destes bolsões tem a Dificuldade de Acurácia aumentada em 2. Os bolsões permanecem enquanto o pokémon quiser e estiver consciente.

Manto de Neve

Ativação Horária

Efeito: desde que o clima seja de Granizo, o pokémon pode criar um bolsão de clima ameno ao seu redor e também ao redor de qualquer alvo que ele deseje a menos de 15 metros de distância (e dentro do Granizo). Qualquer Golpe contra um alvo dentro de um destes bolsões tem a Dificuldade de Acurácia aumentada em 2. Os bolsões permanecem enquanto o pokémon quiser e estiver consciente.

Mediocridade

Gatilho Constante: elevar uma ou mais Fases ou perder uma ou mais Fases.

Efeito: dobrar o número de Fases elevadas ou perdidas.

Mel

Ativação Diária

Efeito: o pokémon acha Mel se ele não estiver com nenhum item Mantido. Se esta Habilidade for ativada durante um encontro, o pokémon não errará os próximos três Golpes, desde que tenha como alvo um pokémon selvagem.

Menos

Constante

Efeito: enquanto houver pelo menos um aliado com a Habilidade Mais a até 10 metros, todos os pokémons aliados com Mais e Menos até 10 metros elevam duas Fases de Ataque Especial. Mesmo que haja múltiplos pokémons com Mais e Menos, apenas duas Fases são elevadas.

Metabolização

Constante

Efeito: imunidade a Venenos.

Metal Leve

Constante

Efeito: este pokémon é considerado mais leve em duas Categorias de Peso. Aumente os Deslocamentos dele em 3 e a Capacidade Salto em 1.

Metal Pesado

Constante

Efeito: este pokémon é considerado mais pesado em duas Categorias de Peso. Ele não pode ser Empurrado.

Metal Precioso

Constante

Efeito: as Fases deste pokémon não podem ser reduzidas, salvo por Condições.

Metamorfose

Ativação Horária

Efeito: pelo resto do encontro, quando o pokémon usar um Golpe, ele imediatamente muda seu Tipo para o Tipo do Golpe usado antes de rolar o dano pelo Golpe.

Motorização

Constante

Efeito: o pokémon é imune a dano Elétrico. Se sofreria dano Elétrico por alguma razão, ele, em vez disso, ele eleva uma Fase de Velocidade.

Múltiplas Escamas

Gatilho Constante: sofrer dano quando antes estava com seus Pontos de Vida completos.

Efeito: reduza o dano à metade antes da aplicação de vulnerabilidades e resistências e antes da aplicação de Defesa ou Defesa Especial.

Multitipo

Ativação À Vontade

Efeito: Arceus pode mudar seu Tipo a qualquer um dos Tipos elementais.

Especial: a Habilidade Multitipo não pode ser copiada, trocada ou desativada de nenhuma forma.

Múmia

Gatilho Constante: ser acertado por um Golpe Corpo a Corpo.

Efeito: o atacante substitui uma das Habilidades dele por Múmia por 1d6+2 rodadas.

Nebulogênese

Ativação Horária

Efeito: como uma Ação Livre, o pokémon usa o Golpe Campo Enevoado.

Normalização

Ativação À Vontade

Efeito: até o fim do encontro, todos os Golpes do pokémon são considerados Normais.

Obtusidade

Constante

Efeito: imunidade à Paixão e ao Golpe Provocação.

Oceano Primitivo

Ativação À Vontade

Efeito: como uma Ação Livre, o pokémon usa o Golpe Dança da Chuva.

Olhos Cromados

Gatilho Constante: este pokémon causa dano a um alvo que resiste àquele Tipo de dano.

Efeito: dobre o dano causado.

Olhos Compostos

Constante

Efeito: o pokémon reduz todas as suas Dificuldades de Acurácia em 3.

Pararraios

Constante

Efeito: o pokémon é imune a dano Elétrico. Se sofreria dano Elétrico por alguma razão, ele, em vez disso, eleva uma Fase de Ataque Especial. Além disso, se qualquer outra criatura a até 25 metros usar um Golpe Elétrico À Distância, o Golpe é redirecionado ao pokémon com Pararraios e o acertará automaticamente, ignorando os efeitos dos Golpes Leitura Mental e Mira.

Pegajoso

Gatilho Constante: ser acertado por um Golpe Corpo a Corpo.

Efeito: o atacante perde uma Fase de Velocidade.

Pele Perfeita

Gatilho Constante: ser acertado por um Golpe À Distância que infinge uma Condição ou algo semelhante (incluindo Desabilitar).

Efeito: jogue um dado. Se o resultado for par, o pokémon ignora aquilo que seria infligido a ele.

Peludo

Constante

Efeito: o pokémon sofre apenas metade do dano por todos os Golpes Físicos.

Pesadelos

Constante

Efeito: qualquer criaturas que esteja dormindo a até 30 metros do pokémon perde um oitavo de seus Pontos de Vida máximos no início de cada rodada.

Pés Laçados

Gatilho Constante: ser acertado por um Golpe À Distância.

Efeito: eleve uma Fase da Velocidade.

Poder Gigantesco

Constante

Efeito: o Atributo Basal de Ataque do pokémon é dobrado. Caso a Natureza do pokémon afete seu Ataque, Poder Gigantesco será calculado após definir o Atributo Basal conforme a Natureza. Se o Ataque do pokémon for modificado por Vitaminas, recalcule o benefício de Poder Gigantesco. Não recalcule em outras modificações.

Poder Puro

Constante

Efeito: o Atributo Basal de Ataque do pokémon é dobrado. Caso a Natureza do pokémon afete seu Ataque, Poder Puro será calculado após definir o Atributo Basal conforme a Natureza. Se o Ataque do pokémon for modificado por Vitaminas, recalcule o benefício de Poder Puro. Não recalcule em outras modificações.

Poder Solar

Constante

Efeito: enquanto o clima estiver Ensolarado, este pokémon recupera um oitavo de seus PV máximos no início de cada rodada e eleva duas Fases de Ataque Especial.

Polvilhar

Gatilho Constante: ser acertado por um Golpe causador de dano.

Efeito: este pokémon sofre apenas o dano do Golpe, sem nenhum outro efeito associado.

Posturas

Constante

Efeito: todas as vezes que Aegislash usar um Golpe causador de dano, troque seus valores de Ataque e Defesa um pelo outro e também seus valores de Ataque Especial e Defesa Especial um pelo outro. Os valores assim permanecem até que Aegislash use um Golpe com o Descritor Interceptação.

Prato de Chuva

Constante

Efeito: enquanto o clima estiver Chuvoso, este pokémon recupera 1/16 de seus PV máximos no início de cada rodada.

Prazer

Constante

Efeito: adicione o Descritor Interrupção a todos os Golpes conhecidos que curam Pontos de Vida ou Condições.

Preguiça

Gatilho Constante: tentar usar um Golpe ou tentar se deslocar.

Efeito: role 1d20. Se o resultado for menor que 9, o pokémon não fará absolutamente nada durante toda a rodada. Se o resultado for maior que 8, o pokémon agirá normalmente durante aquela rodada.

Premonição

Ativação Horária

Efeito: o Golpe com maior Dano Basal conhecido pelo alvo é revelado. Se há um empate entre mais de um Golpe nestas condições, todos são revelados. Todos os Golpes revelados por este Talento têm sua Dificuldade de Acurácia aumentada em 2.

Presente das Flores

Ativação Horária

Efeito: desde que o clima esteja Ensolarado, o pokémon pode criar uma Explosão com 4 metros de raio. Ele e todos os aliados nesta área elevam duas Fases de Defesa Especial e de Ataque.

Pressão

Ativação Diária

Efeito: se algum efeito havia permitido usar um Golpe mais frequentemente que a Frequência original dele, o efeito é anulado assim que Pressão for ativada. Além disso, qualquer Golpe que poderia ser usado À Vontade, agora só pode ser usado Rodada Sim Rodada Não.

Prisma

Gatilho Constante: ser acertado um Golpe superefetivo.

Efeito: Necrozma sofre dano neutro pelo Golpe, como se não fosse superefetivo.

Proteção Mágica

Constante

Efeito: quando este pokémon perderia Pontos de Vida por qualquer razão que não seja o resultado de uma rolagem de dano, ele não perde os PV. Isso inclui (mas não se limita a) efeitos climáticos, Condições, armadilhas, dano causado a si próprio em virtude de Golpes, Semente Sanguessuga, e outros.

Proteção Vegetal

Constante

Efeito: enquanto o clima estiver Ensolarado, o usuário é imune a Congelamento, Paralisia, Queimadura, Sono e Veneno. Se o clima for mudado para Ensolarado, o alvo é instantaneamente curado destas Condições.

Psicogênese

Ativação Horária

Efeito: como uma Ação Livre, o pokémon usa o Golpe Campo Psíquico.

Punho de Ferro

Constante

Efeito: este pokémon adiciona uma quantidade igual ao dobro do Bônus Elemental dele às rolagens de dano dos seguintes Golpes: Braço Martelo, Gancho, Megassoco, Meteoro e qualquer Golpe que comece com a palavra "soco". Isso ocorre de maneira independente do Bônus Elemental do pokémon abranger ou não aqueles Golpes.

Quebra Moldes

Ativação Horária

Efeito: as Habilidades do alvo é desativada até o fim do encontro.

Receptor

Gatilho À Vontade:

Efeito: o pokémon pode substituir esta Habilidade pela Habilidade do aliado até o fim do encontro.

Recuperação

Ativação Horária

Efeito: o pokémon é curado das seguintes Condições: Congelamento, Paralisia, Queimadura, Sono e Veneno.

Reflexo Mágico

Gatilho Horário:

ser atingido por um Golpe não causador de dano.

Efeito: o Golpe é refletido de volta ao atacante. É possível refletir a imposição de Ameaças que estejam sendo posicionadas a até 10 metros do pokémon.

Refrigeração

Constante

Efeito: os Golpes Normais do pokémon são agora do Tipo Gelo e recebem o Bônus Elemental dobrado.

Regeneração

Ativação Horária

Efeito: o pokémon recupera um quarto de seus PV máximos.

Resquício

Gatilho Constante:

quando o pokémon for reduzido a zero Pontos de Vida ou menos.

Efeito: ocorre uma Explosão de cinco metros. Tudo dentro da área perde um quarto dos Pontos de Vida máximos, sem aplicar resistências ou vulnerabilidades nem aplicar Atributos.

Resssecado

Constante

Efeito: enquanto o clima estiver Ensolarado, este pokémon perde um oitavo de seus PV máximos no início de cada rodada. Enquanto o clima estiver Chuvisco, este pokémon recupera um oitavo de seus PV máximos no início de cada rodada.

O pokémon Ressecado sofre Golpes de Fogo como se o Ataque e o Ataque Especial do pokémon que está usando o Golpe estivessem com uma Fase a mais.

Golpes de Água curam pokémons Ressecados. Calcule o dano como se o pokémon Ressecado possuísse uma resistência ao Golpe e então cure o resultado do dano que seria sofrido.

Revestimento Magmático

Constante

Efeito: imunidade a Congelamento.

Ritmo Próprio

Constante

Efeito: imunidade a Confusão.

Rivalidade

Gatilho Por Encontro: estar batalhando contra um pokémon do mesmo sexo que o pokémon com Rivalidade.

Efeito: eleva duas Fases de Ataque.

Robustez

Constante

Efeito: imunidade aos seguintes Golpes: Chifre Broca, Fissura, Guilhotina, Zero Absoluto. Se este pokémon estiver com todos os seus Pontos de Vida e um Golpe reduzir seus Pontos de Vida a zero ou menos, ele, em vez disso, é deixado com 1 Ponto de Vida.

Rompimento de Aura

Constante

Efeito: se as Habilidades Aura de Trevas ou Aura Féérica estiverem ativas, os efeitos delas são invertidos, penalizando as rolagens de dano em vez de beneficiá-los.

Saída de Emergência

Gatilho Constante: estar abaixo de metade dos PV máximos.

Efeito: o pokémon imediatamente começa a fugir, recebendo +20 a todos os seus Deslocamentos. Se o dono não convocar o pokémon de volta à pokébolha em seu próximo turno, a Lealdade do pokémon será reduzida.

Seca

Ativação Horária

Efeito: como uma Ação Livre, o pokémon usa o Golpe Dia de Sol.

Sem Alma

Constante

Efeito: imunidade a todos os Golpes que não sejam superefetivos causadores de dano.

É impossível aumentar a Saúde deste pokémon. Os

Pontos de Vida máximos dele serão sempre 1, e ele não pode receber Pontos de Vida temporários.

Shedinja nunca precisa fazer Testes de Morte.

Shedinja jamais poderá se beneficiar de qualquer uma das Características de Classe do Inquebrável.

Shedinja nunca pode receber a Habilidade Solidez.

Especial: a Habilidade Sem Alma não pode ser copiada ou trocada de nenhuma forma, a menos que Arceus a esteja copiando para si.

Simbiose

Ativação À Vontade

Efeito: o pokémon dá seu item Mantido a um alvo adjacente, desde que este não possua um item Mantido.

Sincronizar

Gatilho Horário: um oponente impõe uma das seguintes Condições ao pokémon com Sincronizar: Congelamento, Paralisia, Queimadura, Sono ou Veneno.

Efeito: o oponente recebe a mesma Condição que ele causou.

Sistema

Ativação À Vontade

Efeito: como uma Ação Livre e desde que possua um Disco de Memória como item Mantido, o pokémon pode mudar seu Tipo para o Tipo associado ao Disco de Memória que possui como item Mantido.

Solidez

Constante

Efeito: este pokémon sofre metade do dano dos Golpes superefetivos.

Sorte

Constante

Efeito: este pokémon reduz em dois pontos o valor mínimo necessário obtido no Teste de Acurácia para que o Golpe seja um Crítico (normalmente isso significa que o Golpe será um Crítico em um resultado no mínimo 18, a menos que o Golpe possua uma margem maior).

Surfista

Ativação Diária

Efeito: desde que esteja em um Campo Elétrico, eleve quatro Fases de Velocidade. Este aumento de Fases de Velocidade não aumenta a Evasão do pokémon.

Técnica

Gatilho À Vontade: usar um Golpe causador de dano cujo Dano Basal não pode alcançar pelo menos 30, mesmo que todos os dados tenham os melhores resultados.

Efeito: +2d10 à rolagem de dano. Se o Golpe possui o Descritor Saraivada, só aplique o dano extra uma vez.

Telepatia

Gatilho À Vontade: ser um dos possíveis atingidos por um Golpe cujo atacante é um aliado.

Efeito: o atacante avisa o pokémon telepaticamente sobre o Golpe, de modo que o pokémon telepata não sofre nenhum dos efeitos do Golpe se não quiser.

Tenacidade

Constante

Efeito: quando este pokémon recebe Congelamento, Paralisia, Queimadura, Sono ou Veneno, eleve duas Fases do Ataque dele. Se ele for curado da Condição, ele perde as duas Fases do Ataque.

Tensão

Constante

Efeito: enquanto você tiver linha de visão a um inimigo em combate, este inimigo não poderá comer ou beber nada.

194

Tentação

Gatilho Diário: um pokémon do sexo oposto ataca o pokémon Adorável.

Efeito: o atacante é afetado por Paixão.

Teravoltagem

Ativação Horária

Efeito: as Habilidades do alvo é desativada até o fim do encontro.

Toque Tóxico

Constante

Efeito: os Golpes Físicos causadores de dano deste pokémon Envenenam os alvos se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais. Se algum destes Golpes já Envenenaria o alvo, mas com uma probabilidade menor, ajuste conforme Toque Tóxico.

Transparência

Constante

Efeito: as Fases deste pokémon não podem ser reduzidas, salvo por Condições.

Travessura

Ativação Diária

Efeito: pelo resto do encontro, qualquer Golpe não causador de dano que o pokémon conheça recebe o Descritor Interrupção. Travessura não afeta Golpes que reduzem inimigos diretamente a zero Pontos de Vida.

Troca de Pele

Ativação Horária

Efeito: o pokémon se cura de Congelamento, Paralisia, Queimadura, Sono e Veneno.

Turbochama

Ativação Horária

Efeito: as Habilidades do alvo é desativada até o fim do encontro.

Última Chance

Gatilho Constante: os Pontos de Vida do pokémon são reduzidos a um terço dos PV máximos ou menos.

Efeito: sobre o Bônus Elemental do pokémon para o Tipo determinado quando Última Chance foi escolhida. Última Chance continua associada ao mesmo Tipo de quando for escolhida, mesmo que o Tipo do pokémon mude temporária ou permanentemente.

Especial: esta Habilidade pode ser escolhida até duas vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que ela é escolhida, ele é aplicada a um Tipo diferente.

Ultrabesta

Gatilho Constante: este pokémon deixa outro pokémon inconsciente.

Efeito: eleve uma Fase do maior Atributo do pokémon, descontando Saúde da lista de Atributos.

Umidade

Constante

Efeito: a Habilidade Resquício e os Golpes Autodestruição e Explosão não podem ser usados ou ativados a até 20 metros do pokémon com Umidade.

Veneno Curador

Constante

Efeito: quando está Envenenado, o pokémon recupera um oitavo de seus PV máximos a cada rodada, e não perde nenhum PV pelos efeitos do Veneno. Ele também não tem suas Fases reduzidas por estar Envenenado.

Ventosas

Constante

Efeito: imunidade a Empurrões e também aos Golpes Rajada de Vento e Rugido.

Vestígio

Ativação Horária

Efeito: o pokémon copia a Habilidade de um alvo a até 10 metros de si. Ele a mantém para si por tempo indefinido, mas as seguintes situações o fazem perder a Habilidade copiada: ficar inconsciente ou ser convocado de volta à pokébola.

Véu Aromático

Constante

Efeito: o pokémon e seus aliados adjacentes são imunes aos seguintes Golpes: Atração, Bis, Bloquear Cura, Desabilitar, Provocação, Tormento.

Véu Doce

Constante

Efeito: o pokémon e seus aliados adjacentes são imunes a Sono.

Véu Florido

Constante

Efeito: o pokémon e seus aliados do Tipo Planta são imunes a Confusão e Paixão e não podem ter seus Atributos diminuídos.

Vigília

Gatilho Diário: o pokémon usa um Golpe causador de dano contra um alvo que acabou de sair da pokébola.

Efeito: o Golpe causa dano dobrado após serem aplicadas vulnerabilidades e resistências.

Vínculo Profundo

Ativação Diária

Efeito: o pokémon pode ignorar a necessidade da Megapedra para megaevoluir.

195

Visão Aguçada

Constante

Efeito: este pokémon não pode ter as Dificuldades de Acurácia afetadas negativamente (mas a Evasão do oponente se aplica normalmente).

Visceras Extensíveis

Gatilho Constante: ficar inconsciente em virtude de um Golpe Corpo a Corpo causador de dano.

Efeito: causa ao atacante uma quantidade de dano idêntica à quantidade de Pontos de Vida que possuía. Não aplique vulnerabilidades ou resistências a este dano.

Viscosidade

Constante

Efeito: os itens Mantidos do pokémon não podem ser roubados, trocados, destruídos ou soltos.

Velocidade na Água

Ativação Horária

Efeito: desde que o Clima esteja Chuvoso, ativar esta Habilidade eleva quatro Fases de Velocidade.

Velocidade na Neve

Ativação Diária

Efeito: desde que o Clima esteja de Granizo, ativar esta Habilidade eleva quatro Fases de Velocidade e torna o pokémon imune ao dano pelo Granizo até o fim do encontro. Este aumento de Fases de Velocidade não aumenta a Evasão do pokémon.

Velocidade na Terra

Ativação Diária

Efeito: desde que o Clima esteja de Tempestade de Areia, ativar esta Habilidade eleva quatro Fases de Velocidade e torna o pokémon imune ao dano pela Tempestade de Areia até o fim do encontro. Este aumento de Fases de Velocidade não aumenta a Evasão do pokémon.

Voz Líquida

Constante

Efeito: quando usar um Golpe com o Descritor Som, o Tipo do Golpe é mudado para Água.

Zen

Constante

Efeito: Darmanitan possui dois conjuntos de Atributos Basais diferentes para seus Atributos, gerando duas Relações Basais distintas: uma para sua Forma Padrão e uma para sua Forma Zen. Ele deve manter o valor de seu Atributo Saúde igual em ambas as Formas.

Desde que esteja com menos da metade de seus Pontos de Vida máximos, Darmanitan pode, uma vez por encontro, usar uma Ação Livre para mudar para a Forma Zen, alterando todo o conjunto de Atributos para o da Forma Zen. Uma vez tendo assumido a Forma Zen, ele poderá voltar à Forma Padrão usando uma Ação Livre, o que torna seus Atributos como normalmente são. A Forma Zen do Darmanitan recebe o Tipo Psíquico em adição ao Tipo Fogo que é o padrão do Darmanitan.

Se algum efeito aumentar ou reduzir Atributos ou Atributos Basais, os Atributos ou Atributos Basais de ambas as formas são alterados. Isso inclui Fases.

Golpes

Um Golpe é qualquer coisa que um pokémon pode fazer. Em batalha, Golpes são usados depois do deslocamento. Uma vez que um pokémon use um Golpe, o turno dele acaba. Um Golpe tem um nome, um Tipo, uma Aptidão, Descritores, uma Dificuldade de Acurácia, um Dano Basal, um Alcance, uma Frequência, um Efeito e seu Descritor de Concursos, além de possíveis Capacidades concedidas.

Um pokémon pode conhecer até oito Golpes. Destes oito, no máximo quatro podem ser Golpes Ensináveis, ou seja, aprendidos mediante Tutores ou Registros. Os demais Golpes serão Golpes aprendidos por herança paterna (chamados de Golpes Herdados), por subir de nível ou por evoluir (chamados de Golpes Naturais).

Humanos podem usar Golpes ou possuir Habilidades em virtude de vários Talentos, contudo a frequência com a qual usam estes Golpes é diferente para os pokémons. Atente às diferenças entre humanos e pokémons quando se trata de Golpes.

Abaixo se encontra como é o modelo da apresentação textual de cada Golpe:

Nome	Tipo	Aptidão
Descritores	Dificuldade de Acurácia	
Dano Basal	Alcance	
Frequência	Concursos	
Efeito		

Tipo: é o Tipo do Golpe entre um dos dezoito Tipos: Água, Dragão, Elétrico, Fada, Fantasma, Fogo, Gelo, Inseto, Lutador, Metal, Normal, Pedra, Planta, Psíquico, Terra, Trevas, Venenoso ou Voador.

Aptidão: é a Aptidão do Golpe entre uma das cinco Aptidões: Beleza, Estilo, Perspicácia, Ternura, Vigor.

Descritores: Golpes possuem um ou mais Descritores listados a seguir. Se um Golpe possui um Descritor que permite uma área e o usuário estiver dentro da área, ele não será afetado, a menos que especificado o contrário.

