



# Edición Pokemon

Fecha de la actividad: 16/11/23

---

## Posibles nombres:

Pokemon: La Sinfonía Dorada

## Posibles tramas:

"Región Auralia" es conocida por su rica historia musical y su floreciente escena de entrenamiento de Pokémon. Los entrenadores de todo el mundo vienen a Sonatina para competir en el famoso Concurso Anual de Sonatas, en el que los entrenadores y sus Pokémon se enfrentan en desafíos musicales y de batalla para ganar el prestigioso título de Maestro de la Sonata.

Tu personaje es un entrenador novato que acaba de llegar a Sonatina con la esperanza de competir en el Concurso de Sonatas y convertirse en un gran entrenador de Pokémon. Sin embargo, en su camino hacia la fama y el éxito, descubre un oscuro complot para robar el tesoro musical máspreciado de Sonatina: la partitura original de una famosa sonata compuesta por un legendario maestro de la música y entrenador de Pokémon.

Tu personaje deberá encontrar la partitura antes de que caiga en manos equivocadas y enfrentarse a entrenadores villanos que están dispuestos a todo para conseguir el tesoro musical. A lo largo del camino, se encontrará con nuevos amigos, descubrirá secretos ocultos de la región de Sonatina y, por supuesto, capturará y entrenará a muchos Pokémon nuevos y únicos.

Al final, tu personaje tendrá que competir en el Concurso de Sonatas más grande y desafiante de todos, donde se enfrentará a los mejores entrenadores y pokémon de la región y demostrará su valía como un verdadero Maestro de la Sonata.

"Región Auralia" podría ser un buen nombre para tu región Pokémon, ya que se deriva de la palabra "aural", que significa relacionado con el oído o la percepción auditiva.

Dado que la música clásica es una forma de arte auditiva, la palabra "aural" es apropiada para una región que se centra en esta era.

---

Posibles nombres para el equipo villano:

Team Reggaetoneros

### Posibles ajustes a la trama:

En lugar de simplemente robar la partitura, el Team Reggaetoneros podría tener como objetivo reescribir la partitura original con elementos de reguetón para imponer su estilo musical en toda la región.

El atentado a la constitución de los antiguos bardos podría estar relacionado con la idea de mantener la diversidad musical en armonía, y el Team Reggaetoneros busca subvertir este principio.

Posible ajuste a la introducción de la trama:

Tu personaje descubre el complot del Team Reggaetoneros durante su participación en el Concurso Anual de Sonatas. Al descubrir que la partitura original está en peligro de ser modificada, decide emprender la búsqueda para detenerlos y preservar la diversidad musical.

Con estos ajustes, el juego podría explorar la importancia de la diversidad musical y la armonía en la Región Auralia, mientras tu personaje lucha contra el Team Reggaetoneros para proteger la rica tradición musical de la región

Además, la palabra "Auralia" suena bien y tiene un tono musical en sí misma, lo que podría agregar un elemento interesante a la experiencia del jugador.

---

## Posibles ciudades importantes:

### Pueblo Zenara:



En Pueblo Zenara, la conexión entre los habitantes y los Pokémon es algo innato y especial. Los jardines cuidados no solo albergan flora exuberante, sino que también son el hogar de pequeños Pokémon que coexisten pacíficamente con los residentes. Los habitantes de Zenara practican la armonía no solo entre ellos, sino también con sus amigos Pokémon, creando vínculos profundos basados en el respeto y la comprensión mutua.

En este ambiente de serenidad, destaca el pequeño laboratorio del profesor del pueblo, un investigador trotamundos que ha explorado diversas regiones en busca de la conexión perfecta entre entrenadores y Pokémon. Cada año, el profesor trae consigo tres Pokémon raros y únicos para que los jóvenes del pueblo, al cumplir los 18 años, elijan uno como compañero de viaje en su travesía por la Región Auralia.

El laboratorio, construido en armonía con la arquitectura zen, está rodeado de un jardín tranquilo donde los Pokémon juegan y se relacionan con los habitantes locales. El profesor, un erudito amante de la música, guía a los jóvenes entrenadores en sus

---

elecciones, compartiendo conocimientos sobre la importancia de la conexión entre la música y los Pokémon.



Este ritual anual no sólo marca el inicio de la aventura de los jóvenes entrenadores, sino que también fortalece los lazos entre la comunidad y los Pokémon. Es un evento esperado con entusiasmo, y cada elección refleja la personalidad única de los nuevos aspirantes a Maestros de la Sonata. El laboratorio se convierte en un punto de encuentro donde la música y los Pokémon se fusionan, preparando a los jóvenes para la rica y diversa experiencia que les espera en la Región Auralia.

**Ciudad Estruendia :** La vibrante ciudad del rock, donde las piedras resuenan con la fuerza de la música.

**Pueblo Flamencio:** Una ciudad apasionada donde el flamenco cobra vida en cada rincón.

**Ciudad Rapsodia:** La metrópolis urbana donde el rap fluye como un río de rimas y ritmos.

**Pueblo Popvivo:** Un lugar lleno de color y diversión, donde la música pop resuena en cada esquina.

**Ciudad Operalia:** Una ciudad elegante y teatral donde la ópera se convierte en una experiencia única.

---

Ciudad Sinfónica: El corazón cultural de la región, donde la música clásica se mezcla con la diversidad de estilos.

--Octava Ciudad: Bardovia. Bardovia es una ciudad legendaria que se dice que es el hogar de los bardos más talentosos y famosos de la región de Auralia.

La ciudad se encuentra en la cima de una montaña, rodeada por un bosque frondoso y exuberante. La entrada a la ciudad es una puerta grande y majestuosa tallada en madera oscura, adornada con símbolos de la música y la creatividad.

