

LOCKED TEAM CHALLENGE

Ideatore: Gabriele Bertani

AKA: @ultras_di.excadrill

OBIETTIVO

Sconfiggi il Campione della Lega con un team predeterminato, senza mai rompere le regole.

FASE DI PREPARAZIONE

1. Scegli il gioco Pokémon

Ogni titolo mainline è valido, così come le Rom Hack. Applica le regole adattandole alla versione scelta.

2. Crea il tuo team definitivo

- Scegli 6 Pokémon totali (compreso lo starter, che è obbligatorio)
- Team ideato PRIMA di iniziare la run e NON modificabile
- Ogni Pokémon deve essere:
 - Catturabile nel gioco scelto prima della prima sfida alla Lega Pokémon
 - Catturato prima di entrare nella Lega
 - No leggendari, mitici o pseudo-leggendari (limite BST under 600)
 - No scambi in-game con NPC
- Per ogni Pokémon, dichiara la zona precisa in cui lo cercherai (es. Percorso 5, Grotta Diglett, ecc.)
- non puoi catturare più di un singolo Pokémon, tra plannati e jolly, nello stesso luogo.
- devi catturare il primo esemplare del Pokémon plannato che incontri nel punto di cattura designato. Se il pokémon viene incontrato prima della zona dichiarata per la cattura NON si può catturare.

SPECIES CLAUSE ATTIVA

Non puoi avere due Pokémon della stessa specie nel team, comprese le forme alternative (es. Rotom, Muk normale e di Alola insieme...).

PRIMA LOTTA COL RIVALE: ESENTE

La prima battaglia contro il rivale (quella appena ricevuto lo starter) è fuori dalle regole.

Non conta nessun KO, e non compromette la run.

È una lotta influenzata da IV e mosse casuali a inizio gioco → inutile vincolarla.

DIVISIONE DELLA REGIONE

Dividi la regione in 5 macro-zone per ottenere i Pokémon Jolly.

Le macro-zone possono essere blocchi interi di mappa (es. "da città X a città Y").

INIZIO DELLA RUN

1. Prendi lo Starter

Lo starter deve essere uno dei membri del team ufficiale.

2. Cattura il Pokémon l'Accompagnatore

- Appena raggiungi la prima zona con selvatici catturabili, cattura il primo Pokémon che incontri
 - Questo è il tuo Pokémon Accompagnatore:
 - Va liberato a priori dopo aver ottenuto la seconda medaglia
 - Non va dichiarato prima
 - Se va KO → non compromette la run, ma non può più essere usato
 - Va liberato quando viene catturato il secondo membro prestabilito del team.
 - Va liberato quando viene catturato il primo Jolly.
-

REGOLE DEI POKÉMON DEL TEAM

Puoi:

- Usarli liberamente
- Allenarli fino al Level Cap, che corrisponde al livello del Pokémon con il livello più alto del Capopalestra o del Campione
- Superare il level cap durante la battaglia con il boss che setta il cap stesso è permesso

Regole:

- Se un membro del team va KO prima della Lega → run fallita
 - Durante la Lega Pokémon:
 - Se un membro muore → non può più essere usato
 - Vietato rianimarlo in qualsiasi modo
 - Nessun altro Pokémon può rimpiazzare un membro ufficiale alla Lega, neanche un Jolly
-

POKÉMON JOLLY

I Jolly sono Pokémon bonus, limitati e sacrificabili.

Come ottenerli:

- Hai diritto a 1 Jolly per ogni macro-zona
- Per ogni Jolly devi:
 - Scegliere una zona precisa all'interno della macro-zona (es. "Percorso 9", "Bosco Petalo", ecc.)
 - Catturare il primo Pokémon che incontri lì
 - È permesso fare repel-trick.

Regole:

- Ogni Jolly può partecipare a massimo 3 battaglie
 - Se entra in campo → conta come una battaglia
 - Se resta nel team senza entrare → non conta
 - Anche i wild encounter contano come battaglie in caso entrasse in campo
 - Dopo la terza battaglia → devi liberarlo
 - Se va KO → è perso, ma la run continua
 - Può superare il level cap di 1 livello
 - Non può sostituire membri ufficiali alla Lega
-

DIVIETI E VINCOLI

Vietato:

- Grindare → puoi salire di livello solo tramite:
 - Caramelle Rare (puoi dartene 999 a inizio run e in caso ripristinarle) o lotte con allenatori
- Usare strumenti in battaglia dalla borsa
- Usare strumenti EV (Proteine, Zinco, ecc.)
- Usare:
 - Choice Items
 - Mega Evoluzioni
 - Z-Moves
 - Dynamax
 - Teracristal
 - Bijou
 - Revival Blessing (mossa bannata)

Consentito:

- Curare i Pokémon FUORI dalla battaglia con pozioni e strumenti
 - Usare MT/MN e cambiare moveset
 - MT considerate consumabili anche dopo Gen 5
 - Vietato farmarle al Casinò o simili
 - Usare strumenti assegnabili: Bacche, Carbonella, Assorbisfera, Evolcondensa ecc...
 - Cambiare abilità con Capsule, se disponibili nel gioco
-

🚩 CONDIZIONE DI VITTORIA

Sconfiggi il Campione della Lega con i 6 Pokémon scelti all'inizio.

Se anche solo uno muore prima della Lega, o perdi la sfida contro la Lega → run fallita.

🔥 MODALITÀ HARDCORE (opzionale)

- Se un Jolly muore → run persa
 - I Jolly non possono superare il level cap
-

🔧 HM SLAVE & ALTRO

⚙️ Gli HM Slave sono permessi, ma:

- Usabili solo per le MN (Taglio, Surf, Forza, ecc.)
- Non possono scendere in campo in nessuna battaglia
- Non contano come Jolly o membri del team
- Devono restare passivi nel box o nel party