Descriptor	Efeito
Ameaça	Este Golpe posiciona um efeito que cobre uma parte do campo de batalha. Alguns destes Golpes permitem usos subsequentes para tornar o terreno ainda mais perigoso.
Barreira	Uma Barreira é criada no campo de batalha. O comprimento da Barreira em metros é especificado após o Descritor. A Barreira pode ser contínua ou dividida em várias partes, mas uma parte não pode estar mais distante de um metro da mais próxima. A menos que especificado o contrário, a altura da Barreira é de dois metros e a espessura dela é de alguns centímetros, mas é possível acumular Barreiras vertical e horizontalmente para que fiquem mais altas ou espessas, respectivamente. Ao fim do encontro (ou em cinco minutos), as Barreiras desaparecem. Cada Barreira determinará se é possível ou não se deslocar através dela ou se é possível ou não mirar Golpes através dela.
Clima	O Clima é alterado para uma área.
Cobertura	Uma Cobertura encobre o alvo com uma camada de algum material, concedendo normalmente efeitos benéficos. Não é possível acumular os efeitos de mais de uma Cobertura simultaneamente. Se uma Cobertura concede resistência a um Tipo de dano, o alvo sofre metade do dano que normalmente sofreria por aquele Tipo de dano.
Coluna	Uma Coluna pode afetar várias criaturas e sempre será um Golpe À Distância. Para construir a área, desenhe uma linha do usuário do Golpe até um ponto dentro do alcance máximo. Depois crie um retângulo a partir desta linha, com largura igual ao valor especificado após o Descritor. As criaturas no retângulo serão afetadas.
Dança	Uma Dança deve ser feita.
Empurrão	Um Empurrão desloca o alvo um número de metros especificado após o Descritor se acertar. A direção para a qual o alvo é deslocado é a direção oposta do usuário do Empurrão. O alvo sofrerá dano extra – apresentado entre parênteses após o número de metros empurrado – se colidir com um Terreno Bloqueador e se colidir com outra criatura, caso em que ambos sofrem este dano. Dano sofrido em virtude do Empurrão (como por se chocar com algo ou por queda) é considerado sem Tipo sempre causando dano padrão, e não se aplicam os Atributos Defesa ou Defesa Especial.
Exaustão	Após usar o Golpe, o usuário está cansado e por isso não poderá usar Ações na rodada seguinte (ele ainda pode ser retornado à pokébola).
Explosão	Uma Explosão pode afetar várias criaturas, especificamente todas as criaturas em uma área circular com centro no alvo. O raio do círculo é especificado após o Descritor.
Impacto	Um Impacto só pode ser usado se o usuário se deslocou em direção ao alvo durante a rodada. É possível se deslocar para longe do alvo e depois de volta no mesmo turno, desde que seu Deslocamento seja suficiente.
Interceptação	Uma Interceptação pode ser usada durante a ação de oponentes. Normalmente ela possuirá uma situação que permite ativá-la. Se nenhuma situação for especificada, ela pode ser usada quando quiser. Enquanto Interceptações podem ser usadas como Ação Livre fora de seu turno, não será possível usar sua Ação de Golpe naquela rodada.
Interrupção	Uma Interrupção pode ser usada durante a ação de oponentes. Normalmente ela possuirá uma situação que permite ativá-la. Se nenhuma situação for especificada, ela pode ser usada quando quiser. Enquanto Interrupções podem ser usadas como Ação Livre fora de seu turno, não será possível usar nenhuma Ação naquela rodada. Salvo para usar Finta, não é possível usar uma Interrupção contra Interceptações ou Interrupções.
Investida	Uma Investida pode afetar várias criaturas, especificamente uma linha reta de todo o Deslocamento. O usuário se desloca em linha reta o máximo de seu Deslocamento. Todas as criaturas atravessadas são acertadas, contudo a Dificuldade de Acurácia do Golpe aumenta em 2 para cada alvo além do primeiro. O usuário da Investida não pode terminar o seu Deslocamento em um local ocupado.
Moral	O efeito de um Golpe que afeta a Moral funcionará tendo o Golpe acertado ou errado.
Preparo	Um Golpe que precisa de Preparo demorará para ser ativado. Quando um destes Golpes é declarado, o turno do usuário imediatamente acaba. Na rodada seguinte, e consumindo a Ação de Golpe (ou Ação Padrão, se for um humano), o Golpe ocorrerá. Se o usuário do Golpe mudar de ideia sobre o que fazer durante a rodada de preparo, ele não é obrigado a continuar a executar o Golpe na rodada seguinte.
Prisão	Uma Prisão previne a fuga. Um alvo Preso não pode fugir, ser convocado de volta à pokébola nem se deslocar. Ele se liberta caso aquele que criou a Prisão vá embora, fique inconsciente ou seja convocado à pokébola.
Rebote	Um Rebote é um Golpe que possui consequências negativas ao próprio usuário, ou seja, que causará dano ao usuário no processo. A quantidade de dano é proporcional ao dano causado (como metade, um terço, ou semelhantes), e não se somam danos por Condições ou por Empurrão. Este dano é considerado sem Tipo (sempre causando dano padrão) e não se aplicam Atributos Defesa ou Defesa Especial.
Saraivada	Uma Saraivada é um Golpe constituído de vários pequenos ataques – como múltiplos dardos ou socos. Cada Saraivada possui um número de ataques especificado após o Descritor e cada um destes ataques é resolvido como ataques separados para todos os fins: para cada um é feito um Teste de Acurácia – ativando quaisquer efeitos dependentes de Testes de Acurácia normalmente – e uma rolagem de dano própria – adicionando Ataque ou Ataque Especial e subtraindo Defesa e Defesa Especial normalmente.
Som	Este Golpe depende da produção de Som.

Dificuldade de Acurácia: é a Dificuldade do Teste de Acurácia, ou seja, determina se o Golpe acerta ou erra. O Teste de Acurácia é rolado com apenas 1d20. Se o resultado for igual ou maior que a Dificuldade de Acurácia alterada pela Evasão do alvo, ele acerta. Se há múltiplos alvos devido a haver uma área, só é feita uma rolagem para o Teste de Acurácia, e as Evasões dos alvos determinarão quais evadiram do Golpe. Se o resultado do Teste de Acurácia for 20, ele é um acerto e o Golpe é um Crítico (ver Condições).

Se o resultado for 1, o Golpe é uma Falha Crítica. Para entender melhor as Falhas Críticas, veja o que ocorre nas rolagens de Perícias quando obtiver um resultado 1.

Um Golpe pode ter Acurácia Automática. Isso significa que o Golpe dispensa rolagens para o Teste de Acurácia, sempre acertando. Estes Golpes não podem ser Críticos, uma vez que nenhum Teste de Acurácia é feito.

Dano Basal: aqui é listada a quantidade de dano causada pelo Golpe. Salvo especificado o contrário, o dano é do mesmo Tipo que o Golpe. Junto, estará especificado se o Golpe é Físico – que usa Ataque – ou Especial – que usa Ataque Especial. Se não há nada, normalmente significa que o Golpe não causa dano nenhum, mas exceções possuem danos detalhados no Efeito, que não contam como Dano Basal para fins de efeitos que afetam o Dano Basal. Contra estes Golpes não causadores de dano não é usada a Evasão.

Alcance: aqui será descrito onde estará o alvo do Golpe. Há quatro possíveis Alcances:

Alcance	Significado
Si	O Golpe afeta o próprio usuário. Se for uma Explosão, ela se inicia a partir do usuário.
Corpo a Corpo	O Golpe é usado em um alvo adjacente e também pode ser usado em si mesmo.
À Distância	Não é possível ter uma criatura adjacente como alvo deste Golpe, mas outras criaturas que estiverem a até uma distância máxima em metros igual ao que vier escrito podem se tornar o alvo do Golpe. Se o Golpe for uma Explosão, o centro pode ser qualquer ponto dentro da distância máxima.
Área	Este Golpe possui um largo alcance, abrangendo toda uma região que inclui pelo menos todo o campo de batalha.

Frequênciа: a Frequênciа é a taxa de uso. Há quatro possíveis Frequências:

Frequênciа	Após ser usado, o Golpe...
À Vontade	...já poderá ser usado de novo.
Rodada Sim Rodada Não	...não poderá ser usado novamente por seis segundos (uma rodada em uma batalha).
Por Encontro	...não poderá ser usado novamente por cinco minutos. Em batalha, isso significa que ele não estará disponível pelo resto do combate.
Diária	...só poderá ser usado de novo antes de um descanso prolongado de pelo menos oito horas de sono. A cura oferecida por um Centro Pokémon substitui este descanso para pokémons.

Efeito: O efeito do Golpe normalmente entra em vigor após o dano ser causado, mas há exceções. Se um Golpe afeta um item Mantido e tem como alvo um humano, qualquer item do humano pode ser afetado pelo Golpe.

Se o Efeito descreve algum dano causado de maneira independente ao Dano Basal, a menos que seja especificado o contrário, este dano é neutro, pois não se aplicam resistências ou vulnerabilidades. A este dano, não se adicionam os Atributos Ataque ou Ataque Especial do usuário e ele não é reduzido pelos Atributos Defesa ou Defesa Especial do(s) alvo(s). Imunidades ainda se aplicam.

Capacidades e Deslocamentos: um Golpe pode garantir ou remover uma Capacidade ou até um Deslocamento, conforme a tabela abaixo. Se aquele Deslocamento não era possuído antes, o Golpe o concederá no valor indicado.

Golpe	Capacidade ou Deslocamento
Aromatizar	Sedução
Bomba Magnética	Magnetismo
Brasa	Combustão
Brilho	Luminar
Campo Magnético	Magnetismo
Camuflagem	Camuflagem
Carga	Eletricidade
Cauda de Vento	Vento
Cavar	+3 ao Deslocamento de Escavação
Chicote	Fiação
Chicote de Vinha	Fiação
Choque do Trovão	Eletricidade
Clarão	Luminar
Crescimento	Tumefação
Dádiva da Natureza	Rebento
Demolição	Materialização
Descarga	Eletricidade
Detecção	Aura
Detonação	Materialização
Devorar Sonhos	Onirismo
Enraizar	Rebento
Esfera da Aura	Aura
Espiral de Fogo	Combustão
Esporte Aquático	Manancial
Estocagem	Tumefação
Expansão da Aura	Aura
Explosão de Fogo	Combustão
Farejar	Faro
Feitiço	Bruxaria
Fotossíntese	Rebento
Hidrobomba	Manancial
Ira Terrestre	Térreo
Jato d'Água	Manancial
Lança-Chamas	Combustão
Lançar Teia	Fiação
Liofilização	Congelação
Magnetização	Magnetismo
Magnitude	Térreo
Mergulho	Perde a Capacidade Afundamento e +3 ao Deslocamento Subaquático
Minimizar	Encolhimento
Nevasca	Congelação

Neve	Congelação
Onda de Choques	Eletricidade
Onda de Vácuo	Aura
Paranormal	Telecinesia
Pedras Soltas	Materialização
Poder da Natureza	Rebento
Poder Secreto	Rebento
Previsão	Presciênciā
Pular	+1 à Capacidade Salto
Pulso d'Água	Manancial
Pulso de Cura	Aura
Pulso do Dragão	Aura
Pulso Sombrio	Aura
Raio Aurora	Congelação
Raio de Gelo	Congelação
Rajada de Chamas	Combustão
Rancor	Bruxaria
Relâmpago	Eletricidade
Repuxo	Aura
Superforça	+1 à Capacidade Força

Surfe	Perde a Capacidade Afundamento e +4 ao Deslocamento de Natação
Teia de Aranha	Fiação
Teia Elétrica	Fiação
Teia Pegajosa	Fiação
Telecinesia	Telecinesia
Terremoto	Térreo
Tumba de Pedra	Materialização
Ventania	Vento
Voar	+4 ao Deslocamento de Voo
Zero Absoluto	Congelação

Concursos: Golpes funcionam diferentemente em Concursos. Para cada Golpe, há um Descritor de Concursos. Este Descritor não é igual aos Descritores anteriores, e pertence à lista a seguir. Cada Descritor possui uma quantidade de Pontuação Basal e um Efeito.

Raros Golpes são exceções a esta tabela, possuindo uma Pontuação Basal diferente da quantidade tipicamente associada ao seu Descritor. Neste caso, a Pontuação Basal será expressa entre parênteses após o Descritor.

Descriptor	Pontuação Basal	Efeito
Abertura	2d4	+2d4 à Pontuação se for o primeiro da rodada.
Abstração	2d4	A Expectativa do Jurado não poderá ser aumentada durante aquela rodada.
Clímax	0	Dobre a Pontuação que ganhar na próxima rodada.
Cobiça	0	Reduza à metade a Pontuação do competidor que Pontuou imediatamente antes e adicione a quantidade reduzida à sua Pontuação.
Conquista	2d4	A Expectativa do Jurado não poderá ser reduzida durante aquela rodada.
Constrangimento	2d4	Independentemente da Aptidão do Golpe, ele sempre reduz em 1 a Expectativa de todos os Jurados.
Continuação	0	A Pontuação deste Golpe é 1d4 se for o primeiro ou o segundo da rodada; 2d4 se for o terceiro ou o quarto da rodada; ou 3d4 se for o último da rodada.
Dedicatória	1d4	+3d4 se nenhum outro competidor escolheu o mesmo Jurado naquela rodada.
Desfecho	0	A Pontuação deste Golpe se torna 15d4 se todos os competidores se apresentaram para o mesmo jurado. Só é possível usar um Golpe com este Descritor se o competidor for o quarto ou quinto na ordem da rodada.
Despedida	2d4	Dobre a Pontuação se estiver na última rodada da Apelação.
Encerramento	2d4	+2d4 à Pontuação se for o último da rodada.
Entrada	2d4	Na próxima rodada, o competidor será o primeiro da rodada.
Especial	-	Na próxima rodada, o competidor poderá escolher sua posição na ordem da rodada.
Excentricidade	2d4	A Pontuação deste Golpe é Xd4, em que X é igual a 6 - a Expectativa do Jurado antes do Golpe.
Extravagância	-	Independentemente da Aptidão do Golpe, ele sempre aumenta em 1 a Expectativa de todos os Jurados.
Incentivo	2d4	+2d4 se o Golpe aumentar a Expectativa.
Modelo	0	A Pontuação deste Golpe é Xd4, em que X é a Expectativa do Jurado antes do Golpe.
Modéstia	2d4	Este Golpe pode ser usado várias rodadas seguidas e ainda obter o benefício de +1d4, desde que seja da Aptidão associada ao Concurso.
Originalidade	-	Independentemente da Aptidão do Golpe, ele sempre aumenta em 2 a Expectativa do Jurado.
Pausa	2d4	Na próxima rodada, o competidor será o último da rodada.
Perspectiva	2d4	+3d4 se a Expectativa do Jurado atingiu a Expectativa máxima durante a rodada.
Proveito	1d4	+3d4 à Pontuação se houve algum aumento de Expectativa nas últimas duas rodadas da Apelação.
Reviravolta	1d4	+3d4 à Pontuação se possuir a menor Pontuação.
Segurança	3d4	
Sorteio	2d4	Na próxima rodada, a ordem será necessariamente sorteada.
Surpresa	2d4	Este Golpe sempre é o primeiro da rodada, ignorando a ordem.

Abanar Rabo



-	2
-	À Distância 4
À Vontade	Conquista
O alvo perde uma Fase de Defesa.	

Açoite Flamejante



-	2
3d10+12 Físico	À Distância 5
Por Encontro	Abertura
O alvo perde uma Fase de Defesa.	

Abandono da Concha



-	Automática
-	Si
Diária	Clímax
Eleva duas Fases de Ataque, de Ataque Especial e de Velocidade do usuário, mas o usuário perde uma Fase de Defesa e de Defesa Especial.	

Acrobacias



-	2
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Incentivo
O Dano Basal deste Golpe é alterado para 4d12+16 Físico se o usuário não estiver portando nenhum item Mantido.	

199

Absorção



-	2
1d6+3 Especial	Corpo a Corpo
À Vontade	Proveito
O usuário recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à metade do dano causado ao alvo.	

Aceleração



Interrupção	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Entrada
Se um inimigo declarar um Golpe, é possível usar a Aceleração no turno dele antes do Golpe dele.	

Resultado	Efeito
1	Eleva duas Fases de Ataque do alvo.
2	Eleva duas Fases de Defesa do alvo.
3	Eleva duas Fases de Ataque Especial do alvo.
4	Eleva duas Fases de Defesa Especial do alvo.
5	Eleva duas Fases de Velocidade do alvo.
6	Reduz em 2 as Dificuldades de Acurácia do alvo até o fim do encontro.

Ácido



-	2
1d12+6 Especial	À Distância 6
À Vontade	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa.	

Adaptação



-	2
-	À Distância 10
Por Encontro	Cobiça
O usuário muda o Tipo dele para o Tipo que quiser por 1d4+1 rodadas.	

Aço Solar



Explosão 5, Impacto	2
5d12+18 Físico	Si
Diária	Perspectiva
Não é possível usar nenhum Golpe nem nenhuma Habilidade para negar os efeitos do Feixe Espectral.	

Adeus



Som	2
-	À Distância 5
Por Encontro	Excentricidade
O alvo perde uma Fase de Ataque Especial e o usuário imediatamente retorna à pokébolá; um novo pokémon é instantaneamente enviado em seu lugar.	

Açoite



-	3
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Diária	Modéstia
O usuário do Açoite repetirá um Golpe idêntico a Açoite por 1d2 rodadas depois dessa, tendo como alvo a criatura mais próxima e se deslocando para alcançá-la. Se há mais de uma criatura equidistante, é possível escolher a criatura que será o alvo. Após estas duas ou três rodadas de uso seguido de Açoite, o usuário cessa o Açoite e está Confuso. Os usos obrigatórios de Açoite na(s) rodada(s) subsequente(s) à inicial ainda consomem normalmente a Ação de Golpe (ou a Ação Padrão, se for humano).	

Adulação



-	Automática
-	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
Eleva uma Fase de Ataque Especial do alvo, mas o deixa Confuso.	

Afiar



-	Automática
-	Si

<p>Rodada Sim Rodada Não Clímax Eleva uma Fase de Ataque do usuário e reduz em 1 as Dificuldades de Acurácia de seus Golpes Físicos Corpo a Corpo até o fim do encontro.</p>	<p>Alvorada  Automática Si Diária Modelo O usuário recupera metade de seus PV máximos. Se o Clima estiver Chuvisco, ele recupera apenas um quarto dos PV máximos, em vez de metade. Se o Clima estiver Ensolarado, ele recupera dois terços dos PV máximos, em vez de metade.</p>
<p>Afrochoque  Empurrão 5 (1d12), Rebote (um quarto) 2 5d12+18 Físico Corpo a Corpo Rodada Sim Rodada Não Segurança -</p>	<p>Amizade  2 À Distância 10 Por Encontro Reviravolta Uma das Habilidades do alvo (determinada aleatoriamente se ele possuir mais de uma) é trocada por uma das Habilidades do usuário por 1d4+1 rodadas.</p>
<p>Agarrar  - 2 2d10+8 Físico Corpo a Corpo À Vontade Segurança -</p>	<p>Amnésia  Automática Si Rodada Sim Rodada Não Clímax Eleva duas Fases da Defesa Especial do usuário.</p>
<p>Agilidade  - Automática - Si Rodada Sim Rodada Não Entrada Eleva duas Fases de Velocidade do usuário</p>	<p>Água Barrenta  Coluna 4 5 4d12+16 Especial À Distância 4 Por Encontro Encerramento Se o resultado do Teste de Acurácia for 16 ou mais, os alvos têm suas Dificuldades de Acurácia aumentadas em 2.</p>
<p>Aguilhão  - 2 1d10+4 Físico Corpo a Corpo À Vontade Clímax Se Aguilhão deixar o alvo inconsciente, o usuário eleva duas Fases de Ataque.</p>	<p>Ancorar  2 3d10+12 Físico Corpo a Corpo Por Encontro Constrangimento O alvo não poderá fugir ou ser convocado de volta à pokébola até o fim do encontro ou até ficar inconsciente.</p>
<p>Agulhas  Saraivada 5 4 1d6+1 Físico À Distância 10 Rodada Sim Rodada Não Modéstia Até cinco Agulhas podem ser atiradas, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.</p>	<p>Anel de Água  Cobertura Automática - Si Diária Continuação A Cobertura do Anel de Água permite que o usuário recupere 1/16 de seus Pontos de Vida máximos a cada rodada no início de seu turno.</p>
<p>Agulhas Gêmeas  Saraivada 2 3 1d8+3 Físico Corpo a Corpo Rodada Sim Rodada Não Modéstia Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo é Envenenado.</p>	<p>Anel de Fogo  Impacto 2 2d10+8 Físico Corpo a Corpo À Vontade Modéstia Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, o alvo está Queimado.</p>
<p>Anel de Gelo  Investida 4 Ver Efeito Corpo a Corpo Rodada Sim Rodada Não Modéstia O usuário deve continuar atacando todas as rodadas usando o Anel de Gelo pelas próximas quatro rodadas (totalizando cinco ataques), até que ele falhe em acertar o alvo ou até que seu deslocamento não seja o suficiente para alcançar o alvo. O Dano Basal aumenta conforme o número de rodadas consecutivas de Anel de Gelo:</p>	

200

Rodada	Dano Basal do Anel de Gelo	
Primeira	1d10+4 Físico	
Segunda	2d10+8 Físico	
Terceira	2d10+12 Físico	
Quarta	3d10+16 Físico	
Quinta	4d10+20 Físico	

Armadura Ácida



-	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Eleva duas Fases de Defesa do usuário.	

Aromaterapia



Antena



Explosão 3	2
2d8+4 Especial	Si
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
O usuário recupera metade do dano causado ao alvo que sofreu mais dano.	

Aperto Esmagador



-	2
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Despedida
O Dano Basal do Aperto Esmagador é reduzido em 1d12 para cada 10% de Pontos de Vida que o alvo possui abaixo de seus PV máximos, até o mínimo de apenas os 18 de dano.	

Ápito de Folha



Explosão 6, Som	11
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
Os alvos Adormecem.	

Aproveitamento



-	2
1d6+3 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Incentivo
+1d10 ao Dano Basal para cada Fase que o usuário possui acima da neutra (até o máximo de +6d10 por isso).	

Ária Magnífica



Explosão 4, Som	2
4d12+16 Especial	Si
Por Encontro	Abertura
Se houver algum aliado com Queimadura na área, este aliado não sofre o dano e ainda é restaurado da Queimadura.	

Armadilha de Concha



Ameaça	Automática
-	À Distância 1
Diária	Abstração
Escolha um quadrado adjacente ao usuário para se tornar explosivo. Se alguma criatura se mover através da Armadilha de Concha, ela sofre 7d10+28 de dano Especial de Fogo, aplicando o Ataque Especial do usuário e a Defesa Especial da vítima normalmente, e são aplicadas resistências e vulnerabilidades a este dano.	

Armadura Ácida



-	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Eleva duas Fases de Defesa do usuário.	

Aromaterapia



-	2
-	À Distância 10
Por Encontro	Modelo
O alvo é curado de uma Condição. Se ele possui mais de uma Condição sobre si, é possível escolher qual será curada.	

Aromatizar



Explosão 5	2
-	À Distância 5
Por Encontro	Conquista
Pelo resto do encontro, são reduzidas em 2 as Dificuldades de Acurácia de Golpes feitos contra os alvos na área.	

Arranhão



Investida	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Segurança
-	

Arremesso Circular



Empurrão 40 (0)	4
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Diária	Desfecho
Se for uma batalha oficial entre humanos, as regras dizem que um pokémon que foi parar tão longe deve ser retornado à pokébola e substituído por outro.	

Arremesso de Pedras



-	4
2d8+6 Físico	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
-	

Arremesso Sísmico



-	2
-	Corpo a Corpo
Diária	Segurança
O alvo perde uma quantidade de Pontos de Vida igual ao Nível do usuário.	

Arroto



-	3
5d10+25 Especial	À Distância 3
Diária	Segurança
O Arroto só pode ser usado se o usuário comeu uma fruta durante o encontro.	

<p>Asa de Aço</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>Investida, Moral</td><td>3</td></tr> <tr><td>3d8+10 Físico</td><td>Corpo a Corpo</td></tr> <tr><td>À Vontade</td><td>Segurança</td></tr> <tr><td colspan="2">Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, eleva uma Fase de Defesa do usuário.</td></tr> </tbody> </table> <p>Ascenção</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>Investida</td><td>2</td></tr> <tr><td>5d12+18 Físico</td><td>Corpo a Corpo</td></tr> <tr><td>Diária</td><td>Perspectiva</td></tr> <tr><td colspan="2">O alvo perde uma Fase de Defesa e de Defesa Especial.</td></tr> </tbody> </table> <p>Assustar</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>-</td><td>2</td></tr> <tr><td>1d10+4 Físico</td><td>Corpo a Corpo</td></tr> <tr><td>Rodada Sim Rodada Não</td><td>Segurança</td></tr> <tr><td colspan="2">Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo está Atordoado.</td></tr> </tbody> </table> <p>Ataque de Areia</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>Coluna 1</td><td>2</td></tr> <tr><td>-</td><td>À Distância 2</td></tr> <tr><td>Rodada Sim Rodada Não</td><td>Conquista (1d4)</td></tr> <tr><td colspan="2">Os alvos têm suas Dificuldades de Acurácia aumentadas em 1 até o fim do encontro.</td></tr> </tbody> </table> <p>Ataque de Asa</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>Investida</td><td>2</td></tr> <tr><td>2d10+8 Físico</td><td>Corpo a Corpo</td></tr> <tr><td>À Vontade</td><td>Segurança</td></tr> <tr><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Ataque de Chamas</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>-</td><td>2</td></tr> <tr><td>2d8+6 Físico</td><td>Corpo a Corpo</td></tr> <tr><td>Rodada Sim Rodada Não</td><td>Conquista</td></tr> <tr><td colspan="2">Eleva uma Fase da Velocidade do usuário.</td></tr> </tbody> </table> <p>Ataque de Lama</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>Coluna 1</td><td>2</td></tr> <tr><td>1d6+3 Especial</td><td>À Distância 2</td></tr> <tr><td>Rodada Sim Rodada Não</td><td>Segurança</td></tr> <tr><td colspan="2">Os alvos têm suas Dificuldades de Acurácia aumentadas em 1 até o fim do encontro.</td></tr> </tbody> </table> <p>Ataque de Raios</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>-</td><td>5</td></tr> <tr><td>5d12+22 Físico</td><td>À Distância 20</td></tr> <tr><td>Diária</td><td>Abertura</td></tr> <tr><td colspan="2">Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo está Paralisado.</td></tr> </tbody> </table>	Investida, Moral	3	3d8+10 Físico	Corpo a Corpo	À Vontade	Segurança	Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, eleva uma Fase de Defesa do usuário.		Investida	2	5d12+18 Físico	Corpo a Corpo	Diária	Perspectiva	O alvo perde uma Fase de Defesa e de Defesa Especial.		-	2	1d10+4 Físico	Corpo a Corpo	Rodada Sim Rodada Não	Segurança	Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo está Atordoado.		Coluna 1	2	-	À Distância 2	Rodada Sim Rodada Não	Conquista (1d4)	Os alvos têm suas Dificuldades de Acurácia aumentadas em 1 até o fim do encontro.		Investida	2	2d10+8 Físico	Corpo a Corpo	À Vontade	Segurança	-		-	2	2d8+6 Físico	Corpo a Corpo	Rodada Sim Rodada Não	Conquista	Eleva uma Fase da Velocidade do usuário.		Coluna 1	2	1d6+3 Especial	À Distância 2	Rodada Sim Rodada Não	Segurança	Os alvos têm suas Dificuldades de Acurácia aumentadas em 1 até o fim do encontro.		-	5	5d12+22 Físico	À Distância 20	Diária	Abertura	Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo está Paralisado.		<p>Ataque do Céu</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>Investida, Preparo</td><td>4</td></tr> <tr><td>6d12+22 Físico</td><td>Corpo a Corpo</td></tr> <tr><td>Por Encontro</td><td>Dedicatória</td></tr> <tr><td colspan="2">No momento em que declarar o uso de Ataque do Céu, o usuário ascende 10 metros no ar e seu turno acaba. Na próxima rodada, ele descerá para causar os efeitos do Golpe. Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo está Atordoado.</td></tr> </tbody> </table> <p>Ataque Furtivo</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>-</td><td>Automática</td></tr> <tr><td>1d10+10 Físico</td><td>Corpo a Corpo</td></tr> <tr><td>Rodada Sim Rodada Não</td><td>Encerramento</td></tr> <tr><td>-</td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Ataque Rápido</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>Interrupção</td><td>2</td></tr> <tr><td>1d12+6 Físico</td><td>Corpo a Corpo</td></tr> <tr><td>À Vontade</td><td>Entrada</td></tr> <tr><td colspan="2">Se um inimigo declarar um Golpe, é possível usar o Ataque Rápido no turno dele antes do Golpe dele.</td></tr> </tbody> </table> <p>Ataque Triplo</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>-</td><td>2</td></tr> <tr><td>3d10+12 Especial</td><td>À Distância 8</td></tr> <tr><td>Por Encontro</td><td>Segurança</td></tr> <tr><td colspan="2">Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo recebe uma Condição, definida por uma rolagem de 1d4:</td></tr> </tbody> </table> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <thead> <tr><th>Resultado da Rolagem</th><th>Condição</th></tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>Paralisia</td></tr> <tr><td>2</td><td>Queimadura</td></tr> <tr><td>3</td><td>Congelamento</td></tr> <tr><td>4</td><td>Role Novamente</td></tr> </tbody> </table> <p>Atração</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>-</td><td>2</td></tr> <tr><td>-</td><td>À Distância 10</td></tr> <tr><td>Rodada Sim Rodada Não</td><td>Conquista</td></tr> <tr><td colspan="2">Se o alvo for do sexo oposto ao usuário, ele está Apaixonado.</td></tr> </tbody> </table> <p>Aumento de Massa</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>-</td><td>Automática</td></tr> <tr><td>-</td><td>Si</td></tr> <tr><td>Rodada Sim Rodada Não</td><td>Clímax</td></tr> <tr><td colspan="2">Eleva uma Fase de Ataque e de Defesa do usuário.</td></tr> </tbody> </table> <p>Aurora</p> <table border="1"> <tbody> <tr><td>Cobertura</td><td>Automática</td></tr> <tr><td>-</td><td>À Distância 5</td></tr> <tr><td>Rodada Sim Rodada Não</td><td>Abstração</td></tr> </tbody> </table>	Investida, Preparo	4	6d12+22 Físico	Corpo a Corpo	Por Encontro	Dedicatória	No momento em que declarar o uso de Ataque do Céu, o usuário ascende 10 metros no ar e seu turno acaba. Na próxima rodada, ele descerá para causar os efeitos do Golpe. Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo está Atordoado.		-	Automática	1d10+10 Físico	Corpo a Corpo	Rodada Sim Rodada Não	Encerramento	-		Interrupção	2	1d12+6 Físico	Corpo a Corpo	À Vontade	Entrada	Se um inimigo declarar um Golpe, é possível usar o Ataque Rápido no turno dele antes do Golpe dele.		-	2	3d10+12 Especial	À Distância 8	Por Encontro	Segurança	Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo recebe uma Condição, definida por uma rolagem de 1d4:		Resultado da Rolagem	Condição	1	Paralisia	2	Queimadura	3	Congelamento	4	Role Novamente	-	2	-	À Distância 10	Rodada Sim Rodada Não	Conquista	Se o alvo for do sexo oposto ao usuário, ele está Apaixonado.		-	Automática	-	Si	Rodada Sim Rodada Não	Clímax	Eleva uma Fase de Ataque e de Defesa do usuário.		Cobertura	Automática	-	À Distância 5	Rodada Sim Rodada Não	Abstração
Investida, Moral	3																																																																																																																																
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo																																																																																																																																
À Vontade	Segurança																																																																																																																																
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, eleva uma Fase de Defesa do usuário.																																																																																																																																	
Investida	2																																																																																																																																
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo																																																																																																																																
Diária	Perspectiva																																																																																																																																
O alvo perde uma Fase de Defesa e de Defesa Especial.																																																																																																																																	
-	2																																																																																																																																
1d10+4 Físico	Corpo a Corpo																																																																																																																																
Rodada Sim Rodada Não	Segurança																																																																																																																																
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo está Atordoado.																																																																																																																																	
Coluna 1	2																																																																																																																																
-	À Distância 2																																																																																																																																
Rodada Sim Rodada Não	Conquista (1d4)																																																																																																																																
Os alvos têm suas Dificuldades de Acurácia aumentadas em 1 até o fim do encontro.																																																																																																																																	
Investida	2																																																																																																																																
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo																																																																																																																																
À Vontade	Segurança																																																																																																																																
-																																																																																																																																	
-	2																																																																																																																																
2d8+6 Físico	Corpo a Corpo																																																																																																																																
Rodada Sim Rodada Não	Conquista																																																																																																																																
Eleva uma Fase da Velocidade do usuário.																																																																																																																																	
Coluna 1	2																																																																																																																																
1d6+3 Especial	À Distância 2																																																																																																																																
Rodada Sim Rodada Não	Segurança																																																																																																																																
Os alvos têm suas Dificuldades de Acurácia aumentadas em 1 até o fim do encontro.																																																																																																																																	
-	5																																																																																																																																
5d12+22 Físico	À Distância 20																																																																																																																																
Diária	Abertura																																																																																																																																
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo está Paralisado.																																																																																																																																	
Investida, Preparo	4																																																																																																																																
6d12+22 Físico	Corpo a Corpo																																																																																																																																
Por Encontro	Dedicatória																																																																																																																																
No momento em que declarar o uso de Ataque do Céu, o usuário ascende 10 metros no ar e seu turno acaba. Na próxima rodada, ele descerá para causar os efeitos do Golpe. Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo está Atordoado.																																																																																																																																	
-	Automática																																																																																																																																
1d10+10 Físico	Corpo a Corpo																																																																																																																																
Rodada Sim Rodada Não	Encerramento																																																																																																																																
-																																																																																																																																	
Interrupção	2																																																																																																																																
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo																																																																																																																																
À Vontade	Entrada																																																																																																																																
Se um inimigo declarar um Golpe, é possível usar o Ataque Rápido no turno dele antes do Golpe dele.																																																																																																																																	
-	2																																																																																																																																
3d10+12 Especial	À Distância 8																																																																																																																																
Por Encontro	Segurança																																																																																																																																
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo recebe uma Condição, definida por uma rolagem de 1d4:																																																																																																																																	
Resultado da Rolagem	Condição																																																																																																																																
1	Paralisia																																																																																																																																
2	Queimadura																																																																																																																																
3	Congelamento																																																																																																																																
4	Role Novamente																																																																																																																																
-	2																																																																																																																																
-	À Distância 10																																																																																																																																
Rodada Sim Rodada Não	Conquista																																																																																																																																
Se o alvo for do sexo oposto ao usuário, ele está Apaixonado.																																																																																																																																	
-	Automática																																																																																																																																
-	Si																																																																																																																																
Rodada Sim Rodada Não	Clímax																																																																																																																																
Eleva uma Fase de Ataque e de Defesa do usuário.																																																																																																																																	
Cobertura	Automática																																																																																																																																
-	À Distância 5																																																																																																																																
Rodada Sim Rodada Não	Abstração																																																																																																																																

O alvo com a Cobertura da Aurora reduz todos os danos sofridos por Golpes pela metade desde que esteja em clima de Granizo. É possível usar a Aurora em si mesmo, mesmo sendo um Golpe À Distância.

-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Abstração
Eleva duas Fases de Defesa do usuário.	

Autodestruição



Explosão 4	2
10d10+46 Físico	Si
Diária	Desfecho
Os Pontos de Vida do usuário são reduzidos para -50% de seus Pontos de Vida máximos. A Lealdade do usuário é reduzida em 1.	

Automação



-	Automática
-	Si
Por Encontro	Clímax
Eleva duas Fases de Velocidade do usuário. Até o fim do encontro, a Categoria de Peso do usuário é reduzida: se era Leve ele se torna Muito Leve; se era Médio ele se torna Leve; se era Pesado ele se torna Médio; se era Muito Pesado ele se torna Pesado; Se era Extremamente Pesado ele se torna Muito Pesado.	

Auxílio



-	Automática
-	Si
Por Encontro	Sorteio
Aleatoriamente determine um pokémon aliado e depois aleatoriamente determine um Golpe que este aliado conhece. O usuário usa este Golpe imediatamente.	

Avalanche



Coluna 2	2
2d10+8 Físico	À Distância 5
Por Encontro	Despedida
Contra alvos que causaram dano ao usuário nos últimos turnos deles, o Dano Basal da Avalanche aumenta em +2d10.	

Avessas



-	2
-	À Distância 5
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Todas as Fases do alvo são invertidas: aquelas que antes eram Fases negativas agora são positivas e vice-versa.	

Barragem



Saraivada 5	4
1d6+3 Físico	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
Até cinco ovos podem ser lançados, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.	

Barreira



-	Automática
---	------------

Bastão Ósseo



-	5
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo está Atordoado.	

Batida Dupla



Saraivada 2	3
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
-	

Bebida Láctea



-	Automática
-	Corpo a Corpo
Diária	Modelo
O alvo recupera metade de seus PV máximos.	

Beijo



-	2
-	Corpo a Corpo
Por Encontro	Conquista
O alvo está Adormecido.	

Beijo Doce



-	6
-	À Distância 8
Por Encontro	Conquista
O alvo está Confuso.	

Beijo Drenante



-	2
2d8+8 Especial	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Constrangimento
O usuário recupera uma quantidade de PV igual a três quartos do dano causado ao alvo.	

Bicada



-	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Segurança
-	

Bico Broca



Impacto	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
-	

Bico Explosivo

Preparo	2
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Dedicatória
Se o usuário receber um ataque Corpo a Corpo desde o momento que declarou o uso do Bico Explosivo até a execução, aquele que fez o ataque está com Queimadura.	

Bis

-	2
-	À Distância 10
Diária	Proveito
O alvo deve usar o mesmo Golpe que usou mais recentemente pelas próximas 1d2+1 rodadas. Se a Frequência do Golpe não permite que ele seja usado de novo, o alvo não poderá usar Golpes enquanto isso.	

Bloquear Cura

-	2
-	À Distância 10
Rodada Sim Rodada Não	Abstração
Por 1d4+1 rodadas, o alvo não pode recuperar PV.	

Bloqueio

Prisão	2
-	Corpo a Corpo
Por Encontro	Abstração
Ambos os usuário e alvo estão Presos.	

Bocejo

Explosão 4	Automática
-	Si
Por Encontro	Conquista
Os alvos adormecem no fim de seus próximos Turnos.	

Bolha

-	2
1d6+3 Especial	À Distância 8
À Vontade	Pausa
Se o resultado do Teste de Acurácia for 16 ou mais, o alvo perde uma Fase de Velocidade.	

Bomba Ácida

Coluna 1	2
1d12+6 Especial	À Distância 3
Rodada Sim Rodada Não	Constrangimento
Os alvos perdem duas Fases de Defesa.	

Bomba de Lama

Explosão 1	4
3d8+10 Especial	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, os alvos	

têm suas Dificuldades de Acurácia aumentadas em 1 até o fim do encontro.

Bomba de Lodo

Explosão 3	2
3d12+14 Especial	À Distância 8
Por Encontro	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, os alvos estão Envenenados.	

Bomba de Sementes

Explosão 2	2
3d10+12 Físico	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
-	

Bomba Magnética

-	Automática
2d10+8 Físico	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
-	

Bombardeio de Chamas

Empurra 5 (1d6), Impacto, Rebote (um terço)	2
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Perspectiva
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, o alvo sofre Queimadura.	

Braço de Agulhas

-	2
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está Atordoado.	

Braço Martelo

-	3
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Pausa
O usuário perde uma Fase de Velocidade.	

Brasa

-	2
1d12+6 Especial	À Distância 8
À Vontade	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo está Queimado.	

Bravata

-	4
-	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
Eleva duas Fases de Ataque do alvo, mas o deixa Confuso.	

Brilho**Cabeçada Zen**

-	Automática
-	Si
Por Encontro	Clímax
Eleva três Fases de Ataque Especial.	

Impacto	4
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está Atordoado.	

Brincadeira**Cadeado**

-	2
3d12+14 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Constrangimento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo perde uma Fase de Ataque.	

Prisão	2
-	Corpo a Corpo
Por Encontro	Abstração
Ambos o usuário e o alvo estão Presos.	

205

Bruma de Lava**Campo Elétrico**

-	2
3d10+12 Especial	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 16 ou mais, o alvo está com Queimadura.	

Clima	Automática
-	Área
Por Encontro	Constrangimento
Por cinco rodadas, a área está Eletrificada, o que significa que ninguém que toca o chão pode Adormecer (nem voluntariamente) e que todos os Golpes causadores de dano Elétrico causam dano adicional igual ao triplo do Bônus Elemental. Isso ocorre de maneira independente do Bônus Elemental do pokémon abrange ou não Golpes Elétricos e se acumula com o próprio Bônus Elemental se houver.	

Brutalidade**Campo Enevoado**

Explosão 2	2
2d10+8 Físico	Si
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
-	

Clima	Automática
-	Área
Por Encontro	Sorteio
Por cinco rodadas, a área está Enevoada, o que significa que ninguém que toca o chão pode ser Adormecido, Congelado, Envenenado, Paralisado ou Queimado.	

Bumerangue Ósseo**Cabeça de Ferro**

Saraivada 2	3
2d12+8 Físico	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
-	

Clima	Automática
-	Área
Por Encontro	Proveito
Por cinco rodadas, a área é considerada Gramada, o que significa que danos de Planta recebem um bônus igual ao dobro do Bônus Elemental do pokémon, independente se aquele pokémon normalmente recebe Bônus Elemental ou não para o Tipo Planta. Além disso, o Gramado permite que pokémons do Tipo Planta recuperem 1/16 de seus Pontos de Vida máximos a cada rodada em seu turno.	

Cabeça do Dragão**Campo Magnético**

-	2
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Abertura
-	

Explosão 10	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Perspectiva
Os aliados na área que possuírem as Habilidades Mais ou Menos elevam uma Fase de Defesa e de Defesa Especial.	

Cabeçada**Campo Psíquico**

Impacto	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está Atordoado.	

Clima	Automática
-	

-	Área
Por Encontro	Proveito
Por cinco rodadas, a área é considerada Psíquica, o que significa que ninguém que toca o chão pode ser Interrompido (nem voluntariamente) e que todos os Golpes causadores de dano Psíquico causam dano adicional igual ao dobro do Bônus Elemental. Isso ocorre de maneira independente do Bônus Elemental do pokémon abranger ou não Golpes Psíquicos e se acumula com o próprio Bônus Elemental se houver.	

Camuflagem

-	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Abstração

O usuário muda seu Tipo de acordo com o ambiente e com o Clima:

Ambiente	Clima	Tipo
Aguas Doces, Oceanos e Praias	Chuvoso	Água
Árticos, Taigas e Tundras	Granizo	Gelo
Cavernas e Montanhas	Tempestade de Areia	Pedra
Cidades		Metal ou Normal
Florestas e Selvas	Gramado	Planta

Se houver dificuldade em determinar qual o Tipo associado uma situação, o Narrador tem a palavra final sobre ele, e deve ser consultado para prever qual Tipo o pokémon se tornará se usar a Camuflagem. Outros Tipos também podem ser associados a este Golpe: por exemplo, um vulcão provavelmente será associado ao Tipo Fogo.

Canção

Explosão 4, Som	11
-	À Distância 4
Por Encontro	Conquista

Os alvos são Adormecidos.

Canhão de Água

Exaustão, Explosão 3	4
7d10+28 Especial	À Distância 15
Diária	Perspectiva
Se o Canhão de Água errar, ele ainda causa o Ataque Especial do usuário a todos os alvos nos quais errar.	

Canhão de Espinhos

Saraivada 5	4
1d6+3 Físico	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
Até cinco espinhos podem ser atirados, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba. Quando adicionar o Ataque a este Golpe, adicione apenas metade do Atributo Ataque.	

Canhão de Luz

-	2
3d10+12 Especial	À Distância 10
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa.	

Canhão Elétrico

Explosão 2	12
5d12+18 Especial	À Distância 10
Por Encontro	Incentivo
Paralisa os alvos.	

Canhão Feérico

Explosão 4	4
6d12+22 Especial	À Distância 15
Diária	Perspectiva
O usuário perde duas Fases de Ataque Especial.	

Cântico da Sorte

Explosão 4	Automática
-	Si
À Vontade	Abstração
Os aliados na área (incluindo o usuário) são imunes a Críticos (sofrendo dano normal, não Crítico) por 1d4+1 rodadas.	

Careta

-	2
-	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Pausa
O alvo perde duas Fases de Velocidade.	

Carga

-	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Eleva uma Fase de Defesa Especial do usuário. Além disso, se ele causar dano Elétrico na próxima rodada, duplique a rolagem do Dano Basal.	

Carga Selvagem

Impacto, Rebote (um quarto)	2
3d12+14 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
-	

Carvoeira

Interceptação	Automática
-	Si
Diária	Segurança
Se o usuário for acertado por um Golpe causador de dano, ele pode usar a Carvoeira para anunciar que se esquivou do Golpe (o Golpe que o acertaria simplesmente erra). Se o Golpe era Corpo a Corpo, o atacante fica Envenenado.	

Cascata



Empurrão 2 (0)	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o alvo estiver embaixo d'água, a Cascata aumenta seu Dano Basal em +1d12. Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo está Atordoado.	

Cauda Venenosa



Investida	2
2d8+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Incentivo
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, a Cauda Venenosa causa um Crítico. Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, o alvo está Envenenado.	

Castigo



-	2
1d10+15 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Reviravolta
+1d10 ao Dano Basal para cada Fase que o usuário possui acima da neutra (até o máximo de +6d10 por isso).	

Caudada



Saraivada 5	4
1d10+4 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
Até cinco Caudadas podem ser feitas, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.	

Cativar



-	2
-	À Distância 10
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
Se o alvo for do sexo oposto ao usuário, ele perde duas Fases de Ataque Especial.	

Cavar



Impacto, Preparo	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Dedicatória
No momento que declara o uso deste Golpe, o usuário cava para se mover através do subterrâneo e seu turno acaba. Isso conta como o Preparo. Na próxima rodada, o alvo pode se deslocar usando seu maior Deslocamento entre Terrestre ou de Escavação em direção ao alvo e aí aplicar o Dano Basal por Cavar. Enquanto estiver no subsolo, o usuário não pode ser alvo de Golpes por inimigos na superfície do chão.	

Cauda de Água



Investida	4
3d12+14 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Segurança
-	

Celebração



Dança	Automática
-	Si
À Vontade	Excentricidade
-	

Cauda de Ferro



Investida	6
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa.	

Chama Azul



-	5
5d12+22 Especial	À Distância 10
Diária	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo está Queimado.	

Cauda de Vento



-	Automática
-	Área
À Vontade	Entrada
O usuário e todos os seus aliados elevam uma Fase de Velocidade. Isso dura por 1d6+1 rodadas, quando eles perdem a Fase de Velocidade recebida. Se a Cauda de Vento for usada de novo durante este período, não se recebe outra Fase de Velocidade, mas o período de tempo é renovado.	

Chamego



-	2
1d6+3 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Paralisia o alvo.	

Cauda do Dragão



Empurrão 40 (0)	3
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Desfecho
Se for uma batalha oficial entre humanos, as regras dizem que um pokémon que foi para tão longe deve ser retornado à pokébola e substituído por outro.	

Charme



-	2
-	À Distância 10
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
O alvo perde duas Fases de Ataque.	

Chicote



-	5
---	---

5d12+18 Físico	À Distância 10
Por Encontro	Segurança
-	

Chicote de Vinha

-	2
1d12+6 Físico	À Distância 10
À Vontade	Segurança
-	

Chifrada

Impacto	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Segurança
-	

Chifre Broca

-	16
-	Corpo a Corpo
Diária	Desfecho
O alvo tem seus PV reduzidos a zero.	

Chifre Certeiro

-	Automática
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Excentricidade
-	

Chifre Sanguessuga

-	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Proveito
O usuário recupera uma quantidade de PV igual à metade do dano sofrido pelo alvo.	

Choque

-	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 14 ou mais, Atordoar o alvo.	

Choque do Trovão

-	2
1d12+6 Especial	À Distância 10
À Vontade	Segurança (2d4)
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, Paralisa o alvo.	

Choro

-	2
-	À Distância 10
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
O alvo perde duas Fases de Defesa Especial.	

Chute Duplo

Saraivada 2	3
1d10+4 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
-	

Chute Flamejante

Empurrão 2 (0)	4
3d12+14 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 16 ou mais, o Chute Flamejante é um Crítico.	

Chute Giratório

Impacto	4
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, Atordoar o alvo.	

Chute Triplo

Saraivada 3	3
1d6+1 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Modéstia (3d4)
Se todos os três chutes acertarem o mesmo alvo, o terceiro chute tem seu Dano Basal aumentado para 3d12+8 Físico.	

Chute Tropical

-	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Incentivo
O alvo perde uma Fase de Ataque.	

Ciclone

-	2
1d12+6 Especial	À Distância 10
À Vontade	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo está Atordoado. Ciclone pode acertar alvos que estão no ar em virtude de Golpes como Queda Livre ou Voar ignorando as distâncias e recebendo +1d12+10 ao Dano Basal.	

Choque do Trovão

-	2
1d12+6 Especial	À Distância 10
À Vontade	Segurança (2d4)
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, Paralisa o alvo.	

Cinese

Barreira	Automática
-	À Distância 3
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Posicione 5 metros de Barreiras que durarão por cinco rodadas posicionadas a até 3 metros do usuário. Se algum Golpe tenta ter um alvo através da Barreira, a Dificuldade de Acurácia do Golpe é aumentada em 3. Quebra Telha não pode destruir a Cinese.	

Clamor

Explosão 5, Som	2
-----------------	---

3d12+14 Especial	Si	
Por Encontro	Constrangimento	
O usuário do Clamor repetirá um Golpe idêntico ao Clamor por 1d4+1 rodadas depois dessa, podendo se mover normalmente entre os usos. Qualquer criatura Adormecida dentro da área do Clamor imediatamente acorda.		

Clampeamento

Prisão	4
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
O usuário e o alvo estão Presos por 1d4+1 rodadas. Uma vez por rodada, no início de cada turno do alvo enquanto Presos, ele sofre 1d12 de dano. A menos que o usuário seja Enorme ou Gigantesco, ele não pode clampear mais de um alvo simultaneamente.	

Clarão

Explosão 4	2
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Constrangimento (1d4)
As Dificuldades de Acurácia dos alvos aumentam em 1.	

Clemência

-	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Excentricidade
Se este Golpe reduziria o alvo a zero PV ou menos, por Clemência ele deixa o alvo com 1 PV. Isso não tem efeito se o alvo já estava abaixo de zero PV.	

Cobiça

-	2
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Cobiça
Se o usuário não possuir nenhum item Mantido, ele obtém para si o item Mantido do alvo.	

Cócegas

-	2
-	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
O alvo perde uma Fase de Ataque e de Defesa.	

Coice

-	2
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Encerramento
-	

Cólera

Explosão 5	2
3d10+12 Físico	Si
Por Encontro	Encerramento

Se o usuário tiver errado seu ataque na rodada anterior ou seu ataque tiver sido interrompido ou interceptado de modo a ser anulado na rodada anterior, o Dano Basal da Cólera se torna 6d12+22 Físico.

Colisão Quente

Impacto	2
Ver Efeito	À Distância 10
Por Encontro	Incentivo
O alvo revela a Categoria de Peso dele. O Dano Basal da Colisão Quente varia conforme a diferença entre as Categorias de Peso do alvo e do usuário:	
Categorias de Peso	Dano Basal da Colisão Quente
Iguais	1d10 Físico
Usuário mais pesado que o alvo em uma Categoria de Peso	1d10+10 Físico
Usuário mais pesado que o alvo em duas Categorias de Peso	2d12+12 Físico
Usuário mais pesado que o alvo em três Categorias de Peso	3d10+14 Físico
Usuário mais pesado que o alvo em quatro ou mais Categorias de Peso	5d10+16 Físico

Combate Aéreo

-	3
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Proveito
Quando aplicar vulnerabilidades, imunidades e resistências, Combate Aéreo será considerado ao mesmo tempo dos Tipos Lutador e Voador.	

Compartilhar Defesas

-	Automática
-	Corpo a Corpo
Por Encontro	Excentricidade
Escolha um Atributo entre Defesa ou Defesa Especial. O alvo revela o valor do Atributo escolhido. Ambos o usuário e o alvo têm o Atributo escolhido substituído pela média dos Atributos do usuário e do alvo até o fim do encontro.	

Compartilhar Forças

-	Automática
-	Corpo a Corpo
Por Encontro	Excentricidade
Escolha um Atributo entre Ataque ou Ataque Especial. O alvo revela o valor do Atributo escolhido. Ambos o usuário e o alvo têm o Atributo escolhido substituído pela média dos Atributos do usuário e do alvo até o fim do encontro.	

Concentração

-	Automática
-	Si
Por Encontro	Proveito

O próximo Golpe que o usuário fizer, desde que acerte o alvo, será um Crítico.

Concha Navalha



Investida	3
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa.	

Confidênciа



Som	2
-	À Distância 4
À Vontade	Conquista
O alvo perde uma Fase de Ataque Especial.	

Confisco



-	2
-	À Distância 6
Por Encontro	Abstração
Se o alvo possuir um item Mantido, este não poderá mais ser usado até o fim do encontro.	

Confusão



-	2
2d8+6 Especial	À Distância 10
À Vontade	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, o alvo está Confuso.	

Conspiração



-	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Eleva duas Fases de Ataque Especial do usuário.	

Constrição



Prisão	4
1d6+3 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Continuação
O usuário e o alvo estão Presos por 1d4+1 rodadas. Uma vez por rodada, no início de cada turno do alvo enquanto Presos, ele sofre 1d12 de dano. A menos que o usuário seja Enorme ou Gigantesco, ele não pode constringir mais de um alvo simultaneamente.	

Contra-Ataque



Interceptação	Automática
-	À Distância 25
Por Encontro	Despedida
Se o usuário for acertado por um Golpe causador de dano Físico, ele pode fazer um Contra-Ataque. Desde que sobreviva ao Golpe, o usuário causa no oponente que o acertou o dobro do dano sofrido por ele.	

Conversão



-	Automática
-	Si
À Vontade	Reviravolta
O usuário se torna do Tipo de um de seus Golpes à sua escolha até o fim do encontro. Conversão substitui todos os Tipos do alvo pelo Tipo escolhido.	

Conversão 2



-	Automática
-	Si
À Vontade	Reviravolta
O usuário se torna de um dos Tipos que resiste ao último Golpe causador de dano sofrido por ele. É possível escolher qual Tipo se houver mais de um Tipo que resiste àquele dano. Conversão 2 substitui todos os Tipos do alvo pelo Tipo escolhido.	

Corpo a Corpo



Impacto	2
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Perspectiva
O usuário perde uma Fase de Defesa e de Defesa Especial.	

Corte



-	3
2d8+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Segurança

Corte Aéreo



-	3
3d10+12 Especial	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está Atordoado.	

Corte em X



Impacto	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abertura

Corte Falso



Investida	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Excentricidade
Se este Golpe reduziria o alvo a zero PV ou menos, o Corte Falso deixa o alvo com 1 PV. Isso não tem efeito se o alvo já estava abaixo de zero PV.	

Corte Furioso



-	3
---	---

1d4 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Modéstia
Se Corte Furioso for usado consecutivamente com sucesso contra o mesmo alvo, seu Dano Basal aumenta conforme a tabela abaixo:	
Rodada	Dano Basal
Segunda	1d12+6 Físico
Terceira	2d12+12 Físico
Quarta	3d12+18 Físico
Além da Quarta	4d12+24 Físico

Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo está Envenenado e o Cruzado Envenenado é um Crítico.	

Cura Floral



-	Automática
-	Corpo a Corpo
Diária	Modelo
O alvo recupera uma quantidade de PV igual à metade de seus PV máximos. Se a área for de Gramado, o alvo recupera todos os seus Pontos de Vida.	

Corte Psíquico



211

-	2
3d8+10 Físico	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o Corte Psíquico é um Crítico.	

Cortina de Fumaça



Barreira	Automática
-	À Distância 3
Rodada Sim Rodada Não	Constrangimento
Posicione 5 metros de Barreiras que durarão por cinco rodadas posicionadas a até 3 metros do usuário. Se algum Golpe tenta ter um alvo através da Barreira, a Dificuldade de Acurácia do Golpe é aumentada em 3. Quebra Telha não pode destruir a Cortina de Fumaça.	

Crescimento



-	Automática
-	Si
À Vontade	Clímax
Eleva uma Fase de Ataque e de Ataque Especial do usuário. Se o Clima estiver Ensolarado, eleva duas Fases de Ataque e de Ataque Especial do usuário, em vez de apenas uma.	

Crítico



-	2
10 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Segurança
Este Golpe sempre é um Crítico.	

Cruzado



Empurrão 1 (1d6), Impacto	4
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 16 ou mais, o Cruzado é um Crítico. Se for um Crítico, Cruzado empurrará 5 metros, em vez de apenas 1.	

Cruzado Envenenado



Investida	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo

Curinga



-	2
Ver Efeito	À Distância 10
Rodada Sim Rodada Não	Abertura (0)
O Dano Basal deste Golpe varia conforme o número de vezes que o usuário usou o Curinga neste encontro:	

Número de Usos de Curinga pelo Usuário no Encontro Atual	Dano Basal do Curinga
1 ou 2	1d10+4 Especial
3	1d12+6 Especial
4	2d10+8 Especial
5	7d10+28 Especial

Se o Dano Basal do Curinga atingir o máximo em determinado encontro, a Frequência do Curinga se tornará Diária, de forma que não será possível usá-lo novamente naquele mesmo encontro.

Dádiva da Natureza



-	2
Ver Efeito	À Distância 10
Por Encontro	Encerramento
A Dádiva da Natureza tem Dano Basal e Tipo de dano de acordo com a fruta que é o item Mantido do usuário, que terá sua energia usada sendo destruída sem ser consumida:	

Fruto	Fruta Real	Dano Basal	Tipo de Dano
Aguav	Goiaba	1d10+10 Especial	Dragão
Apicot	Damasco	2d12+15 Especial	Terra
Aspear	Pera	1d10+10 Especial	Gelo
Babiri	Biribá	1d10+10 Especial	Metal
Belue	Mirtilo	2d12+15 Especial	Elétrico
Bluk	Amora	1d10+10 Especial	Fogo
Charti	Alcachofra	1d10+10 Especial	Pedra
Cheri	Cereja	1d10+10 Especial	Fogo
Chesto	Castanha	1d10+10 Especial	Água
Chilan	Sininho	1d10+10 Especial	Normal
Chople	Chipotle	1d10+10 Especial	Lutador
Coba	Babaco	1d10+10 Especial	Voador
Cornn	Cardo	1d12+15 Especial	Inseto
Coulbur	Milho	1d10+10 Especial	Trevas
Cutsap	Pinha	2d12+15 Especial	Fantasma

Durin	Durião	2d12+15 Especial	Água
Enigma	Enigma	2d12+15 Especial	Inseto
Figy	Figo	1d10+10 Especial	Inseto
Ganlon	Longana	2d12+15 Especial	Gelo
Grepa	Uva	1d12+15 Especial	Voador
Haban	Araçá	1d10+10 Especial	Dragão
Hondew	Cantalupo	1d12+15 Especial	Terra
Iapapa	Mamão	1d10+10 Especial	Trevas
Jaboca	Jabuticaba	2d12+15 Especial	Dragão
Kasib	Mandioca	1d10+10 Especial	Fantasma
Kebia	Akebia	1d10+10 Especial	Venenoso
Kee	Guaraná	2d12+15 Especial	Fada
Kelpsy	Alga	1d12+15 Especial	Lutador
Lansat	Langsat	2d12+15 Especial	Voador
Leppa	Maçã	1d10+10 Especial	Lutador
Liechi	Lichia	2d12+15 Especial	Planta
Lum	Ameixa	1d10+10 Especial	Voador
Mago	Manga	1d10+10 Especial	Fantasma
Magost	Mangostão	1d12+15 Especial	Pedra
Magost	Jaca	2d12+15 Especial	Normal
Micle	Fruta Milagrosa	2d12+15 Especial	Pedra
Nanab	Banana	1d12+15 Especial	Água
Nomel	Limão	1d12+15 Especial	Dragão
Occa	Cacau	1d10+10 Especial	Fogo
Oran	Laranja	1d10+10 Especial	Venenoso
Pamtre	Açaí	1d12+15 Especial	Metal
Passho	Maracujá	1d10+10 Especial	Água
Payapa	Papaia	1d10+10 Especial	Psíquico
Pecha	Pêssego	1d10+10 Especial	Elétrico
Persim	Caqui	1d10+10 Especial	Terra
Petaya	Pitaia	2d12+15 Especial	Venenoso
Pinap	Abacaxi	1d12+15 Especial	Planta
Pomeg	Romã	1d12+15 Especial	Gelo
Qualot	Nêspera	1d12+15 Especial	Venenoso
Rabuta	Rambutão	1d12+15 Especial	Fantasma
Rawst	Morango	1d10+10 Especial	Planta
Razz	Framboesa	1d10+10 Especial	Metal
Rindo	Tamarindo	1d10+10 Especial	Planta
Roseli	Rosélia	1d10+10 Especial	Fada
Rowap	Jambo	2d12+15 Especial	Trevas
Salac	Salak	2d12+15 Especial	Lutador
Shuca	Caju	1d10+10 Especial	Terra
Sitrus	Toranja	1d10+10 Especial	Psíquico
Spelon	Melão	1d12+15 Especial	Trevas
Starf	Carambola	2d12+15 Especial	Psíquico
Tamato	Tomate	1d12+15 Especial	Psíquico
Tanga	Pitanga	1d10+10 Especial	Inseto
Wacan	Guajilote	1d10+10 Especial	Elétrico
Watmel	Melancia	2d12+15 Especial	Fogo
Wepear	Abacate	1d12+15 Especial	Elétrico
Wiki	Kiwi	1d10+10 Especial	Pedra
Yache	Chirimoia	1d10+10 Especial	Gelo

Dança Ardente



Dança, Moral	2
3d10+12 Especial	À Distância 4

Por Encontro	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, eleva uma Fase de Ataque Especial do usuário.	

Dança Caótica



Dança, Explosão 7	2
-	Si
Por Encontro	Sorteio
Os alvos estão Confusos.	

Dança da Chuva



Clima, Dança	Automática
-	Área
Por Encontro	Abstração
Por 1d4+1 rodadas, a área é considerada Chuvisca, o que significa que danos de Água são multiplicados por 1,5 e danos de Fogo são reduzidos à metade.	

Dança das Asas



Dança	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Eleva uma Fase de Ataque Especial, de Defesa Especial e de Velocidade.	

Dança das Espadas



Dança	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Eleva duas Fases de Ataque do usuário.	

Dança das Penas



Dança, Explosão 1	2
-	À Distância 10
Rodada Sim Rodada Não	Conquista (1d4)
Os alvos perdem duas Fases de Ataque.	

Dança das Pétalas



Dança, Explosão 3	3
5d12+18 Especial	Si
Diária	Continuação
O usuário da Dança das Pétalas repetirá um Golpe idêntico a Dança das Pétalas por 1d2 rodadas depois dessa. Se não há nenhuma criatura dentro do alcance da Explosão, o usuário se deslocará em direção à criatura mais próxima. Se há mais de uma criatura equidistante, é possível escolher a criatura que será. Após estas duas ou três rodadas de uso seguido da Dança das Pétalas, o usuário cessa a Dança das Pétalas e está Confuso. Os usos obrigatórios da Dança das Pétalas na(s) rodada(s) subsequente(s) à inicial ainda consomem normalmente a Ação de Golpe (ou a Ação Padrão, se for humano).	

Dança do Despertar



Dança, Explosão 5	2
-------------------	---

4d12+16 Especial	Si
Por Encontro	Cobiça
O Tipo da Dança do Despertar muda para igualar o Tipo do pokémon. Se o pokémon possui dois Tipos, o primeiro Tipo listado para ele será o Tipo (e consequentemente o dano) da Dança do Despertar.	

Dança dos Dragões



Dança	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Eleva uma Fase de Ataque e de Velocidade do usuário.	

Dança Lunar



Dança, Interceptação	Automática
-	À Distância 25
Diária	Continuação
Se os PV do usuário forem reduzidos a zero ou menos, é possível usar a Dança Lunar como uma Interrupção. O alvo é tratado como se tivesse sido curado em um Centro Pokémon. A Dança Lunar pode ter como alvo um pokémon em uma pokébola, desde que ele imediatamente saia da pokébola. A Dança Lunar não restaura o uso diário dos seguintes Golpes: Dança Lunar e Desejo de Cura.	

Defesa Aberta



Interceptação	Automática
-	Si
Diária	Excentricidade
Se um inimigo usar um Golpe que atinge múltiplos alvos e o usuário da Defesa Aberta for um destes alvos, é possível usar a Defesa Aberta como uma Interceptação para que apenas o usuário da Defesa Aberta seja atingido.	

Defesa de Ferro



-	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Abstração
Eleva duas Fases de Defesa do usuário.	

Defesa Fechada



-	Automática
-	Si
À Vontade	Abstração
Eleva uma Fase de Defesa do usuário. Se o usuário não for trocado e usar Anel de Gelo ou Rolagem mais tarde no mesmo encontro, o Dano Basal do Anel de Gelo ou da Rolagem aumenta em +1d12+4 em todos os Danos Basais.	

Demolição



Exaustão, Investida	4
7d10+28 Físico	Corpo a Corpo
Diária	Perspectiva
Se a Demolição errar, ela ainda causa o Ataque do usuário a todos os alvos nos quais errar.	

Depois de Você



-	Automática
-	Si
Diária	Pausa
O alvo é o primeiro a agir na próxima rodada, independente da ordem normal de iniciativa. O alvo não poderá sofrer Interrupções no turno dele na próxima rodada.	

Derrubada



Impacto, Rebote (um quarto)	5
3d12+14 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
-	

Desabilitar



-	2
-	À Distância 10
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
Escolha um Golpe. Pelo resto do encontro, o alvo não pode usar aquele Golpe, que é considerado Desabilitado. O alvo só pode possuir um Golpe Desabilitado, de modo que se um novo Golpe for Desabilitado, o anterior será reabilitado.	

Desanuviar



Clima	Automática
-	Área
Rodada Sim Rodada Não	Abstração
Por 1d4+1 rodadas, a área é considerada de clima ameno, removendo quaisquer condições climáticas que conferem benefícios ou penalidades. Junto a elas, todas as Ameaças, as Barreiras e até mesmo as Coberturas são destruídas.	

Descamação



Explosão 3	2
5d12+18 Especial	Si
Por Encontro	Incentivo
A Descamação faz o usuário perder uma Fase de Defesa.	

Descansar



-	Automática
-	Si
Diária	Modelo
O usuário recupera todos os seus Pontos de Vida, é curado de todas as Condições e então Adormece. Um personagem que ganhou a Condição Sono em virtude do uso do Golpe Descansar sempre dorme por duas rodadas, e não faz nenhum teste para acordar	

Descarga



Explosão 3	2
3d10+12 Especial	Si
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, os alvos estão Paralisados.	

Desejo**Detecção**

-	Automática
-	À Distância 15
Diária	Modelo
No fim do próximo turno do usuário, o alvo recupera metade de seus PV máximos. Se o usuário tiver como alvo a si mesmo e for convocado de volta à poké bola para ser substituído por outro pokémon, o substituto recupera metade de seus Pontos de Vida máximos.	

Desejo de Cura

Interceptação	Automática
-	À Distância 10
Diária	Continuação
Se os PV do usuário forem reduzidos a zero ou menos, é possível usar o Desejo de Cura como uma Interrupção. O alvo é tratado como se tivesse sido curado em um Centro Pokémon. O Desejo de Cura pode ter como alvo um pokémon em uma poké bola, desde que ele imediatamente saia da poké bola. O Desejo de Cura não restaura o uso diário dos seguintes Golpes: Dança Lunar e Desejo de Cura.	

Desejo de Destruição

Coluna 1, Preparo	2
6d12+22 Especial	À Distância 15
Diária	Surpresa
O Desejo de Destrução não consome a Ação de Golpe na rodada em que age, apenas na rodada inicial de Preparo de modo que é possível agir normalmente na rodada que o Desejo de Destrução causa seu dano. O dano causado pelo Desejo de Destrução é considerado sem Tipo, de modo que causa dano neutro em todos os alvos.	

Deslizamento de Rochas

Coluna 4	4
3d10+22 Físico	À Distância 4
Por Encontro	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o Deslizamento de Rochas Atordoa os alvos.	

Despertador

-	2
2d8+6 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Excentricidade
Se o alvo estiver Adormecido, este Golpe o acorda e tem seu Dano Basal aumentado para 5d10 Físico.	

Destruição

-	2
2d8+6 Físico	À Distância 8
Por Encontro	Segurança
Se o alvo é imune a Golpes de Terra, ele perde esta imunidade por 1d4+1 rodadas.	

Detonação

Interceptação	Automática
-	Si
Diária	Excentricidade
Se o usuário for acertado por um Golpe, ele pode usar a Detecção para anunciar que se esquivou do Golpe (o Golpe que o acertaria simplesmente erra).	

Detonação

Saraivada 5	5
1d10+4 Físico	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
Até cinco pedras são lançadas, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.	

Devorar Sonhos

-	2
4d12+16 Especial	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Proveito
O alvo de Devorar Sonhos deve estar Dormindo. O usuário recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à metade do dano causado ao alvo.	

Dia de Sol

Clima	Automática
-	Área
Por Encontro	Abstração
Por 1d4+1 rodadas, a área é considerada com clima ensolarado. Isso significa que os danos de Fogo aumentam em 50% e os danos de Água são reduzidos à metade.	

Dia do Pagamento

-	2
1d12+6 Físico	À Distância 8
Diária	Reviravolta
Este Golpe cria moedas com valor total igual a 1d8 multiplicado pelo Nível do usuário. Se for uma batalha entre humanos, o vitorioso tem direito legal sobre estas moedas.	

Dilúvio Lônico

Interrupção	Automática
-	Si
À Vontade	Constrangimento
Até o próximo turno do usuário, todos os danos Normais a até 10 metros do usuário se tornam danos Elétricos.	

Doçura

Interrupção	2
-	À Distância 4
À Vontade	Abertura
Se um alvo usar um Golpe, é possível usar a Doçura durante o turno dele como uma Ação Livre. Sua Doçura faz o alvo perder uma Fase de Ataque.	

Eco

Som	2
1d12+6 Especial	À Distância 10
À Vontade	Modéstia
Se o usuário usar o Eco durante rodadas consecutivas, o Dano Basal aumenta em +1d20 para cada rodada anterior que o usuário usou o Eco, até o máximo de +5d20. Não é preciso ter o mesmo alvo para receber este bônus.	

À Vontade

Conquista

O alvo perde uma Fase de Defesa.

Endurecer

-	Automática
-	Si
À Vontade	Abstração
Eleva uma Fase de Defesa do usuário.	

Elaborar

Dança	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Eleva uma Fase de Ataque e de Ataque Especial do usuário.	

Elementalismo

Explosão 6	2
3d8+12 Especial	Si
Por Encontro	Incentivo
O Elementalismo só afeta alvos que possuam pelo menos um dos Tipos igual a pelo menos um dos Tipos do usuário.	

Eletrificar

-	2
-	À Distância 4
Rodada Sim Rodada Não	Abstração
O próximo Golpe usado pelo alvo será do Tipo Elétrico.	

Elevação da Mente

-	Automática
-	À Distância 10
Por Encontro	Clímax
As Fases do usuário são neutralizadas e então o usuário copia para si todas as Fases em vigência sobre o alvo.	

Emboscada

Investida	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, a Emboscada é um Crítico.	

Empoleirar

-	Automática
-	Si
Diária	Continuação
O usuário recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à metade de seus PV máximos, contudo ele perde quaisquer resistências ou imunidades a dano de Terra até o fim do seu próximo turno.	

Encarar

-	2
-	À Distância 5

À Vontade

Conquista

Endurecer

-	Automática
-	Si
À Vontade	Abstração
Eleva uma Fase de Defesa do usuário.	

Engolir

-	Automática
-	Si
Diária	Modelo
O número de Fases de Defesa e de Defesa Especial que o usuário recebeu por Estocagem determinará a quantidade de PV recuperados por Engolir.	

Fases de Defesa e de Defesa Especial recebidas por Estocagem	PV Recuperados
Uma Fase de cada Atributo	25% dos PV máximos
Duas Fases de cada Atributo	Metade dos PV máximos
Três Fases de cada Atributo	Todos os PV

Depois de usar Engolir, as Fases recebidas por Estocagem são perdidas. Se o usuário não tiver usado Estocagem, a Engolir não faz nada.

Engrenagens

-	Automática
-	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Se o alvo possui a Habilidade Mais ou a Habilidade Menos, eleve uma Fase de Ataque e de Ataque Especial dele.	

Enlaçar

-	2
1d6+1 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Continuação
O alvo perde uma Fase de Velocidade.	

Enraizar

Cobertura	Automática
-	Si
Por Encontro	Continuação
Enraizar concede uma Cobertura com as seguintes propriedades: o usuário não pode ser forçado a ser trocado por outro pokémon nem a fugir, mas ele ainda pode ser trocado e fugir se quiser. Além disso, no início de cada turno dele, ele recupera 1/16 de seus PV máximos a cada rodada. Caso o usuário possua imunidade a Terra, a Cobertura de Enraizar o faz perder esta imunidade.	

Encarar

-	Automática
-	Si

<p>Por Encontro Clímax Eleva uma Fase de Ataque e de Defesa do usuário, e pelo resto do encontro as Dificuldades de Acurácia do usuário são reduzidas em 1.</p>	<p>- Si Diária Excentricidade Se o usuário for acertado por um Golpe, ele pode usar o Escudo de Espinhos para anunciar que aparou o Golpe (o Golpe que o acertaria simplesmente erra). Além disso, se o Golpe do inimigo era Corpo a Corpo, este inimigo perde um oitavo de seus PV máximos.</p>										
<p>Ensopar  - 2 - À Distância 5 Por Encontro Continuação Por 1d4+1 rodadas, o alvo recebe o Tipo Água, substituindo seu(s) Tipo(s).</p>	<p>Escudo Florido  Explosão 5 Automática - Si Rodada Sim Rodada Não Perspectiva Os pokémons de Planta elevam uma Fase de Defesa.</p>										
<p>Erupção  Explosão 10 4 7d10+28 Especial Si Diária Encerramento A Erupção não pode ser executada se o usuário não possuir pelo menos 90% de seus PV máximos.</p>	<p>Escudo Mágico  Interceptação 2 - À Distância 5 Rodada Sim Rodada Não Excentricidade Se o usuário for acertado por um Golpe não causador de dano, ele pode usar o Escudo Mágico para anunciar que aparou o Golpe (o Golpe que o acertaria simplesmente erra).</p>										
<p>Esboço  - Automática - À Distância 25 Diária Reviravolta Uma vez que o Esboço tenha sido usado, remova-o da lista de Golpes do usuário. O último Golpe usado pelo usuário é adicionado à lista de Golpes Naturais do usuário permanentemente, e pode se tornar um Golpe aprendido instantaneamente. O Esboço não pode ser Interrompido nem Interceptado.</p>	<p>Escudo Real  Interceptação Automática - Si Diária Segurança Se o usuário for acertado por um Golpe, ele pode usar o Escudo Real para anunciar que aparou o Golpe (o Golpe que o acertaria simplesmente erra). Além disso, se o Golpe do inimigo era Corpo a Corpo, este inimigo perde duas Fases de Ataque.</p>										
<p>Escalada  Impacto 5 3d12+14 Físico Corpo a Corpo Rodada Sim Rodada Não Encerramento Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo está Confuso.</p>	<p>Escuridão  - 2 - À Distância 8 Diária Segurança O alvo perde uma quantidade de Pontos de Vida igual ao Nível do usuário.</p>										
<p>Escaldar  - 2 3d10+12 Especial À Distância 5 Rodada Sim Rodada Não Segurança Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está com Queimadura.</p>	<p>Esfera Climática  - 2 2d8+6 Especial À Distância 10 Por Encontro Incentivo Se o Clima não estiver Ameno, o Dano Basal da Esfera Climática aumenta para 4d12+16 Especial e o Tipo dele muda variando conforme o Clima:</p>										
<p>Escudo Espelho  Interceptação Automática - À Distância 4 Diária Despedida Se o usuário for acertado por um Golpe que causa dano Especial, ele pode usar o Escudo Espelho como uma Interceptação para – desde que não seja reduzido a zero PV ou menos – causar ao atacante o dobro do dano que sofreu.</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Clima</th> <th>Tipo da Esfera Climática</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ensolarado</td> <td>Fogo</td> </tr> <tr> <td>Tempestade de Areia</td> <td>Pedra</td> </tr> <tr> <td>Granizo</td> <td>Gelo</td> </tr> <tr> <td>Chuva</td> <td>Água</td> </tr> </tbody> </table> <p>Se houver mais de um Clima em vigência, é possível escolher qual será o Tipo (e o dano consequentemente) da Esfera Climática.</p>	Clima	Tipo da Esfera Climática	Ensolarado	Fogo	Tempestade de Areia	Pedra	Granizo	Gelo	Chuva	Água
Clima	Tipo da Esfera Climática										
Ensolarado	Fogo										
Tempestade de Areia	Pedra										
Granizo	Gelo										
Chuva	Água										

Esfera de Aura		7d10+28 Especial	Si
-	Automática	Diária	Perspectiva
3d12+14 Especial	À Distância 10	Só é possível usar o Esguicho se o usuário possui pelo menos 90% de seus Pontos de Vida máximos.	
Por Encontro	Abertura		
-			
Esfera de Energia		Esmagamento	
-	2	-	2
3d12+14 Especial	À Distância 8	1d12+6	Corpo a Corpo
Por Encontro	Abertura	Rodada Sim Rodada Não	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa Especial.		Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa.	
217		Espada Sagrada	
Esfera de Névoa		Investida	2
Coluna 1, Explosão 5	2	3d12+14 Físico	Corpo a Corpo
3d8+10 Especial	À Distância 10	Por Encontro	Segurança
Diária	Perspectiva	O Teste de Acurácia e a Dificuldade de Acurácia da Espada Sagrada não pode receber nenhuma variação benéfica ou maléfica.	
Se o resultado do Teste de Acurácia for 6 ou mais, os alvos perdem uma Fase de Ataque Especial.			
Esfera de Sombras		Espada Secreta	
-	2	-	2
3d10+12 Especial	À Distância 10	3d12+14 Especial	À Distância 15
Rodada Sim Rodada Não	Abertura	Por Encontro	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa Especial.		Apesar de ser um Golpe causador de dano Especial, o alvo usará a Defesa, e não a Defesa Especial, para reduzir o dano da Espada Secreta.	
Esfera Elétrica		Espancamento	
-	2	Saraivada 6	2
Ver Efeito	À Distância 10	1d8 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Despedida	Por Encontro	Modéstia
O alvo revela a Velocidade atual dele (com Fases, bônus e penalidades aplicados). O Dano Basal da Esfera Elétrica varia conforme a divisão entre a Velocidade atual do usuário e a Velocidade atual do alvo:		Até seis Espancamentos podem ser feitos (mas não mais do que o número de aliados), mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba. Adicione o número de aliados do pokémon (até o máximo de 6) às rolagens de dano de cada Espancamento.	
Velocidade do Usuário comparada à Velocidade do Alvo	Dano Basal da Esfera Elétrica		
Pelo Menos o Quádruplo	5d10+16 Especial		
Pelo Menos o Triplo	3d10+14 Especial		
Pelo Menos o Dobro	2d10+12 Especial		
Outras	1d10+10 Especial		
Esforço		Espelho	
Impacto	2	-	Automática
-	Corpo a Corpo	-	À Distância 15
Diária	Despedida	Diária	Despedida
A quantidade de PV do alvo é reduzida para igualar a quantidade de PV do usuário. O Esforço não funciona se o usuário possuir mais PV que o alvo.		O usuário usa o Golpe usado pelo alvo no último turno dele.	
Esguicho		Espinhos	
Explosão 10	4	Ameaça	Automática
		-	À Distância 6
		À Vontade	Abstração
		Escolha dez metros quadrados dentro do alcance. Todos os quadrados devem estar adjacentes a pelo menos outro quadrado escolhido. Se uma criatura se mover através destes quadrados ou para eles, ela perde um oitavo de seus PV máximos. É possível usar este Golpe múltiplas vezes adicionando Espinhos a quadrados que antes já possuíam Espinhos, aumentando o dano que será causado a quem se	

mover através dos quadrados ou para eles: se um mesmo quadrado foi escolhido duas vezes, o dano se torna de um sexto dos PV máximos, e se o mesmo quadrado for escolhido três ou mais vezes, o dano se torna de um quarto dos PV máximos.

Rodada Sim Rodada Não	Abstração
Esporte Aquático cria uma Cobertura que concede resistência a dano de Fogo. É possível usar o Esporte Aquático em si mesmo, mesmo sendo um Golpe À Distância.	

Espinhos Venenosos



Ameaça	Automática
-	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Abstração
Escolha dez metros quadrados dentro do alcance. Todos os quadrados devem estar adjacentes a pelo menos outro quadrado escolhido. Se uma criatura se mover através destes quadrados ou para eles, ela está Envenenada. É possível usar este Golpe múltiplas vezes adicionando mais veneno a quadrados que antes já possuíam veneno, o que fará com que aquele que se mover através do quadrado duplamente envenenado seja acometido com Veneno Mortal.	

Espiral de Fogo



Prisão	4
1d12+6 Especial	À Distância 10
Rodada Sim Rodada Não	Continuação
O alvo fica Aprisionado por 1d4+1 rodadas. Enquanto Preso, No início do turno dele, ele sofre 1d12 de dano.	

Esplendor Purificador



Coluna 1, Explosão 5	2
3d8+10 Especial	À Distância 15
Diária	Perspectiva
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, os alvos perdem uma Fase de Defesa Especial.	

Esporos



-	Automática
-	À Distância 6
Diária	Clímax (2d4)
O alvo cai no Sono.	

Esporos de Algodão



Explosão 2	2
-	À Distância 10
Rodada Sim Rodada Não	Entrada
Os alvos perdem duas Fases de Velocidade.	

Esporos Paralisantes



Explosão 1	11
-	À Distância 6
À Vontade	Conquista
Os alvos estão Paralisados.	

Esporte Aquático



Cobertura	Automática
-	À Distância 4

Esporte Terrestre



Cobertura	Automática
-	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Abstração
Esporte Terrestre cria uma Cobertura que concede resistência a dano Elétrico. É possível usar o Esporte Terrestre em si mesmo, mesmo sendo um Golpe À Distância.	

Esquecimento



-	4
4d12+17 Especial	À Distância 10
Por Encontro	Segurança
O usuário recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual a três quartos do dano causado ao alvo.	

Estaca de Gelo



-	4
3d12+14 Físico	À Distância 6
Por Encontro	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está Atordoado.	

Estilhaços de Diamantes



Explosão 3	2
4d12+16 Físico	Si
Diária	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, eleva duas Fase de Defesa do usuário.	

Estilhaços de Gelo



Interrupção	2
1d12+6 Físico	À Distância 10
À Vontade	Entrada
Se o alvo declarar o uso de um Golpe, é possível usar os Estilhaços de Gelo no turno dele antes do Golpe dele.	

Estímulo



-	2
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Constrangimento (0)
Se o alvo estiver Paralisado, este Golpe remove a Paralisia dele e tem seu Dano Basal aumentado para 5d10 Físico.	

Estocada



-	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Cobiça
O usuário perde uma Fase de Ataque.	

Estocagem



-	Automática
-	Si
À Vontade	Clímax
Eleva uma Fase de Defesa e de Defesa Especial do usuário, até o máximo de três Fases de Defesa e de Defesa Especial.	

Estoicismo



Coluna 1	2
1d10+4 Especial	À Distância 3
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
As criaturas na área perdem uma Fase de Ataque Especial.	

219

Estrela Cadente



-	Automática
2d10+8 Especial	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
-	

Estrondo



Explosão 4, Som	2
5d12+25 Especial	Si
Diária	Segurança
-	

Expansão da Aura



-	6
5d12+18 Especial	À Distância 10
Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa Especial.	

Explosão



Explosão 7	2
6d20+55 Físico	Si
Diária	Desfecho
Os Pontos de Vida do usuário são reduzidos para -50% de seus Pontos de Vida máximos. Se a Lealdade do usuário era 2 ou mais, ela é reduzida em 1.	

Explosão Aérea



Coluna 2	3
4d12+16 Especial	À Distância 20
Diária	Perspectiva
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, a Explosão Aérea é um Crítico.	

Explosão de Fogo



Explosão 2	6
5d12+18 Especial	À Distância 10
Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, os alvos estão Queimados.	

Explosão Sônica



Coluna 1	6
-	À Distância 4
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
A Explosão Sônica causa 15 de dano.	

Explosão Tecnológica



-	2
3d12+18 Especial	À Distância 10
Diária	Perspectiva
A Explosão Tecnológica causa dano do Tipo associado ao Disco de Memória ou à Placa Elemental que o usuário tem como item Mantido.	

Extressensorial



-	2
3d10+12 Especial	À Distância 5
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, o alvo está Atordoado.	

Extrema Velocidade



Impacto, Interrupção	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Entrada
Se o inimigo declarar o uso de um Golpe, é possível usar a Extrema Velocidade no turno dele antes do Golpe dele. A Extrema Velocidade não pode ser Interrompida. Finalmente, depois de causar o dano pela Extrema Velocidade, o usuário ganha uma Ação de Movimento para se deslocar.	

Faca de Dois Gumes



Empurrão 5 (1d12), Impacto, Rebote (um terço)	2
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Desfecho
-	

Fachada



-	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Despedida
Se o usuário estiver sob alguma Condição, o Dano Basal da Fachada aumenta em +4d12 e a Frequência aumenta para À Vontade.	

Faísca



Impacto	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está Paralisado.	

Farejar



-	Automática
---	------------

-	Si
À Vontade	Proveito
Os Golpes Normais e Lutadores do usuário agora podem acertar e afetar Fantasmas normalmente. Além disso, o usuário não recebe aumentos às suas Dificuldades de Acurácia em virtude de Golpes inimigos e nem mesmo alvos podem usar suas Evasões de Velocidade contra os Golpes do usuário, mas ainda podem usar suas Evasões de Defesa e de Defesa Especial. Finalmente, o usuário pode diferenciar o ativador de Multiplicar das cópias.	

Feitiço

-	2
2d8+6 Especial	À Distância
Por Encontro	Incentivo
Se o alvo possuir alguma Condição, o Dano Basal do Feitiço se torna 4d12+16 Especial.	

Feixe Espectral

Explosão 3	2
5d12+18 Especial	À Distância 15
Diária	Perspectiva
Não é possível usar nenhum Golpe nem nenhuma Habilidade para negar os efeitos do Feixe Espectral.	

Feixe Psíquico

-	2
3d12+14 Especial	À Distância 10
Por Encontro	Abertura
O alvo é Empurrado 5 metros em uma direção escolhida pelo usuário. Não há dano causado por este empurrão caso se choque em outra criatura ou em um Terreno Bloqueador. Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa Especial.	

Fenda Espacial

-	3
4d12+16 Especial	À Distância 20
Diária	Incentivo
Se o resultado do Teste de Acurácia for 10 ou mais, a Fenda Espacial é um Crítico.	

Fertilizante

Explosão 10	Automática
-	Si
Por Encontro	Perspectiva
Eleva uma Fase de Ataque e de Ataque Especial de todos os aliados do Tipo Planta na área da Explosão.	

Festa

-	Automática
-	Si
À Vontade	Excentricidade
-	

Fingimento

Interrupção	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Abertura
Quando um encontro começa, você pode usar Fingimento como uma Interrupção. Não é possível usar o Fingimento em outra situação que não como a Interrupção de início de encontro. O alvo do Fingimento ficará Atordoado.	

Finta

Interrupção	2
1d10+4 Físico	Corpo a Corpo
Diária	Excentricidade
A Finta pode ser usada para interromper Interceptações e não pode ser usada em outras situações. Jogue um dado. Se o resultado for par, o alvo não consome o uso da Interceptação interrompida pela Finta. Se for ímpar, aquele Golpe conta como tendo sido usado. A Finta anula todos os efeitos da Interceptação do alvo.	

Fissura

Coluna 3	15
-	À Distância 5
Diária	Desfecho
Todos os alvos têm seus Pontos de Vida reduzidos a zero pelo fechamento da Fissura no solo diretamente sobre eles. Fissura pode afetar um alvo sob efeito de Cavar ou dentro do chão em virtude de Deslocamento de Escavação.	

Focar Energia

Cobertura	Automática
-	Si
À Vontade	Clímax
Pelo resto do combate, os Golpes do usuário são Críticos em resultados de Testes de Acurácia três pontos a menos que aquilo que normalmente é necessário (a menos que um Golpe ou algum efeito aumente a chance de Crítico, isso significa resultados 17 ou mais em Testes de Acurácia). Focar Energia é uma Cobertura, portanto seus efeitos não se acumulam se for usado de novo, já que substituirá a Cobertura atualmente em vigência.	

Fogo Místico

-	2
1d12+18 Especial	À Distância 8
Por Encontro	Perspectiva
O alvo perde uma Fase de Defesa Especial.	

Fogo Sagrado

Explosão 7	3
4d12+16 Físico	Si
Diária	Perspectiva
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, os alvos estão com Queimadura.	

Fogo-Fátuo		4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
-	4	Rodada Sim Rodada Não	Encerramento
-	À Distância 10	O usuário só pode usar sua Frustração se sua Lealdade for 0 ou 1. Pokémons selvagens podem usar sua Frustração livremente na presença de inimigos.	
Por Encontro	Abertura (0)		

O usuário sofre Queimadura.

Folha Navalha		Fumaça	
-	4	-	Automática
2d10+8 Físico	À Distância 10	2d8+6 Especial	À Distância 10
À Vontade	Segurança	Por Encontro	Abstração
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, a Folha Navalha é um Crítico.		Todas as Fases do alvo são neutralizadas.	

221

Folhagem		Furacão	
-	2	Empurrão 3 (0), Explosão 4	6
1d12+6 Especial	À Distância 10	5d12+18 Especial	À Distância 8
À Vontade	Segurança	Por Encontro	Abertura
-		Se o resultado do Teste de Acurácia for 13 ou mais, os alvos estão Confusos. A Dificuldade de Acurácia se torna 11 se o clima estiver Ensolarado, e se torna Automática se o clima estiver Chuvoso. Furacão não precisa fazer o Teste de Acurácia contra alvos que estão no ar em virtude de Golpes como Voar ou Queda Livre.	

Folhas Mágicas		Fúria	
-	Automática	Saraivada 5	4
2d10+8 Especial	À Distância 10	1d6+3 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abertura	Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
-		Até cinco ataques podem ser feitos, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.	

Força Lunar		Fúria Dimensional	
-	2	Explosão 2	Automática
3d12+14 Especial	À Distância 10	4d12+16 Físico	Si
Por Encontro	Modelo	Diária	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo perde uma Fase de Ataque Especial.		O alvo perde uma Fase de Defesa.	

Força Sombria		Fúria do Dragão	
Preparo	2	-	2
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo	40	À Distância 8
Diária	Perspectiva	Por Encontro	Segurança
Assim que começar conduzir a Força Sombria, o usuário desaparece do campo de batalha e seu turno acaba. Isso é considerado o tempo de Preparo. O usuário reaparece adjacente ao alvo no turno seguinte, ignorando quaisquer distâncias por Deslocamentos feitos pelo alvo durante este período, e aí então o Dano Basal é causado.		-	

Fotossíntese		Fúria dos Pássaros	
-	Automática	Empurrão 5 (1d6), Impacto, Rebote (um terço)	2
-	Si	5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Diária	Modelo	Rodada Sim Rodada Não	Encerramento
O usuário recupera metade de seus PV máximos. Se o Clima estiver Chuvoso, ele recupera apenas um quarto dos PV máximos, em vez de metade. Se o Clima estiver Ensolarado, ele recupera dois terços dos PV máximos, em vez de metade.		-	

Frustação		Furto	
-	2	Interceptação	Automática
		-	À Distância 10
Por Encontro		Por Encontro	Cobiça
O Furto pode ser usado se o alvo estiver elevando uma ou mais Fases. Independentemente da razão pela qual o alvo			

ganharia aquelas Fases, ele não mais ganha nenhuma Fase e o usuário do Furto eleva suas Fases no lugar do alvo da mesma forma que o alvo elevaria.

Fusão de Chamas



Coluna 4	2
4d12+16 Especial	À Distância 10
Diária	Perspectiva
Se alguém tiver usado Fusão de Raios desde a rodada anterior, Fusão de Chamas recebe +8d12 ao Dano Basal.	

Fusão de Raios



Coluna 4	2
4d12+22 Físico	À Distância 10
Diária	Perspectiva
Se alguém tiver usado Fusão de Chamas desde a rodada anterior, Fusão de Raios recebe +8d12 ao Dano Basal.	

Gancho



Empurrão 2 (0)	3
3d12+14 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o alvo está no ar, o Dano Basal do Gancho aumenta em +2d10. O Gancho não precisa fazer o Teste de Acurácia contra alvos que estão no ar em virtude de Golpes como Voar ou Queda Livre.	

Garantia



-	2
2d8+6 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Despedida
O Dano Basal da Garantia aumenta para 4d12+16 Físico se o alvo já sofreu dano por um Golpe na mesma rodada.	

Garra do Dragão



-	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
-	

Garra Esmagadora



Impacto	3
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, a Garra Esmagadora faz o alvo perder uma Fase de Defesa.	

Garra Sombria



Investida	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, a Garra Sombria é um Crítico.	

Garras Furiosas



Saraivada 5	4
1d6+3 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
Até cinco cortes podem ser feitos, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.	

Gás Venenoso



Explosão 6	6
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Os alvos estão Envenenados.	

Geada



Coluna 1	2
1d12+6 Especial	À Distância 3
À Vontade	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, os alvos estão Congelados.	

Gêiser



Coluna 1	2
5d12+18 Especial	À Distância 8
Diária	Segurança
Mesmo se o Gêiser errar, o usuário será Descongelado. O Gêiser quente Descongela o alvo se acertar. Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está Queimado.	

Gêiser de Fóttons



Coluna 1	2
3d12+14 Físico ou Especial	À Distância 20
Por Encontro	Abertura
O usuário pode escolher se este Golpe será Físico ou Especial a cada uso.	

Gelochoque



Coluna 2, Empurrão 10 (1d6)	4
6d12+22 Físico	À Distância 10
Diária	Perspectiva
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, os alvos estão Paralisados.	

Geomancia



Preparo	Automática
-	Si
Por Encontro	Dedicatória
Eleva duas Fases de Ataque Especial, de Defesa Especial e de Velocidade.	

Geração V



Explosão 10	5
8d10+36 Físico	Si
Diária	Perspectiva

O usuário perde uma Fase de Defesa, de Defesa Especial e de Velocidade.

Gigadreno



-	2
3d10+12 Especial	À Distância 4
Por Encontro	Proveito
O usuário recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à metade do dano causado ao alvo.	

Gigaimpacto



Exaustão, Impacto	4
7d10+28 Físico	Corpo a Corpo
Diária	Perspectiva
Se o Gigaimpacto errar o alvo, ele cria uma Explosão 3 centrada no alvo ainda causando o Ataque do usuário (mas não a rolagem de Dano Basal) a todos aqueles na área da Explosão.	

Giro Rápido



-	2
1d6+3 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Abertura
O Giro Rápido liberta o usuário de Prisões e da Semente Sangueussuga e também remove Ameaças a até 5 metros.	

Girobola



-	Automática
1d12+6 Físico	À Distância 6
Diária	Despedida
O alvo revela o Atributo Velocidade dele. Para cada dez pontos que a Velocidade do alvo é superior à Velocidade do usuário, adicione +1d12 ao Dano Basal do Girobola.	

Glaciação



Explosão 5	3
3d8+10 Especial	Si
Por Encontro	Segurança
Os alvos perdem uma Fase de Velocidade. Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, os alvos estão Presos por duas rodadas.	

Golpe Aéreo



Investida	Automática
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
-	

Golpes de Braço



Saraivada 5	4
1d6+1 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
Até cinco Golpes de Braço podem ser feitos, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.	

Golpe de Caratê



2

-	
2d8+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Segurança

Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o Golpe de Caratê é um Crítico.

Gostosuras ou Travessuras



2

-	
-	À Distância 5
Por Encontro	Continuação

Por 1d4+1 rodadas, o alvo recebe o Tipo Fantasma, em adição a quaisquer Tipos que já possuía. Em virtude deste Golpe, é possível excepcionalmente possuir três Tipos.

Granizo



Área

Clima	Automática
-	Área
Por Encontro	Abstração

Por 1d4+1 rodadas, a área está em Granizo, o que significa que no início de cada rodada todos os pokémons que não forem de Gelo perdem 1/16 de seus Pontos de Vida máximos. Enquanto em Granizo, pokémons de Gelo elevam duas Fases de Defesa.

Gratidão



2

-	
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abertura

A Gratidão só poderá ser usada se a Lealdade do pokémon for 3 ou mais. Pokémons selvagens podem usar sua Gratidão livremente na presença de aliados.

Gravata



2

-	
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Reviravolta

O alvo não pode usar Golpes com o Descritor Som por 1d8 rodadas.

Gravidade



Área

Clima	Automática
-	Área
Por Encontro	Abstração

Por 1d4+1 rodadas, a área é considerada Gravitacional, o que significa que Golpes que exigem se deslocar em direção ao céu (como Voar ou Queda Livre) são impossíveis de usar, e pokémons que possuem imunidade a dano de Terra (por serem Voadores ou por possuírem Levitação) perdem esta imunidade. Além disso, a Gravidade reduz em 2 todas as Dificuldades de Acurácia para todos. A Gravidade não substitui o Clima que havia antes, mas se combina a ele.

Grilhão Espectral



2

3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Constrangimento
Se o alvo for acertado, que ele não poderá ser trocado ou fugir até o fim do encontro.	

Guilhotina

-	15
-	Corpo a Corpo
Diária	Desfecho
Os Pontos de Vida do alvo são reduzidos a zero.	

Guincho

Explosão 4, Som	4
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Constrangimento
Os alvos perdem duas Fases de Defesa.	

Harmonia

Explosão 3, Som	2
2d10+8 Especial	Si
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
O próximo uso deste Golpe (pelo usuário ou não) durante o mesmo encontro tem seu Dano Basal aumentado para 2d10+20 Especial. A partir do terceiro uso da Harmonia durante o mesmo encontro (pelo usuário ou não), o Dano Basal se torna 3d10+30 Especial.	

Hidrobomba

Coluna 1	4
5d12+18 Especial	À Distância 9
Por Encontro	Abertura
-	

Hiperpresa

-	4
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, o alvo está Atordoado.	

Hiper-Raio

Coluna 1, Exaustão	4
7d10+28 Especial	À Distância 15
Diária	Perspectiva
Aos alvos contra os quais errar o Hiper-Raio, ele ainda causa o Ataque Especial do usuário, mas não o Dano Basal.	

Hipnose

-	6
-	À Distância 4
Por Encontro	Conquista
O alvo Adormece.	

Holofotes

-	Automática
-	À Distância 10
Diária	Sorteio
Por uma rodada, todos os aliados devem usar Golpes apenas no usuário dos Holofotes até este ficar inconsciente, fugir ou ser convocado de volta à pokébola.	

Imitação

-	Automática
-	À Distância 15
Diária	Cobiça
O usuário usa o Golpe que o alvo usou no último turno deste.	

Impacto Psíquico

-	2
4d12+16 Especial	À Distância 4
Diária	Incentivo
A despeito de o Impacto Psíquico ser um Golpe Especial, use a Defesa do alvo – e não a Defesa Especial dele – para reduzir o dano sofrido.	

Impulso Psíquico

Explosão 4	4
6d12+22 Especial	À Distância 10
Diária	Perspectiva
O usuário perde duas Fases de Ataque Especial.	

Incêndio

Exaustão, Explosão 3	4
7d10+28 Especial	À Distância 15
Diária	Perspectiva
Se o Incêndio falhar em acertar um alvo, este ainda recebe dano igual ao Ataque Especial do usuário.	

Incinerar

-	2
1d10+4 Especial	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o alvo tem uma fruta como um item Mantido, a fruta é incinerada, destruída sem ativação.	

Inferno

Explosão 2	11
4d12+16 Especial	À Distância 2
Diária	Segurança
Os alvos sofrem Queimadura.	

Infestação

Cobertura	2
-	À Distância 3
Por Encontro	Continuação
O alvo ganha a Cobertura Infestada. Aquele que possuir	

225

esta Cobertura perde um oitavo de seus PV máximos no início de cada rodada por cinco rodadas. Além disso, criaturas Infestadas estão Presas.

4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Encerramento
-	-

Injetar Veneno



-	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Incentivo
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, o alvo está Envenenado.	

Investida Trovão



Empurrão 5 (1d6), Impacto, Rebote (um terço)	2
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Perspectiva
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, o alvo está Paralisado.	

Instrução



-	Automática
-	À Distância 10
Por Encontro	Proveito
Escolha um aliado voluntário que acabou de usar um Golpe com Frequência À Vontade ou Rodada Sim Rodada Não. Este aliado usa o Golpe de novo imediatamente.	

Ira da Natureza



-	4
-	À Distância 10
Por Encontro	Segurança
O alvo perde metade dos PV. Excepcionalmente arredonde o resultado para cima, em vez de para baixo.	

Intensificar Veneno



-	2
-	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Incentivo
Se o alvo estiver Envenenado, ele perde uma Fase de Ataque, de Ataque Especial e de Velocidade.	

Ira Terrestre



Explosão 5	2
4d12+16 Físico	Si
Por Encontro	Encerramento
-	

Interpretação



-	Automática
-	À Distância 10
Por Encontro	Reviravolta
O usuário copia para si uma das Habilidades do alvo por 1d8+1 rodadas.	

Interceptação	Automática
-	Si
Diária	Sorteio
Por uma rodada, todos os inimigos só poderão ter como alvo o usuário até que ele fique inconsciente, fuja ou seja retornado à pokébola.	

Inundação



-	2
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa.	

Jato d'Água



-	2
1d12+6 Especial	À Distância 10
À Vontade	Segurança
-	

Investida



Impacto	3
2d8+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Segurança
-	

Joia do Poder



-	2
3d8+10 Especial	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
-	

Investida de Cabeça



Empurrão 5 (1d12), Impacto, Rebote (metade)	5
7d10+28 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Perspectiva
-	

Jorro Metálico



Explosão 3	2
-	Si
Por Encontro	Despedida
O Jorro Metálico só pode ser usado se o usuário tiver sofrido dano por um Golpe do alvo na rodada atual. A Evasão do alvo é aplicada ao Jorro Metálico como se ele fosse um Golpe Físico. O alvo sofre dano igual a 1,5 multiplicado pelo dano sofrido causado ao usuário.	

Investida do Dragão



Empurrão 3 (1d6), Impacto	4
---------------------------	---

Julgamento



Explosão 5	2
4d12+16 Especial	À Distância 25
Diária	Sorteio
Julgamento pode causar dano de qualquer Tipo que o usuário queira causar.	

Lágrimas



-	2
-	À Distância 5
Rodada Sim Rodada Não	Abstração
O alvo perde uma Fase de Ataque e de Ataque Especial.	

Lâminas do Precipício



Explosão 15	4
5d12+18 Físico	Si
Diária	Perspectiva
-	

Lança-Chamas



Coluna 1	2
4d12+16 Especial	À Distância 4
Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, os alvos sofrem Queimadura.	

Lama



Coluna 2	2
3d8+10 Especial	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, os alvos são Envenenados.	

Lambida



-	2
1d6+3 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Excentricidade
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está Paralisado.	

Lâmina de Vento



Preparo	2
3d10+12 Especial	À Distância 15
Por Encontro	Dedicatória
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, a Lâmina de Vento é um Crítico.	

Lâmina Solar



Investida, Preparo	2
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Dedicatória
O usuário poderá usar três Ações de Movimento antes de fazer o ataque da Lâmina Solar, mas apenas no turno que atacará, não no turno de Preparo.	
Se o Clima estiver Ensolarado, o Raio Solar perde a necessidade de Preparo. Se o clima estiver Chuvisco ou de Tempestade de Areia, haverá uma rodada extra de Preparo para usar o Raio Solar. Se o clima estiver de Granizo, o Dano Basal é reduzido a 3d10 Especial.	

Lâmina Vegetal



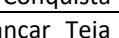
Investida	2
3d12+14 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, a Lâmina Vegetal é um Crítico.	

Lançamento



-	2
2d12+5 Físico	À Distância 12
Por Encontro	Reviravolta
O usuário lança o item Mantido quando usa Lançamento. Dependendo do item Mantido, Lançamento causa diferentes efeitos. Se for uma fruta, Lançamento não causa dano algum no alvo, que ingere a fruta imediatamente, recebendo seus efeitos. Se o item Mantido possuir um efeito, o efeito é ativado no alvo. Se outro objeto qualquer for arremessado, Lançamento adiciona +2d6 ao Dano Basal. Itens consumíveis lançados são destruídos durante o processo. Os demais podem ser recuperados do chão posteriormente.	

Lançar Teia



Coluna 2	3
-	À Distância 6
À Vontade	Conquista
Os alvos perdem uma Fase de Velocidade. Lançar Teia ganha o Descritor Prisão para criaturas acertadas cinco rodadas seguidas por Lançar Teia ou para criaturas que já perderam todas as Fases de Velocidade.	

Lanças de Gelo



Saraivada 5	4
1d10+4 Físico	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
Até cinco Lanças de Gelo podem ser atiradas, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.	

Lapidação



-	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
Ignore quaisquer bônus ou penalidades à Defesa do alvo, bem como quaisquer Fases que o alvo possua em Defesa, quando calculando o dano da Lapidação.	

Laser



Coluna 1, Exaustão	2
7d10+28 Especial	À Distância 15

Diária	Perspectiva
Em alvos nos quais o Laser errar, ele ainda causa o Ataque Especial do usuário (mas não o Dano Basal) como dano.	

Leitura Mental



-	Automática
-	À Distância 10
Diária	Proveito
O próximo Golpe que o usuário usar contra o alvo que tiver uma Dificuldade de Acurácia diferente de Automática acerta automaticamente. O efeito da Leitura Mental, tanto no alvo quanto no usuário, é transferido por Passar o Bastão.	

Luar



-	Automática
-	Si
Diária	Modelo
O usuário recupera metade de seus PV máximos. Se o Clima estiver Chuvisco, ele recupera apenas um quarto dos PV máximos, em vez de metade. Se o Clima estiver Ensolarado, ele recupera dois terços dos PV máximos, em vez de metade.	

Lembrança



-	Automática
-	À Distância 15
Por Encontro	Desfecho
Os Pontos de Vida do usuário são reduzidos a zero (e não é possível usar este Golpe se os PV já estiverem abaixo de zero). O sofrimento da Lembrança faz o alvo perder duas Fases de cada Atributo. Para usar a Lembrança não é preciso ter linha de visão ao alvo.	

Levantar o Tapete



-	Automática
-	Si
Por Encontro	Excentricidade
Levantar o Tapete só pode ser feito na primeira rodada de um encontro ou na primeira rodada que um pokémon acabou de sair da pokébola. Até o próximo turno do pokémon, os aliados adjacentes a ele atingidos por um Golpe causador de dano simplesmente não são atingidos: o Golpe que acertaria erra.	

Liberação



-	2
Ver Efeito	À Distância 8
Por Encontro	Encerramento
O número de Fases de Defesa e de Defesa Especial que o usuário recebeu por Estocagem determinará o Dano Basal da Liberação.	
Fases de Defesa e de Defesa Especial recebidas por Estocagem	Dano Basal da Liberação
Uma Fase de cada Atributo	3d10+12 Especial
Duas Fases de cada Atributo	4d12+16 Especial
Três Fases de cada Atributo	5d12+18 Especial

Depois de usar Liberação, as Fases recebidas por Estocagem são perdidas. Se o usuário não tiver usado Estocagem, a Liberação não faz nada.

Liofilização



-	2
1d12+16 Especial	À Distância 4
Rodada Sim Rodada Não	Abertura

Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, o alvo

está Congelado. Quando aplicando resistências e vulnerabilidades, pokémons de Água são considerados vulneráveis, e não resistentes, à Liofilização.

Luar



-	Automática
-	Si
Diária	Modelo
O usuário recupera metade de seus PV máximos. Se o Clima estiver Chuvisco, ele recupera apenas um quarto dos PV máximos, em vez de metade. Se o Clima estiver Ensolarado, ele recupera dois terços dos PV máximos, em vez de metade.	

Luz Mágica



Coluna 1	2
2d12+21 Especial	À Distância 8
Por Encontro	Modelo
-	

Maciez



-	Automática
-	Si
Por Encontro	Clímax
Eleva três Fases de Defesa do usuário.	

Magnetização



-	Automática
-	Si
Por Encontro	Abstração
Garante a Habilidade Levitação até o fim do encontro. Se já possuía Levitação, o usuário agora pode agora perder Levitação por qualquer motivo que o faria perder esta Habilidade e ainda continuar levitando.	

Magnitude



Explosão 2	2
Ver Efeito	Si
Rodada Sim Rodada Não	Encerramento
Role 1d6 para definir o Dano Basal da Magnitude:	

Resultado	Dano Basal da Magnitude
1	1d4 Físico
2	1d8 Físico
3	2d8 Físico
4	2d10 Físico
5	3d10 Físico
6	4d10 Físico

A Magnitude pode acertar alvos que estão no subsolo em virtude do Golpe Cavar ou de Deslocamento de Escavação.

Maldição



-	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Continuação

O usuário eleva uma Fase de Ataque e de Defesa, mas perde uma Fase de Velocidade. Se o usuário for do Tipo Fantasma, este Golpe terá um efeito diferente. Ele não eleva Fases do usuário e nem faz perder Fases de Velocidade. Em vez disso, o usuário perde metade de seus Pontos de Vida máximos e determina um alvo a até 4 metros para amaldiçoá-lo. O alvo perderá um oitavo de seus Pontos de Vida máximos no início de cada turno dele. Este uso de Maldição por Fantasmas só pode ser feito uma vez diária.

Maldição da Floresta



-	2
-	À Distância 5
Por Encontro	Continuação
Por 1d4+1 rodadas, o alvo recebe o Tipo Planta, em adição a quaisquer Tipos que já possuía. Em virtude deste Golpe, é possível excepcionalmente possuir três Tipos.	

Mangual



-	2
Ver Efeito	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Despedida
O Dano Basal do Mangual depende dos Pontos de Vida do usuário:	
PV Atuais Dano Basal do Mangual	
70% ou mais dos PV máximos	1d10+5 Físico
De 36% a 69% dos PV máximos	2d10+10 Físico
De 21% a 35% dos PV máximos	3d10+10 Físico
De 6% a 20% dos PV máximos	4d10+10 Físico
De 1 PV até 5% dos PV máximos	5d10+20 Físico

Manto Mágico



Interceptação	Automática
-	À Distância 4
Diária	Despedida
Se o usuário for alvo de um Golpe não causador de dano, ele pode usar o Manto Mágico como uma Interceptação para refletir o Golpe de volta ao atacante, que será o alvo de seu próprio Golpe.	

Mão Amiga



-	Automática
-	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Proveito
O aliado alvo da Mão Amiga aumentará o Dano Basal do próximo Golpe que usar em +1d20, desde que o Golpe seja um Golpe causador de dano.	

Martelo de Gelo



-	3
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Pausa
O usuário perde uma Fase de Velocidade.	

Martelo de Madeira



Empurra 5 (1d6), Impacto, Rebote (um terço)	2
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Encerramento
-	

Mastigada



-	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa.	

Meditação



-	Automática
-	Si
À Vontade	Clímax
Eleva uma Fase de Ataque do usuário.	

Megachifre



Empurra 3 (1d6)	5
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Encerramento
-	

Megachute



Empurra 6 (1d12), Impacto	6
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Diária	Encerramento
-	

Megadreno



-	2
1d12+6 Especial	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Proveito
O usuário recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à metade do dano causado ao alvo.	

Megassoco



-	4
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Encerramento
-	

Mente Calma



-	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Eleva uma Fase de Ataque Especial e de Defesa Especial do usuário.	

Mergulho



Impacto, Preparo	2
------------------	---

3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Dedicatória
No momento que for fazer o Mergulho, o usuário submerge na água, de modo que é necessário haver um corpo d'água para se fazer o Mergulho. Isso é considerado seu preparo. Em seu turno seguinte, ele ascenderá à superfície usando os efeitos do Golpe. Enquanto submerso, o usuário não pode ser alvo de Golpes por inimigos na superfície do chão.	

Metalizar Garra



Investida, Moral	3
2d8+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Incentivo
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, eleva uma Fase de Ataque do usuário.	

Meteoro



Impacto, Moral	4
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o usuário eleva uma Fase de Ataque.	

Meteoro do Dragão



Explosão 4	4
6d12+22 Especial	À Distância 15
Diária	Perspectiva
O usuário perde duas Fases de Ataque Especial.	

Metrônomo



-	Automática
-	Si
Por Encontro	Sorteio
O Metrônomo faz o usuário usar outro Golpe determinado aleatoriamente entre os Golpes existentes, salvo Golpes específicos que não podem ser convocados mediante o Metrônomo (a critério do Narrador).	

Milagre



-	Automática
-	Si
À Vontade	Proveito
Os Golpes Psíquicos do usuário agora podem acertar e afetar pokémons de Trevas normalmente. Além disso, o usuário não é afetado por efeitos que exigem um resultado mínimo no Teste de Acurácia para funcionar. Alvos não podem usar suas Evasões de Velocidade contra os Golpes do usuário, mas ainda podem usar suas Evasões de Defesa e de Defesa Especial. Finalmente, o usuário pode diferenciar o ativador de Multiplicar das cópias.	

Mímica



-	Automática
-	À Distância 15
Por Encontro	Cobiça
O usuário escolhe um Golpe que o alvo usou durante o	

encontro. Pelo resto do encontro, o Golpe escolhido substitui Mímica na lista de Golpe conhecidos do usuário.

Minimizar



-	Automática
-	Si
Diária	Abstração
+4 às Dificuldades de Acurácia de Golpes feitos contra o usuário, e o Tamanho do usuário é reduzido em uma categoria (de Gigantesco para Enorme, de Enorme para Grande, de Grande para Médio e de Médio para Pequeno).	

Mira



-	Automática
-	À Distância 25
Diária	Proveito
O próximo Golpe que o usuário usar contra o alvo que tiver uma Dificuldade de Acurácia diferente de Automática acerta automaticamente. O efeito de Mira, tanto no alvo quanto no usuário, é transferido por Passar o Bastão.	

Míssil Aquático



Interrupção	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Entrada
Se o inimigo declarar um Golpe, é possível usar o Míssil Aquático no turno dele antes do Golpe dele.	

Moedor



Saraivada 2	3
2d8+6 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
-	

Mordida



-	2
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está Atordoado.	

Multiataque



-	2
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Incentivo
Multiataque causa dano do Tipo associado ao Disco de Memória que o usuário tem como item Mantido.	

Multiplicar



-	Automática
-	Si
Diária	Modéstia
O usuário cria três cópias de si mesmo e as coloca em campo de batalha formando um quadrado consigo. O usuário e o Narrador devem saber quais são cópias e qual é o original.	

Se uma das cópias sofrer dano, ela é destruída. Se o usuário sofrer dano por um Golpe, todas as cópias são destruídas. Quando executar um Golpe, o usuário pode determinar que ele se origina de qualquer das cópias, e o Golpe terá seu efeito normal a despeito disso. O usuário só possui sua Ação de Golpe por rodada, mas cada cópia pode se deslocar separadamente possuindo sua própria Ação de Movimento junto à Ação de Movimento do original. As cópias não precisam permanecer adjacentes ao original, mas é necessário tê-las em seu campo visual para controlá-las. Além disso, se o usuário ou se uma cópia estiverem adjacentes a pelo menos uma cópia, as Dificuldades de Acurácia de Golpes contra o usuário ou a cópia aumentam em 2. Quando cada cópia é destruída, o usuário perde 1d12 Pontos de Vida.

O alvo revela a Categoria de Peso dele. O Dano Basal da Rasteira varia conforme a Categoria de Peso do alvo:

Categoria de Peso do Alvo	Dano Basal da Rasteira
Muito Leve	1d10 Especial
Leve	1d10+5 Especial
Médio	1d10+10 Especial
Pesado	2d10+12 Especial
Muito Pesado	3d10+14 Especial
Extremamente Pesado	5d10+16 Especial

230

Música da Relíquia



Explosão 4, Som	2
3d12+12 Especial	Si
Por Encontro	Conquista
Se o resultado do Teste de Acurácia for 16 ou mais, os alvos são Adormecidos.	

Neblina



Cobertura	Automática
-	À Distância 5
À Vontade	Abstração
O alvo com a Cobertura de Neblina não pode ter suas Fases reduzidas. É possível usar a Neblina em si mesmo, mesmo sendo um Golpe À Distância.	

Nevasca



Coluna 3	7
5d12+18 Especial	À Distância 6
Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 16 ou mais, os alvos estão Congelados. Se o clima estiver de Granizo, a Nevasca acerta automaticamente dispensando o Teste de Acurácia.	

Névoa Aromática



-	2
-	À Distância 10
À Vontade	Perspectiva
Eleva uma Fase de Defesa Especial do alvo.	

Nevoeiro



Clima	Automática
-	Área
À Vontade	Abstração
Por três rodadas, a área é considerada de Nevoeiro, o que significa que todas as Fases são anuladas. O Nevoeiro não substitui o Clima que havia antes, mas se combina a ele.	

Nó de Grama



-	2
Ver Efeito	À Distância 5
Por Encontro	Segurança

Nocaute



-	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o alvo possui um item Mantido, ele é jogado para longe do campo de batalha.	

Núcleo Excretor



Explosão 10	4
4d12+16 Especial	Si
Diária	Perspectiva
Alvos que já tinham atacado o usuário perdem suas Habilidades pelo resto do encontro.	

Obelisco



Impacto	5
4d12+16 Físico	À Distância 8
Por Encontro	Incentivo
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o Obelisco causa um Crítico.	

Ódio



-	2
-	À Distância 15
Por Encontro	Conquista
O último Golpe usado pelo alvo tem sua Frequência alterada até o fim do encontro. Se for um Golpe que poderia ser usado À Vontade, ele agora só pode ser usado Rodada Sim Rodada Não. Se for um Golpe usado Rodada Sim Rodada Não, ele só poderá ser usado uma vez por encontro, o que significa que ele não poderá mais ser usado naquele encontro.	

Oferenda



-	2
-	À Distância 4
Por Encontro	Cobiça
O usuário dá seu item Mantido ao alvo, a menos que o alvo já esteja com algum item Mantido.	

Ofuscação



-	2
3d12+14 Especial	À Distância 10
Por Encontro	Constrangimento

Se o resultado do Teste de Acurácia for 13 ou mais, aumente em 1 as Dificuldades de Acurácia do alvo pelo resto do encontro.

Ofuscar



-	3
-	À Distância 5
À Vontade	Conquista
O alvo está Paralisado.	

Role 1d4 para definir quantos PV os alvos perdem:

Resultado da Rolagem	Perda de Pontos de Vida dos Alvos
1 ou 2	Metade do Nível do Usuário
3	Nível do Usuário
4	1,5 multiplicado pelo Nível do Usuário

231

Olhar Paralisante



-	Automática
-	À Distância 6
Por Encontro	Constrangimento
Pelo resto do encontro, o alvo não pode fugir nem ser convocado à poké bola até estar inconsciente.	

Onda Anômala



-	2
-	À Distância 4
Rodada Sim Rodada Não	Constrangimento
O alvo perde duas Fases de Ataque Especial.	

Onda de Calor



Explosão 3	4
4d12+16 Especial	Si
Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, os alvos estão Queimados.	

Onda de Choques



Coluna 2	Automática
2d10+8 Especial	À Distância 2
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
-	

Onda de Lama



Coluna 4	2
4d12+16 Especial	À Distância 4
Por Encontro	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, os alvos estão Envenenados.	

Onda de Vácuo



Interrupção	2
1d12+6 Especial	À Distância 6
À Vontade	Entrada
Se o inimigo declarar um Golpe, é possível usar a Onda de Vácuo no turno dele antes do Golpe dele.	

Onda Psíquica



Coluna 2	5
-	À Distância 4
Por Encontro	Segurança

Role 1d4 para definir quantos PV os alvos perdem:

Resultado da Rolagem	Perda de Pontos de Vida dos Alvos
1 ou 2	Metade do Nível do Usuário
3	Nível do Usuário
4	1,5 multiplicado pelo Nível do Usuário

Onda Trovão



-	Automática
-	À Distância 6
Diária	Conquista
Paralisa o alvo.	

Ordenar Ataque



-	2
3d12+14 Físico	À Distância 10
Por Encontro	Incentivo
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, Ordenar Ataque causa um Crítico.	

Ordenar Cura



-	Automática
-	Si
Diária	Modelo
Recupera metade de seus Pontos de Vida máximos.	

Ordenar Defesa



-	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Eleva uma Fase de Defesa e de Defesa Especial.	

Osso Sombrio



-	2
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa.	

Ovo Bomba



Explosão 2	6
4d12+16 Físico	À Distância 6
Por Encontro	Segurança
-	

Paciência



Interceptação	Automática
-	À Distância 15
Por Encontro	Despedida
Se o usuário for alvo de um Golpe, ele pode usar a Paciência como uma Interceptação. Após declarar o uso da Paciência, o usuário encerra seu turno. O usuário não fará nada em seu próximo turno na rodada seguinte. Apenas no outro	

turno, duas rodadas depois, some todo o dano sofrido pelo usuário desde o momento que declarou a Paciência até agora. O alvo perde uma quantidade de PV igual ao dobro do valor desta soma.

Pancada



-	2
3d12+14 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está Paralisado.	

Escolha cinco metros quadrados dentro do alcance. Todos os quadrados devem estar adjacentes a pelo menos outro quadrado escolhido. Se uma criatura se mover através destes de algum quadrado a menos de dez metros de um dos cinco quadrados escolhidos, as Pedras Soltas do quadrado mais próximo da criatura são removidas e o inimigo perde um oitavo de seus PV máximos. Esta perda é considerada dano de Pedra comum, afetado por resistências e vulnerabilidades, mas não se aplicam Atributos. Se um alvo já foi atingido por um dos cinco quadrados, ele não pode ser atingido por outro até o fim do encontro, ou até que seja convocado de volta à pokébola ou fuja.

Pancada Dupla



Saraivada 2	3
2d8+6 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
-	

Paranormal



Empurrão 5 (0)	2
3d12+14 Especial	À Distância 10
Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo perde uma Fase de Defesa Especial.	

Partir o Coração



-	2
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, Atordoa o alvo.	

Passar o Bastão



-	Automática
-	Si
À Vontade	Excentricidade
O usuário é substituído por outro pokémon da equipe do seu dono. Todas as Fases e Coberturas que estavam sob efeito no usuário são passadas adiante ao pokémon que o substituir. Passar o Bastão pode permitir que um pokémon seja trocado mesmo que ele esteja Aprisionado, mas o pokémon que sairá da pokébola ficará Aprisionado no lugar do anterior neste caso.	

Patola



Empurrão 2	3
3d12+14 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, a Patola causa um Crítico.	

Pedras Soltas



Ameaça	-
-	À Distância 20
Por Encontro	Abstração

Pelas Costas



Interrupção	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Entrada
Se o usuário for alvo de um Golpe Corpo a Corpo causador de dano, é possível ir Pelas Costas contra o atacante como uma Interrupção.	

Perder a Cabeça



Explosão 8	4
7d10+28 Especial	Si
Diária	Perspectiva
O usuário perde metade dos PV por Perder a Cabeça.	

Perfuração



-	3
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, a Perfuração é um Crítico.	

Perseguição



Interrupção	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Proveito
Se o alvo estiver fugindo ou sendo convocado à pokébola, este Golpe pode ser usado como uma Interrupção. Quando perseguir como Interrupção, a Perseguição fará o usuário se manter adjacente ao alvo que estiver fugindo, garantindo 25 metros de deslocamento imediato acompanhando o alvo o máximo que for possível para poder causar o dano Corpo a Corpo. Se for possível alcançar o alvo desta forma ou se o alvo está sendo convocado de volta à pokébola, Perseguição causará 3d10+12 de Dano Basal.	

Pesadelo



-	2
-	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
O Pesadelo só pode afetar um alvo se este estiver dormindo. O alvo perderá um quarto de seus Pontos de Vida máximos por rodada enquanto sob efeito do Pesadelo. Pesadelo não influencia se o alvo acordará mais cedo ou mais tarde. O alvo só para de sofrer pelo Pesadelo se acordar.	

Peso Pesado



-	2
Ver Efeito	Corpo a Corpo
Por Encontro	Incentivo
O alvo revela a Categoria de Peso dele. O Dano Basal do Peso Pesado varia conforme a diferença entre as Categorias de Peso do alvo e do usuário:	
Categorias de Peso	Dano Basal do Peso Pesado
Iguais	1d10 Físico
Usuário mais pesado que o alvo em uma Categoria de Peso	1d10+10 Físico
Usuário mais pesado que o alvo em duas Categorias de Peso	2d12+12 Físico
Usuário mais pesado que o alvo em três Categorias de Peso	3d10+14 Físico
Usuário mais pesado que o alvo em quatro ou mais Categorias de Peso	5d10+16 Físico

2d8+6 Especial	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Continuação
Se este Golpe for usado na mesma rodada que o Pilar de Água, reduza em 3 o número mínimo necessário como resultado dos Testes de Acurácia para efeitos de Golpes serem ativados por 1d4+1 rodadas. Se este Golpe for usado na mesma rodada que o Pilar de Folhas, todos os inimigos a até 20 metros perdem um oitavo de seus PV máximos no fim de cada rodada por 1d4+1 rodadas.	

Pilar de Folhas



-	2
2d8+6 Especial	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Continuação
Se este Golpe for usado na mesma rodada que o Pilar de Água, todos os inimigos perdem duas Fases de Velocidade por 1d4+1 rodadas. Se este Golpe for usado na mesma rodada que o Pilar de Chamas, todos os inimigos a até 20 metros perdem um oitavo de seus PV máximos no fim de cada rodada por 1d4+1 rodadas.	

Picada



-	2
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Cobiça
Se o alvo da Picada possuir um item Mantido consumível, o usuário do Golpe pode consumi-lo.	

Pisotear



Impacto	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está Atordoado. O Dano Basal por Pisotear aumenta em +1d10 se o alvo for Pequeno.	

Picada Venenosa



-	2
1d6+3 Físico	À Distância 6
À Vontade	Conquista
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo é Envenenado.	

Planta Mortal



Explosão 3, Exaustão	4
7d10+28 Especial	À Distância 15
Diária	Perspectiva
Caso este Golpe erre, ele ainda causa como dano o Ataque Especial do usuário a todos os alvos no qual errou.	

Picotar



-	2
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Cobiça
Se o alvo estiver mantendo uma fruta, o usuário de Picotar ingere a fruta imediatamente, recebendo seus efeitos, e ainda aumenta em +2d10 o Dano Basal ao Picotar.	

Pó Irritante



Coluna 1, Interceptação	Automática
-	À Distância 5
Diária	Sorteio
Por uma rodada, os alvos na área só podem atacar o usuário do Pó Irritante a menos que este fique inconsciente ou seja convocado à pokébola.	

Pilar de Água



-	2
2d8+6 Especial	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Continuação
Se este Golpe for usado na mesma rodada que o Pilar de Chamas, reduza em 3 o número mínimo necessário como resultado dos Testes de Acurácia para efeitos de Golpes serem ativados por 1d4+1 rodadas. Se este Golpe for usado na mesma rodada que o Pilar de Folhas, todos os inimigos perdem duas Fases de Velocidade por 1d4+1 rodadas.	

Pó Sonífero



Explosão 1	6
-	À Distância 6
Diária	Excentricidade
Os alvos Adormecem.	

Pó Venenoso



Explosão 1	6
-	À Distância 4
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
Os alvos estão Envenenados.	

Pilar de Chamas



-	2
---	---

Poder Antigo



Coluna 2, Moral	2
2d10+8 Especial	À Distância 8
Por Encontro	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, o usuário eleva uma Fase de todos os Atributos, salvo Saúde. Se o resultado do Teste de Acurácia tiver sido 16 ou mais, todos os aliados dentro da área também elevam uma Fase de todos os Atributos (novamente, salvo Saúde) e não sofrem dano pelo Poder Antigo.	

Poder Cósmico



-	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Clímax
Eleva uma Fase de Defesa e de Defesa Especial do usuário.	

Poder da Natureza



-	Ver Efeito
Ver Efeito	Ver Efeito
Rodada Sim Rodada Não	Sorteio
O usuário usa um Golpe de acordo com o ambiente em que se encontra. Se a Frequência do Golpe usado for Por Encontro ou Diária, não será possível usar o Poder da Natureza de novo durante o encontro.	

Ambiente	Golpe
Água Doce	Surfe
Ártico, Taiga e Tundra	Nevasca
Caverna	Esfera de Sombras
Céu	Rajada de Vento
Cidade	Estrela Cadente
Deserto	Ataque de Areia
Floresta	Folhas Mágicas
Montanha	Deslizamento de Rochas
Oceano	Hidrobomba
Pradaria	Esporos Paralisantes
Praia	Água Barrenta
Selva	Folha Navalha
Vulcão	Onda de Calor

Poder Oculto



Explosão 3	2
Ver Efeito	Si
Rodada Sim Rodada Não	Reviravolta
Quando um pokémon aprende seu Poder Oculto, role 1d4 para definir o Dano Basal do Poder Oculto:	

Resultado da Rolagem de 1d4	Dano Basal do Poder Oculto
1	1d12+6 Especial
2	2d8+6 Especial
3	2d10+8 Especial
4	3d8+10 Especial

Além disso, quando um pokémon aprende seu Poder

Oculto, role 1d20 para definir o Tipo do Poder Oculto. O Tipo definido será o Tipo do Golpe no lugar do Tipo Normal, de modo que o dano causado será do Tipo definido.

Resultado da Rolagem de 1d20	Tipo do Poder Oculto
1	Água
2	Dragão
3	Elétrico
4	Fada
5	Fantasma
6	Fogo
7	Gelo
8	Inseto
9	Lutador
10	Metal
11	Normal
12	Pedra
13	Planta
14	Psíquico
15	Terra
16	Trevas
17	Venenoso
18	Voador
19 ou 20	Role Novamente

Poder Secreto



-	2
3d8+10 Especial	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Sorteio
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o Poder Secreto causa no alvo um efeito de acordo com o ambiente:	

Ambiente	Alvo...
Água Doce	...perde uma Fase de Velocidade
Ártico, Taiga e Tundra	...está Congelado
Caverna	...está Atordoado
Céu	...perde uma Fase de Ataque Especial
Cidade	...está Paralisado
Deserto	...recebe +2 às Dificuldades de Acurácia
Floresta	...perde uma Fase de Defesa
Montanha	...está Confuso
Oceano	...perde uma Fase de Ataque
Pradaria	...está Envenenado
Praia	...perde uma Fase de Defesa Especial
Selva	...está Adormecido
Vulcão	...está Queimado

Poder Terreno



Explosão 3	2
3d12+14 Especial	À Distância 6
Por Encontro	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 16 ou mais, os alvos perdem uma Fase de Defesa Especial.	

Pólen Fofa**Presa de Fogo**

-	2
4d12+16 Especial	À Distância 4
Diária	Continuação
Se o alvo for aliado, o dano que seria causado é curado.	

Polimento**Presa de Gelo**

-	Automática
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Eleva duas Fases de Velocidade do usuário.	

Poluição

Explosão 3	5
1d6+3 Especial	À Distância 3
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 13 ou mais, os alvos estão Envenenados.	

Polvo Canhão

-	4
3d8+10 Especial	À Distância 8
Por Encontro	Incentivo
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, o alvo tem suas Dificuldades de Acurácia aumentadas em 1.	

Pólvora

Cobertura	2
-	À Distância 5
Rodada Sim Rodada Não	Sorteio
O alvo recebe uma Cobertura de Pólvora. Se for acertado por um Golpe causador de dano de Fogo, a Cobertura de Pólvora explode (sendo destruída) e ele perde um quarto de seus PV máximos.	

Pontapé

-	2
1d10+10 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
O alvo perde uma Fase de Velocidade.	

Porrada

Impacto	6
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança

Postura de Ovos

-	Automática
-	Corpo a Corpo
Diária	Modelo
O alvo recupera metade de seus PV máximos.	

Presa Psíquica

-	2
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Segurança
A Presa Psíquica pode destruir Barreiras.	

Presa Venenosa

-	2
2d8+6 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Incentivo
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo está Envenenado.	

Presente

-	3
Ver Efeito	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Excentricidade
Role 1d4 e então confira o Dano Basal do Presente:	

Resultado	Dano Basal do Presente
1	1d10+10 Físico
2	2d10+10 Físico
3	3d10+10 Físico
4	Não há nenhum Dano Basal, e o alvo é curado em 65 Pontos de Vida.

Prevenção**Provocação**

Interceptação	Automática
-	Si
Diária	Excentricidade
Por uma rodada, Prevenção garante que nenhum aliado seja alvo de qualquer Golpe usado como Interrupção ou Interceptação. A Prevenção não protege o próprio usuário, apenas os aliados.	

Previsão**Psicochoque**

Coluna 1, Preparo	2
4d12+16 Especial	À Distância 10
Diária	Abertura
Previsão não consome a Ação de Golpe na rodada em que age, apenas na rodada inicial de Preparo de modo que é possível agir normalmente na rodada que a Previsão causa seu dano. O dano causado pela Previsão é considerado sem Tipo, de modo que causa dano neutro em todos os alvos.	

Primeira Impressão

Interrupção	2
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Diária	Abertura
Desde que o usuário de Primeira Impressão não tenha usado nenhum Golpe durante o encontro, se um inimigo declarar o uso de um Golpe, é possível usar Primeira Impressão durante o turno dele.	

Primeiro Eu**Pulso d'Água**

Interrupção	Automática
-	Si
Diária	Entrada
Se o alvo declarar um Golpe causador de dano e a Velocidade do usuário de Primeiro Eu for maior que a do alvo, é possível interromper o alvo usando Primeiro Eu para usar no alvo o mesmo Golpe que ele pretende usar no usuário antes dele.	

Profundezas da Escuridão**Pulso de Cura**

-	2
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Diária	Perspectiva
Antes de o Dano Basal das Profundezas da Escuridão ser causado, as Fases negativas do alvo são neutralizadas e todas as Fases positivas dele são transferidas ao usuário.	

Proteção**Pulso do Dragão**

Interceptação	Automática
-	Si
Diária	Excentricidade
Se o usuário for acertado por um Golpe, ele pode usar a Proteção para anunciar que se protegeu do Golpe (o Golpe que o acertaria simplesmente não faz nada contra ele).	

**Pulso Primitivo**

Explosão 15	4
5d12+18 Especial	Si
Diária	Perspectiva
-	

Pulso Sombrio

Explosão 3	2
3d10+12 Especial	Si
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, os alvos estão Atordoados.	

Purificação

-	2
-	Corpo a Corpo
Por Encontro	Conquista
O alvo é curado de Veneno e recupera um quarto de seus Pontos de Vida máximos.	

Quebra Crânio

Empurrão 4 (1d12), Impacto, Preparo	2
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Dedicatória
-	

Quebra Telha

-	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Quebra Telha pode destruir Barreiras.	

Queda Livre

Preparo, Prisão	3
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Diária	Dedicatória
No momento que Voar, o usuário e o alvo ascendem aos céus 25 metros. Isso é considerado seu preparo e o alvo irá com o usuário sendo considerado Aprisionado pelo usuário. Em seu turno seguinte, ambos descerão ao chão em descida usando os efeitos do Golpe para causar dano ao alvo e ele será libertado da Prisão. Pokémons Voadores não sofrem dano por Queda Livre.	

Queimadura por Frio

Coluna 2, Empurrão 10 (1d6)	4
6d12+22 Especial	À Distância 10
Diária	Perspectiva
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, os alvos estão com Queimadura.	

Quinas Pontudas

-	Automática
-	Si
À Vontade	Clímax
Eleva uma Fase de Ataque do usuário.	

Raio Aurora

Coluna 1	2
3d8+10 Especial	À Distância 6

Rodada Sim Rodada Não

Abertura

Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo perde uma Fase de Ataque.

Raio Carregado

Coluna 1, Moral	3
2d8+6 Especial	À Distância 5

Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, eleva uma Fase do Ataque Especial do usuário.	

Raio de Confusão

Coluna 1	Automática
-	À Distância 10

Diária	Constrangimento
Os alvos estão Confusos.	

Raio de Gelo

Coluna 1	2
4d12+16 Especial	À Distância 8

Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, os alvos estão Congelados.	

Raio Solar

Coluna 1, Preparo	2
5d12+18 Especial	À Distância 10

Por Encontro	Dedicatória
Se o Clima estiver Ensolarado, o Raio Solar perde a necessidade de Preparo. Se o clima estiver Chuvisco ou de Tempestade de Areia, haverá uma rodada extra de Preparo para usar o Raio Solar. Se o clima estiver de Granizo, o Dano Basal é reduzido a 3d10 Especial.	

Raiva

Moral	2
1d6+3 Físico	Corpo a Corpo

À Vontade	Clímax
Eleva uma Fase do usuário se quaisquer das seguintes condições for satisfeita: o usuário sofreu dano por um ataque desde o turno passado dele ou o usuário usou a Raiva no turno passado dele.	

Rajada de Bolhas

Coluna 1	2
3d8+10 Especial	À Distância 8

Rodada Sim Rodada Não	Pausa
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, os alvos perdem uma Fase de Velocidade.	

Rajada de Chamas

Explosão 4	2
3d8+10 Especial	À Distância 6

Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o alvo perde uma Fase de Velocidade.	

Salvo pelo alvo no centro da área da Explosão, os demais alvos não sofrem o Dano Basal da Rajada de Chamas. Em vez disso, eles perdem 1/16 de seus PV máximos.

O alvo está Preso por 1d4+1 rodadas. Uma vez por rodada, no início de cada turno do alvo enquanto Preso, ele sofre 1d12 de dano. O usuário não pode manter Redemoinhos em mais de um alvo simultaneamente.

Rajada de Vento



Empurrão 40 (0)	2
-	À Distância 6
Diária	Desfecho
Se for uma batalha oficial entre humanos, as regras dizem que um pokémon que foi para tão longe deve ser retornado à pokébola e substituído por outro.	

Rancor



Interceptação	Automática
-	À Distância 20
Diária	Constrangimento
Quando o usuário fica inconsciente devido a um Golpe, ele pode usar o Rancor de sua alma como uma Interceptação para impedir o uso do Golpe que o deixou inconsciente por parte daquele que usou o Golpe contra ele por uma hora.	

Rasteira



-	2
Ver Efeito	Corpo a Corpo
Por Encontro	Segurança
O alvo revela a Categoria de Peso dele. O Dano Basal da Rasteira varia conforme a Categoria de Peso do alvo:	
Categoria de Peso do Alvo	Dano Basal da Rasteira
Muito Leve	1d10 Físico
Leve	1d10+5 Físico
Médio	1d10+10 Físico
Pesado	2d10+12 Físico
Muito Pesado	3d10+14 Físico
Extremamente Pesado	5d10+16 Físico

Reciclagem



-	Automática
-	Si
Diária	Cobiça
O efeito de um item consumível previamente usado durante o encontro é usado de novo como se o item não tivesse sido consumido.	

Recuperação



-	Automática
-	Si
Diária	Modelo
O usuário recupera metade de seus PV máximos.	

Redemoinho



Prisão	4
1d12+6 Especial	À Distância 5
Rodada Sim Rodada Não	Continuação

Refletor



Barreira	Automática
-	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
Posicione 5 metros de Barreiras que durarão por 1d4+1 rodadas posicionadas adjacentes ao usuário enquanto ele se deslocar. Se algum Golpe inimigo tenta ter um alvo através da Barreira, o alvo do Golpe é considerado com duas Fases a mais de Defesa.	

Refresco



-	Automática
-	Si
Por Encontro	Modelo
O usuário é restaurado de todas as Condições.	

Relâmpago



Coluna 1	2
4d12+16 Especial	À Distância 7
Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, Paralisa os alvos.	

Relaxar



-	Automática
-	Si
Diária	Modelo
O usuário recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à metade de seus Pontos de Vida máximos.	

Repuxo



-	2
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Encerramento
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, Paralisa o alvo.	

Réquiem



Explosão 15, Som	Automática
-	Si
Diária	Constrangimento
Humanos não sofrem os efeitos do Réquiem, mas os pokémons na área – incluindo o usuário – sofrem, recebendo um contador que começa em 3. No início do turno de cada pokémon afetado, este contador é reduzido em 1 para aquele pokémon. Quando o contador de cada pokémon atingir zero, aquele pokémon tem seus PV reduzidos instantaneamente a zero. É possível retirar seu contador sendo convocado à pokébola ou fugindo. Se o pokémon ficar inconsciente durante este período seu contador também desaparece.	

Reserva



-	2
1d6+3 Especial	À Distância 10
Por Encontro	Incentivo
Para cada Fase positiva que o usuário possua, aumente o Dano Basal da Reserva em +1d10.	

Resistência



Interceptação	Automática
-	Si
Diária	Abstração
Se o usuário for acertado por um Golpe e seria reduzido a zero PV ou menos, ele pode usar a Resistência para permanecer com 1 Ponto de Vida.	

239

Retalhar



Investida	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, Retalhar é um Crítico.	

Retaliação



-	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Diária	Segurança
Se algum aliado ficou inconsciente devido a um Golpe ou a um Talento do alvo nas últimas duas rodadas, o Dano Basal da Retaliação se torna 5d12 Físico.	

Retirada



-	Automática
-	Si
À Vontade	Abstração
Eleva uma Fase de Defesa do usuário.	

Retribuição



-	2
2d8+6 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Dedicatória
Se o alvo causou dano contra o usuário de Retribuição no último turno dele, o Dano Basal da Retribuição aumenta para 4d12+16 Físico.	

Revelação



-	Automática
-	Si
À Vontade	Proveito
Os Golpes Normais e Lutadores do usuário agora podem acertar e afetar Fantasmas normalmente. Além disso, o usuário não recebe aumentos às suas Dificuldades de Acurácia em virtude de Golpes inimigos e nem mesmo alvos podem usar suas Evasões de Velocidade contra os Golpes do usuário, mas ainda podem usar suas Evasões de Defesa e de Defesa Especial. Finalmente, o usuário pode diferenciar	

o ativador de Multiplicar das cópias.

Reversão



-	2
Ver Efeito	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Despedida

O Dano Basal da Reversão varia conforme a quantidade de PV que o usuário possui atualmente comparada a seus Pontos de Vida máximos:

PV Atuais	Dano Basal da Reversão
Mais de 70% dos PV Máximos	1d10+5 Físico
De 36% a 70% dos PV Máximos	2d10+10 Físico
De 21% a 35% dos PV Máximos	3d10+10 Físico
De 6% a 20% dos PV Máximos	4d10+10 Físico
De 1% a 5% dos PV Máximos	5d10+20 Físico

Revogação



Interceptação	2
-	À Distância 10
Por Encontro	Entrada

Revogação só pode afetar um alvo que ainda não agiu naquela rodada. A Revogação garante que o turno do alvo seja o último de toda a rodada.

Ringue



Empurrão 5 (1d6)	Automática
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Pausa

Este Golpe só pode ter como alvo um inimigo que atacou o usuário no último turno dele e que já estava adjacente desde então.

Rolagem



Investida	4
Ver Efeito	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia

O usuário deve continuar atacando todas as rodadas usando a Rolagem pelas próximas quatro rodadas (totalizando cinco ataques), até que ele falhe em acertar o alvo ou até que seu deslocamento não seja o suficiente para alcançar o alvo. O Dano Basal aumenta conforme o número de rodadas consecutivas de Rolagem:

Rodada	Dano Basal da Rolagem
Primeira	1d10+4 Físico
Segunda	2d10+8 Físico
Terceira	2d10+12 Físico
Quarta	3d10+16 Físico
Quinta	4d10+20 Físico

Rolo Compressor



Investida	2
-----------	---

3d8+10 Físico	Corpo a Corpo	Os alvos perdem duas Fases de Defesa Especial.
Rodada Sim Rodada Não	Segurança	
Se o alvo for Pequeno, aumente o Dano Basal em +1d10. Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, o alvo está Atordoado.		

Ronco



Explosão 5, Som	2
1d12+6 Especial	Si
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, os alvos estão Atordoados. Só é possível usar o Ronco se o usuário estiver Dormindo.	

240

Rosnado



Explosão 5, Som	2
-	Si
À Vontade	Conquista
Os alvos perdem uma Fase de Ataque.	

Roubo



-	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Cobiça
Se o usuário não estiver com nenhum item Mantido, ele rouba o item Mantido do alvo.	

Rugido



Som	11
-	À Distância 6
Por Encontro	Conquista
O alvo foge na direção oposta do usuário deslocando-se 15 metros independentes de seus Deslocamentos permitirem ou não isso. O alvo não poderá fazer nenhum Golpe por quatro rodadas. Se for uma batalha oficial entre humanos, as regras dizem que um pokémon que fugiu deve ser retornado à pokébolha e substituído por outro.	

Rugido do Rei



Explosão 3, Som	2
-	Si
À Vontade	Conquista
Os alvos perdem uma Fase de Ataque e de Ataque Especial.	

Rugido do Tempo



Exaustão, Explosão 10, Prisão	4
7d10+28 Especial	Si
Diária	Perspectiva
Cada alvo deve rolar 1d20 uma vez a cada rodada. Se o resultado for 16 ou mais, eles se libertam da Prisão temporal.	

Ruído



Explosão 4, Som	4
-	Si
Rodada Sim Rodada Não	Encerramento

Os alvos perdem duas Fases de Defesa Especial.	
--	--

Sabre Ósseo



Saraivada 5	4
1d10+4 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
Até cinco espadadas podem ser feitas, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.	

Sacrifício



-	2
-	Corpo a Corpo
Diária	Desfecho
Os PV do usuário são imediatamente reduzidos a zero e o inimigo sofre uma quantidade de dano idêntica àquela sofrida pelo usuário. Nenhum item é ativado pelo Sacrifício.	

Sala das Maravilhas



Clima	Automática
-	Área
Diária	Sorteio
Por 1d4+1 rodadas, a área é considerada Maravilhosa, o que significa que para cada criatura, sua Defesa e sua Defesa Especial são invertidas. A Sala das Maravilhas não substitui o Clima que havia antes, mas se combina a ele.	

Sala de Truques



Clima	Automática
-	Área
Diária	Sorteio
Por 1d4+1 rodadas, a área é considerada Invertida, o que significa que a ordem da iniciativa é totalmente invertida, de modo que o que agiria por último é o primeiro a agir, seguido por aquele que agiria em penúltimo até finalmente aquele que começaria agindo. A Sala de Truques não substitui o Clima que havia antes, mas se combina a ele.	

Sala Mágica



Clima	Automática
-	Área
Diária	Sorteio
Por 1d4+1 rodadas, a área é considerada Mágica, o que significa que itens não podem ser usados, ativados, consumidos ou funcionar de qualquer outra forma. A Sala Mágica não substitui o Clima que havia antes, mas se combina a ele.	

Salmoura



-	2
3d8+10 Especial	À Distância 6
Por Encontro	Incentivo
Se o alvo estiver abaixo da metade dos PV, o Dano Basal da Salmoura aumenta para 5d12+22 Especial.	

Saltitar



-	Automática
---	------------

-	Si	5d12+18 Especial	À Distância 15
À Vontade	Excentricidade	Diária	Perspectiva
-		Os alvos perdem uma Fase de Defesa Especial.	

Salvaguarda



Barreira	Automática
-	À Distância 2
À Vontade	Abstração
Posicione 10 metros de Barreiras que durarão por cinco rodadas. Se o efeito de um Golpe pode atravessar Barreiras e atravessar a Salvaguarda para causar alguma Condição, a Salvaguarda garante que a Condição não será causada.	

Sanguessuga



-	2
1d6+1 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Proveito
O usuário recupera uma quantidade de PV igual à metade do dano causado ao alvo.	

Seiva



-	2
-	Corpo a Corpo
Diária	Excentricidade
O alvo recupera uma quantidade de PV igual ao Ataque do usuário. Depois, o usuário perde uma Fase de Ataque.	

Selo



-	Automática
-	À Distância 10
Por Encontro	Proveito
O alvo está Selado, o que significa que ele não pode usar nenhum Golpe que ele poderia fazer. Não é possível manter mais de um alvo Selado simultaneamente. O usuário permanece Selado até que o usuário deseje libertá-lo ou até que o usuário use o Selo em outro alvo, sem precisar libertar o alvo até o fim do encontro ou após cinco minutos.	

Semente Bala



Saraivada	4
1d10+4 Físico	À Distância 8
À Vontade	Modéstia
Até cinco sementes podem ser atiradas, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.	

Semente Irritante



-	2
-	À Distância 8
Por Encontro	Conquista
A Habilidade do alvo é substituída por Insônia. Se ele possui mais de uma Habilidade, determine aleatoriamente qual Habilidade será substituída.	

Semente Ofuscante



Explosão 3	5
------------	---

Semente Sanguessuga



-	4
-	À Distância 6
Diária	Continuação
No início de cada turno do alvo, a Semente Sanguessuga remove dele um oitavo de seus Pontos de Vida máximos. Assim continuará até o alvo fugir, desmaiar ou retornar a uma pokébola. O usuário da Semente Sanguessuga recupera uma quantidade de Pontos de Vida igual à quantidade perdida pelo alvo. A Semente Sanguessuga não afeta pokémons do Tipo Planta.	

Shuriken Aquática



Interrupção, Saraivada 5	2
1d6+3 Físico	À Distância 7
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
Se um inimigo declarar um Golpe, é possível usar a Shuriken Aquática no turno dele antes do Golpe dele. Até cinco Shuriken Aquáticas podem ser atiradas, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.	

Simpatia



-	2
-	À Distância 4
À Vontade	Conquista
O alvo perde uma Fase de Ataque.	

Simplificador



-	2
-	À Distância 7
Por Encontro	Segurança
Uma das Habilidades do alvo (determinada aleatoriamente se ele possuir mais de uma) é trocada por Mediocridade até o fim do encontro.	

Sinalizador



Coluna 1	2
3d10+12 Especial	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Incentivo (0)
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, os alvos estão Confusos.	

Sino da Cura



Explosão 3, Som	Automática
-	Si
Diária	Modelo
Todos os alvos são curados de quaisquer Condições.	

Soco Bala



Interrupção	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo

À Vontade	Entrada	1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
Se um inimigo declarar o uso de um Golpe, é possível usar o Soco Bala no turno do inimigo imediatamente antes que ele use o Golpe dele.		À Vontade	Segurança

Soco Cometa

Saraivada 5	4
1d6+3 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
Até cinco socos podem ser feitos, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.	

Soco de Drenagem

-	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Proveito
O usuário recupera uma quantidade de PV igual à metade do dano causado.	

Soco de Fogo

-	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, o alvo está com Queimadura.	

Soco de Gelo

-	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, o alvo está Congelado.	

Soco de Plasma

-	2
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Pelo resto da rodada, Golpes Normais se tornam Elétricos.	

Soco Dinâmico

-	12
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Encerramento
Deixa o alvo Confuso.	

Soco do Trovão

-	2
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, Paralisa o alvo.	

Soco Energizado

-	2
---	---

À Vontade	Entrada	1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
Se um inimigo declarar o uso de um Golpe, é possível usar o Soco Bala no turno do inimigo imediatamente antes que ele use o Golpe dele.		À Vontade	Segurança

Soco Estonteante

Empurrão 2 (0)	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Excentricidade
Se o resultado do Teste de Acurácia for 17 ou mais, o alvo está Confuso.	

Soco Focalizado

Empurrão 10 (1d12), Preparo	2
7d10+28 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Dedicatória
Se o alvo se chocar contra um Terreno Bloqueador, ele sofre 2d12, e não apenas 1d12, de dano por isso. O Soco Focalizado exige não ter sido acertado por nenhum Golpe causador de dano desde o momento de declarar seu uso até sua execução na rodada seguinte. Se for acertado por um Golpe durante este período, o usuário do Soco Focalizado perderá sua próxima Ação (aquele em que faria o Soco Focalizado).	

Soco Rápido

Interrupção	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Entrada
Se um inimigo declarar o uso de um Golpe, é possível usar o Soco Rápido no turno do inimigo imediatamente antes que ele use o Golpe dele.	

Soco Sombrio

-	Automática
2d10+8 Físico	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
-	

Sofrimento Mútuo

-	Automática
-	À Distância 4
Por Encontro	Constrangimento
Some os Pontos de Vida do usuário e do alvo. Os Pontos de Vida do usuário e do alvo são agora a metade desta soma, a menos que isso seja maior que os Pontos de Vida máximos de um deles, caso em que o excedente é perdido.	

Sombra Traíçoeira

Interrupção, Investida	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Entrada
Se um inimigo for usar um Golpe, é possível usar a Sombra Traíçoeira como uma Interrupção antes do Golpe dele.	

Soco Energizado

-	2
---	---

Sonambulismo

-	Automática
---	------------

243

-	Si
Por Encontro	Segurança
O usuário usa um Golpe conhecido por ele sorteado aleatoriamente e ignorando as Frequências normais. Só é possível usar o Sonambulismo enquanto Adormecido.	

Sopro de Gelo

-	4
10 Especial	À Distância 2
Por Encontro	Segurança
Este Golpe sempre é um Crítico.	

Sopro do Dragão

Coluna 1	2
2d10+8 Especial	À Distância 3
Rodada Sim Rodada Não	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, os alvos estão Paralisados.	

Sua Vez

Impacto	2
3d8+10 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Excentricidade
O usuário imediatamente retorna à pokébola; um novo pokémon é instantaneamente enviado em seu lugar.	

Submissão

Rebote (um quarto)	6
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Segurança
-	

Substituição

Cobertura	Automática
-	Si
Por Encontro	Reviravolta
O usuário perde um quarto de seus PV máximos. Se ele não possui pelo menos um quarto de seus Pontos de Vida, ele não pode usar Substituição. Uma Cobertura é feita possuindo a quantidade de PV perdidas como sua quantidade de PV. Se o usuário seria atingido por algum Golpe, a Cobertura é atingida no lugar. A Cobertura possui o(s) mesmo(s) Tipo(s) e os mesmos Atributos do usuário, mas é imune a todas as Condições. Golpes sonoros (aqueles com o Descritor Som) ignoram a Substituição.	

Sufocamento

Prisão	4
1d6+3 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Continuação
O usuário e o alvo estão Presos por 1d4+1 rodadas. Uma vez por rodada, no início de cada turno do alvo enquanto Presos, ele sofre 1d12 de dano. A menos que o usuário seja Enorme ou Gigantesco, ele não pode sufocar mais de um alvo simultaneamente.	

Sujeira

Explosão 3	7
5d12+18 Especial	À Distância 8
Diária	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, os alvos estão Envenenados. Aos alvos contra os quais errar a Sujeira, ela ainda causa o Ataque Especial do usuário, mas não o Dano Basal e não pode Envenenar.	

Superaquecimento

Explosão 2	4
6d12+22 Especial	Si
Diária	Perspectiva
O usuário perde duas Fases de Ataque Especial.	

Superforça

Empurrão 8 (0)	4
3d10+12 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
-	

Superpoder

Empurrão 6 (1d6), Impacto	2
5d12+18 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Encerramento
O usuário perde uma Fase de Ataque e de Defesa.	

Surpresa

-	4
-	Corpo a Corpo
Por Encontro	Segurança
Os Pontos de Vida do alvo são reduzidos à metade da quantidade que estavam antes, excepcionalmente arredondando para cima.	

Supersônico

Coluna 1, Som	11
-	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
Os alvos estão Confusos.	

Supervoadora

Investida	3
5d12+22 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Segurança
Se a Supervoadora errar, o usuário sofre 4d10 de dano.	

Supporte

-	Automática
-	Si
Diária	Modelo
O usuário recupera uma quantidade de PV igual à metade de seus Pontos de Vida máximos. Se estiver em uma Tem-	

pestade de Areia, ele recupera dois terços dos Pontos de Vida máximos, em vez de apenas metade dos PV máximos.

Surfe



Coluna 4	2
4d12+16 Especial	À Distância 4
Por Encontro	Abertura
-	

Tagarelar



Coluna 1, Som	2
2d10+8 Especial	À Distância 4
Rodada Sim Rodada Não	Reviravolta
Os alvos estão Confusos.	

Tambor de Pança



-	Automática
-	Si
Por Encontro	Clímax
O usuário perde metade de seus PV máximos e então eleva sua Fase de Ataque ao máximo.	

Tapa



-	2
1d12+6 Físico	Corpo a Corpo
À Vontade	Segurança
-	

Tapa Duplo



Saraivada 5	4
1d6+1 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Modéstia
Até cinco tapas podem ser dados, mas após o primeiro erro, esta Saraivada acaba.	

Tática Suja



-	2
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Dedicatória
Tática Suja ignora todas as Fases do alvo, desde o Teste de Acurácia até a rolagem de Dano Basal.	

Teia de Aranha



Prisão	Automática
-	À Distância 5
Diária	Abstração
-	

Teia Elétrica



Coluna 2	3
1d10+10 Especial	À Distância 4
Rodada Sim Rodada Não	Abstração
Os alvos perdem uma Fase de Velocidade.	

Teia Pegajosa



Ameaça	Automática
-	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Abstração
Escolha dez metros quadrados dentro do alcance. Todos os quadrados devem estar adjacentes a pelo menos outro quadrado escolhido. Se uma criatura se mover através destes quadrados ou para eles, ela perde uma Fase de Velocidade. não mais do que uma Fase de Velocidade por turno é perdida para a Teia Pegajosa.	

Teia Tóxica



Coluna 1	2
-	À Distância 8
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
Os alvos perdem uma Fase de Velocidade e estão Envenenados.	

Tela de Luz



Barreira	Automática
-	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Abstração
Posicione 5 metros de Barreiras que durarão por 1d4+1 rodadas posicionadas adjacentes ao usuário enquanto ele se deslocar. Se algum Golpe inimigo tenta ter um alvo através da Barreira, o alvo do Golpe é considerado com duas Fases a mais de Defesa Especial. Quebra Telha não pode destruir a Cortina de Fumaça.	

Telecinesia



-	Automática
-	À Distância 10
Por Encontro	Segurança
Por 1d4+1 rodadas, o alvo é imune a Golpes de Terra e todas as Dificuldades de Acurácia de Golpes feitos contra ele são reduzidas em 5. Os efeitos da Telecinesia não se acumulam, mas é possível renovar a duração usando-a de novo.	

Teletransporte



Interceptação	7
-	Si
Por Encontro	Entrada
O usuário pode se mover 1d10+10 metros, e pode atravessar Terrenos Bloqueadores e Terrenos Acidentados como se fossem Terreno Regular.	
Quando o Teletransporte não é usado como uma Interceptação, ele dispensa Teste de Acurácia tendo sucesso automaticamente. Quando ele é usado como Interceptação e falha devido ao Teste de Acurácia, o uso não conta como consumo para fins de sua Frequência.	

Tempestade de Areia



Clima	Automática
-	Área
Por Encontro	Abstração

Por 1d4+1 rodadas, uma Tempestade de Areia toma conta da área, o que significa que aqueles que não possuírem os Tipos Metal, Pedra ou Terra perdem 1/16 de seus Pontos de Vida máximos a cada rodada. Além disso, pokémons de Pedra elevam duas Fases de Defesa Especial durante uma Tempestade de Areia.

Tempestade de Folhas



Torção



2

-	
5d12+18 Especial	Corpo a Corpo
Por Encontro	Perspectiva
O Dano Basal da Torção é reduzido em 1d12 para cada 10% de Pontos de Vida que o alvo possui abaixo de seus PV máximos, até o mínimo de apenas os 18 de dano.	

Tempestade de Magma



Tormento



2

-	
-	À Distância 10
Por Encontro	Excentricidade
Por 1d4+2 rodadas, o Tormento garante que o usuário não repita Golpes usados nas últimas duas rodadas.	

Tempestade de Pétalas



Tornado de Folhas



4

Explosão 6	
3d8+10 Especial	Si
Por Encontro	Proveito
Se o resultado do Teste de Acurácia for 15 ou mais, os alvos têm suas Dificuldades de Acurácia aumentadas em 1 até o fim do encontro.	

Terremoto



Toxicidade



4

-	
-	À Distância 4
Por Encontro	Conquista

O alvo é acometido com Veneno Mortal.

Tiro de Lama



Transferência



4

-	Automática
-	Si
Por Encontro	Excentricidade
Os Atributos Ataque e Defesa do usuário são trocados por 1d8+1 rodadas.	

Tiro Escaldante



Transformação



5

-	Automática
-	À Distância 25
Por Encontro	Reviravolta
O usuário assume a forma do alvo, recebendo seu(s) Tipo(s) e sua(s) Habilidade(s) e aprendendo todos os Golpes conhecidos por ele, bem como assumindo sua altura, seu Tamanho e seu Peso, mas os Atributos do usuário permanecem os seus próprios. O usuário permanece nesta forma até escolher reverter a sua forma original ou até usar Transformação para se tornar alguma outra coisa, sem precisar reverter até o fim do encontro ou após cinco minutos.	

Tiro Espelhado



Transmissibilidade



5

-	Automática
-	Corpo a Corpo
Diária	Excentricidade
O usuário transfere de si para o alvo todas as Condições que	

245

o aflijam, restaurando-as de si mesmo, mas a Transmissibilidade só é possível se o alvo não possuía as Condições que receberá.

O usuário troca todas as Fases de Defesa e de Defesa Especial que estavam ativas sobre ele pelas Fases que estavam ativas nos mesmos Atributos do alvo e vice-versa. É possível neutralizar Fases.

Trapaça



-	2
4d12+16 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Segurança
O alvo revela ao usuário seu Atributo Ataque. Em vez de adicionar o Ataque do usuário da Trapaça ao Dano Basal, adicione o Ataque do alvo no lugar.	

Travessia Fantasmagórica



246

Preparo	2
3d12+19 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Perspectiva
Assim que começar a Travessia Fantasmagórica, o usuário desaparece do campo de batalha e seu turno acaba. Isso é considerado o tempo de Preparo. O usuário reaparece adjacente ao alvo no turno seguinte, ignorando quaisquer distâncias por Deslocamentos feitos pelo alvo durante este período, e aí então o Dano Basal é causado.	

Tremor



Explosão 3	2
2d10+8 Físico	Si
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Os alvos perdem uma Fase de Velocidade.	

Troca



-	2
-	Corpo a Corpo
Por Encontro	Cobiça
O alvo e o usuário trocam seus itens Mantidos.	

Troca de Bateria



-	2
3d8+10	À Distância 5
Por Encontro	Excentricidade
O usuário imediatamente retorna à poké bola; um novo pokémon é instantaneamente enviado em seu lugar.	

Troca de Corações



-	Automática
-	À Distância 25
Diária	Excentricidade
O usuário troca todas as Fases que estavam ativas sobre ele pelas Fases que estavam ativas no alvo e vice-versa. É possível neutralizar Fases.	

Troca de Defesas



-	Automática
-	Corpo a Corpo
Por Encontro	Excentricidade

Troca de Forças



-	Automática
-	Corpo a Corpo
Por Encontro	Excentricidade
O usuário troca todas as Fases de Ataque e de Ataque Especial que estavam ativas sobre ele pelas Fases que estavam ativas nos mesmos Atributos do alvo e vice-versa. É possível neutralizar Fases.	

Troca de Habilidades



-	Automática
-	Corpo a Corpo
Por Encontro	Conquista (0)
O usuário troca suas Habilidades e as Habilidades do alvo umas pelas outras, de modo a ganhar as Habilidades do alvo enquanto o alvo recebe as suas Habilidades até o fim do encontro.	

Troca de Marcha



-	Automática
-	Si
Por Encontro	Clímax
Eleva uma Fase de Ataque do usuário e duas Fases de Velocidade do usuário.	

Troca de Velocidades



-	Automática
-	Corpo a Corpo
Por Encontro	Excentricidade
O usuário troca todas as Fases de Velocidade que estavam ativas sobre ele pelas Fases que estavam ativas na Velocidade do alvo e vice-versa. É possível neutralizar Fases.	

Trocar de Lugar



Interceptação	Automática
-	Si
Por Encontro	Sorteio
Escolha um aliado voluntário e troque de lugar com ele dentro do campo de batalha. Se um dos dois seria alvo de algum Golpe, o outro é o alvo agora.	

Trovão



Empurrão 3 (0), Explosão 3	6
5d12+18 Especial	À Distância 15
Por Encontro	Abertura
Se o resultado do Teste de Acurácia for 13 ou mais, os alvos estão Paralisados. A Dificuldade de Acurácia do Trovão varia conforme o Clima na área alvo, mudando para 11 se o Clima estiver Ensolarado ou para Automática se estiver Chuvoso.	

Truque

3

À Distância 5

Por Encontro

Cobiça

Escolha dois alvos para este Golpe. Troque os itens Mantidos dos dois. Se algum dos dois não possuía item Mantido, ele ganha o item Mantido do outro, que fica sem item Mantido.

Tumba de Areia

4

Prisão

1d12+6 Físico

À Distância 6

Rodada Sim Rodada Não

Continuação

O alvo fica Preso por 1d4+1 rodadas. Enquanto Aprisionado, uma vez por rodada no início do turno do alvo, ele sofre 1d20 de dano.

Tumba de Pedra

5

Explosão 3

2d8+6 Físico

À Distância 6

Por Encontro

Pausa

Os alvos perdem uma Fase de Velocidade.

Uivo

-

Automática

-

Si

À Vontade

Clímax

Eleva uma Fase de Ataque do usuário.

Última Chama

2

Explosão 5

5d12+22 Especial

Si

Diária

Encerramento

O usuário perde o Tipo Fogo por uma hora. Se este era o único Tipo do alvo, ele será do Tipo Normal por uma hora.

Último Recurso

2

Impacto

6d12+22 Especial

Corpo a Corpo

Por Encontro

Continuação (2d4)

O Último Recurso só pode ser empregado se o usuário já tiver usado pelo menos seis Golpes diferentes no encontro.

Ulraje

3

-

5d12+18 Físico

Corpo a Corpo

Diária

Modéstia

O usuário do Ulraje repetirá um Golpe idêntico a Ulraje por 1d2 rodadas depois dessa, tendo como alvo a criatura mais próxima e se deslocando para alcançá-la. Se há mais de uma criatura equidistante, é possível escolher a criatura que será o alvo. Após estas duas ou três rodadas de uso seguido de Ulraje, o usuário cessa o Ulraje e está Confuso. Os usos obrigatórios de Ulraje na(s) rodada(s)

subsequente(s) à inicial ainda consomem normalmente a Ação de Golpe (ou a Ação Padrão, se for humano).

Vácuo Dimensional

Explosão 4	Automática
3d10+12 Especial	Si
Diária	Segurança
O Vácuo Dimensional ignora Barreiras e os efeitos de Levantar o Tapete. Se Hoopa estiver em sua forma não confinada, o Vácuo Dimensional se tornará de Trevas e seu Dano Basal mudará para 4d12+16 Físico, mas o fará perder uma Fase de Defesa.	

Vazio

Explosão 10	4
-	Si
Por Encontro	Conquista
Os alvos Adormecem.	

Venochoque

-	2
3d8+10 Especial	À Distância 4
Por Encontro	Incentivo
Se o alvo estiver Envenenado, o Dano Basal do Venochoque se torna 5d12+22 Especial.	

Ventania

-	2
1d12+6 Especial	À Distância 10
À Vontade	Segurança
Este Golpe pode acertar alvos mesmo que eles estejam no ar em consequência de Golpes como Voar ou Queda Livre ignorando a distância, e seu Dano Basal contra estes alvos aumenta para 2d12+16 Especial.	

Vento Cortante

-	2
2d10+8 Especial	À Distância 8
À Vontade	Segurança
Se o resultado do Teste de Acurácia for 18 ou mais, o Vento Cortante é um Crítico.	

Vento Encantado

Coluna 3	2
1d12+6 Especial	À Distância 4
À Vontade	Modelo
-	

Vento Gelado

Coluna 1	3
2d10+8 Especial	À Distância 6
Rodada Sim Rodada Não	Pausa
Os alvos perdem uma Fase de Velocidade.	

Vento Nefasto



Vociferação



Coluna 2, Moral	2
2d10+8 Especial	À Distância 10
Por Encontro	Clímax
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, o usuário eleva uma Fase de todos os Atributos, salvo Saúde. Se o resultado do Teste de Acurácia tiver sido 16 ou mais, todos os aliados dentro da área também elevam uma Fase de todos os Atributos (novamente, salvo Saúde) e não sofrem dano pelo Vento Nefasto.	

Vento Prateado



Coluna 2, Moral	2
2d10+8 Especial	À Distância 15
Por Encontro	Incentivo
Se o resultado do Teste de Acurácia for 11 ou mais, o usuário eleva uma Fase de todos os Atributos, salvo Saúde. Se o resultado do Teste de Acurácia tiver sido 16 ou mais, todos os aliados dentro da área também elevam uma Fase de todos os Atributos (novamente, salvo Saúde) e não sofrem dano pelo Vento Prateado.	

Vínculo do Destino



Interceptação	Automática
-	À Distância 20
Diária	Desfecho
Se o usuário for acertado por um Golpe e ficar inconsciente por isso, ele pode usar o Vínculo do Destino para rolar 1d20. Se o resultado for 6 ou mais, aquele que o deixou inconsciente perde todos os seus Pontos de Vida, sendo deixado com 0 PV.	

Vingança



-	2
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Por Encontro	Despedida
Se o alvo causou dano ao usuário no último turno dele, o Dano Basal da Vingança se torna 4d12+16.	

Voadora



Investida	3
2d10+8 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Segurança
Se a Supervoadora errar, o usuário sofre 2d10 de dano.	

Voar



Impacto, Preparo	3
3d12+14 Físico	Corpo a Corpo
Rodada Sim Rodada Não	Dedicatória
No momento que Voar, o usuário ascende aos céus 25 metros. Isso é considerado seu Preparo. Em seu turno seguinte, ele descerá ao chão em descida usando os efeitos do Golpe.	

248

Explosão 5, Som	3
2d10+8 Especial	Si
Rodada Sim Rodada Não	Conquista
Os alvos perdem uma Fase de Ataque Especial.	

Vômito



-	2
-	À Distância 8
Por Encontro	Abstração
O alvo perde a Habilidade dele até o fim do encontro. Se ele possui mais de uma Habilidade, ele perde uma Habilidade definida aleatoriamente.	

Voz Encantadora



Explosão 4, Som	Automática
1d8+4 Especial	Si
Rodada Sim Rodada Não	Constrangimento
-	

Vozeirão



Coluna 4, Empurra 3 (0), Som	2
3d12+14 Especial	À Distância 4
Por Encontro	Segurança
-	

Zero Absoluto



Explosão 3	16
-	À Distância 4
Diária	Desfecho (2d4)
Todos os alvos têm seus Pontos de Vida reduzidos a zero.	

Zumbido



Explosão 3, Som	2
3d12+14 Especial	Si
Por Encontro	Incentivo
Se o resultado do Teste de Acurácia for 19 ou mais, Zumbido reduz uma Fase de Defesa Especial.	

Agradecimentos

Este foi um trabalho muito pessoal para a minha tradução. Pokémon fez parte da minha infância e faz parte da minha vida. Eu sempre quis jogar um RPG de pokémon, e nunca achei um sistema que conseguisse traduzir os pokémons antes. Quando encontrei, resolvi compartilhar com todo o Brasil e esse é o resultado. Obrigado a você que está lendo este texto, eu torço todos os dias que você possa vivenciar isso de dentro.

Deixo um grande meu grande agradecimento à minha família, especialmente minha esposa Deysiane e minha mãe Raquel, as pessoas que mais cuidam das minhas dores e compartilham minhas vitórias. Foram e são elas quem me deram forças, quem convivem com minhas angústias e minhas alegrias. E também minha avó Célia e minha irmã Bárbara que ao longo da minha história também estiveram me ajudando.

Agradeço aos meus amigos tão próximos Dayse, Elson e Caio pelo apoio que me deram ao longo dos anos, um apoio essencial para minha resiliência na vida, um apoio importantíssimo principalmente nestes anos de graduação.

Finalmente, agradeço aos criadores deste RPG, aos criadores de Pokémon e aos criadores dos RPGs. Sem estes últimos eu nem sei quem eu seria.

249

Créditos

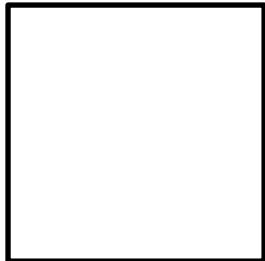
Pokémon é de propriedade da Pokémon Company, não de ninguém que construiu este sistema de regras nem do tradutor para a versão em português. Por favor nos dê um desconto, só queremos jogar um RPG de Mesa.

Este produto é feito para ser de distribuição gratuita.

As imagens usadas durante a confecção foram obtidas da internet e usadas sem permissão. Se você é o artista ou detentor dos direitos autorais sobre alguma destas imagens e deseja os créditos ou a remoção, por favor envie um email para caio.contato@yahoo.com.br. Eu me certificarei de incluir suas informações ou remover sua imagem em atualizações.

Caio Graco Pimenta





NOME: _____
JOGADOR: _____
IDADE: _____
SEXO: _____
ALTURA: _____
PESO: _____
NÍVEL: _____

CLASSES: _____

INVENTÁRIO: _____

POKÉMONS: _____

Deslocamentos	
Terrestre	
Escavação	
Natação	
Subaquático	
Voo	

Evasão	
Física	
Especial	
Veloz	

Dano de Armas	

TALENTOS: _____

INSÍGNIAS, PREMIAÇÕES, MEDALHAS E OUTRAS CONDECORAÇÕES: _____

POKÉMONS IDENTIFICADOS COM A POKÉAGENDA: _____

--

APELIDO: _____
 ESPÉCIE: _____
 TIPO: _____
 SEXO: _____
 NATUREZA: _____
 DIETA: _____
 NÍVEL: _____

PONTOS DE EXPERIÊNCIA: _____
 ALTURA: _____ PESO: _____

	Atributos Basais	Pontos de Atributos	Total	Fases
Saúde				
Ataque				
Defesa				
Ataque Especial				
Defesa Especial				
Velocidade				

Pontos de Vida Máximos	Pontos de Vida Atuais

Deslocamentos
Terrestre
Escavação
Natação
Subaquático
Voo

Evasão	
Física	
Especial	
Veloz	
Bônus Elemental	

HABILIDADES: _____

Golpes	Informações

NOTAS: _____

--

APELIDO: _____
 ESPÉCIE: _____
 TIPO: _____
 SEXO: _____
 NATUREZA: _____
 DIETA: _____
 NÍVEL: _____

PONTOS DE EXPERIÊNCIA: _____
 ALTURA: _____ PESO: _____

	Atributos Basais	Pontos de Atributos	Total	Fases
Saúde				
Ataque				
Defesa				
Ataque Especial				
Defesa Especial				
Velocidade				

Pontos de Vida Máximos	Pontos de Vida Atuais

Deslocamentos
Terrestre
Escavação
Natação
Subaquático
Voo

Evasão	
Física	
Especial	
Veloz	
Bônus Elemental	

HABILIDADES: _____

Golpes	Informações

NOTAS: _____