Una vez que se entra en la ciudad, se encuentra en un laberinto de calles estrechas y empedradas que serpentean entre las casas antiguas y majestuosas.

Las casas están hechas de piedra y madera oscura, y están decoradas con motivos musicales, como notas y claves de sol talladas en las fachadas.

El corazón de Bardovia es la Plaza de los Bardos, una gran plaza donde se reúnen músicos de todo tipo para compartir sus habilidades y entretener a la multitud.

En el centro de la plaza hay una fuente hermosa y ornamental que representa a un bardo tocando un instrumento.

En la parte más alta de la ciudad se encuentra la Academia de los Bardos, una institución prestigiosa que se dice que ha entrenado a algunos de los músicos más famosos y talentosos de toda la región de Auralia.

Los estudiantes de la academia trabajan duro para dominar su arte, y se dice que solo los mejores y más talentosos músicos son aceptados.

Bardovia es un lugar mágico y misterioso, lleno de música y creatividad en cada rincón.

---

## Bardark

Bardark (Tipo Siniestro): Bardark es un Pokémon oscuro y misterioso. Desde su nacimiento, su piel negra como la noche está decorada con hermosas marcas de color rojo oscuro y dorado que recorren todo su cuerpo. Su estructura corporal es delgada y elegante, con extremidades fuertes y flexibles que le permiten moverse con agilidad.

En su cabeza, Bardark tiene una cresta de color rojo oscuro que se extiende hacia atrás, y unos ojos grandes de color amarillo intenso que reflejan una sabiduría ancestral.

Además, en la parte inferior de su cara tiene una pequeña barba dorada que le da un toque de elegancia.

Uno de los rasgos más distintivos de Bardark es su enorme laúd legendario que siempre lleva consigo. Este laúd está tallado a mano en un tronco de árbol antiguo y mágico, y su sonido

puede invocar poderosas emociones en aquellos que lo escuchan. El laúd de Bardark es una parte esencial de su identidad, y lo toca con gran habilidad y pasión en todas sus presentaciones musicales.

En su segunda evolución, Bardark se vuelve más alto y robusto, con músculos bien definidos y una presencia aún más imponente. En su forma adulta, Bardark alcanza su tamaño máximo y se convierte en un ser verdaderamente majestuoso, que inspira respeto y admiración en todos los que lo ven.

Bardark es un Pokémon de tipo siniestro/dragón que tiene una fuerte conexión con la música. Su cuerpo es negro con tonalidades rojas y doradas, y lleva un laúd mágico y legendario que puede invocar poderosas emociones. Es la tercera evolución de un Pokémon inicial, y se caracteriza por su elegancia y sabiduría. Bardark sueña con convertirse en Maestro de la Sonata, el título más prestigioso de la Región Auralia.

---

1º Evolución Bardark Tipo siniestro



2º Evolución Bardark Tipo siniestro



3º Evolución Bardark Tipo siniestro/Dragón



Spectraloon

Altura: 1 metro



---

Peso: 10 kilogramos

Descripción:

Spectraloon, el Pokémon Espectral, es una criatura enigmática que se asemeja a un mapache con una cola larga y peluda que recuerda a las cuerdas de un Waterphone. Su presencia es envuelta en misterio, y su naturaleza fantasmal lo hace único en el mundo Pokémon.

Habilidades Únicas:

Spectraloon tiene la capacidad única de emitir sonidos fantasmagóricos utilizando su cola, que pueden aterrorizar e inquietar a sus oponentes. Esta característica no solo lo convierte en un Pokémon intrigante, sino también en una herramienta valiosa para explorar lugares misteriosos y desconocidos. Su habilidad para desaparecer y reaparecer en diferentes lugares agrega un toque de imprevisibilidad a sus acciones, haciéndolo ideal para la exploración.

Además de sus habilidades espectrales, Spectraloon puede manipular la gravedad a su alrededor. Esta habilidad le confiere una ventaja significativa en la batalla, permitiéndole cambiar la gravedad a su favor y desorientar a sus oponentes. Su destreza en el control gravitacional lo convierte en un Pokémon extremadamente útil en situaciones de combate, sorprendiendo a sus adversarios con movimientos tácticos únicos.

Comportamiento:

Spectraloon es conocido por ser curioso y juguetón. A menudo, se le encuentra explorando áreas misteriosas e investigando fenómenos paranormales. A pesar de su apariencia fantasmal, es amistoso con los entrenadores que demuestran respeto y comprensión hacia su naturaleza única.

Hábitat:

Spectraloon se encuentra comúnmente en lugares misteriosos, como bosques densos, ruinas antiguas y cuevas oscuras. Su capacidad para desaparecer y manipular la gravedad

---

lo hace adaptable a una variedad de entornos, lo que contribuye a su presencia en lugares enigmáticos.

#### Cuidado en Captividad:

Para los entrenadores interesados en capturar y cuidar a Spectraloon, se recomienda un enfoque cauteloso debido a su naturaleza fantasmal. Proporcionarle un ambiente oscuro y tranquilo es esencial para su bienestar, y el entrenador debe demostrar paciencia y comprensión para establecer un vínculo fuerte con este Pokémon intrigante.

#### Curiosidades:

Aunque Spectraloon puede ser invisible a simple vista, sus sonidos fantasmagóricos a menudo revelan su presencia.

Se cree que su cola emite sonidos que están vinculados al inframundo, lo que agrega un aire de misterio a sus habilidades vocales.

La cola de Spectraloon es altamente valorada por artistas y músicos, ya que se dice que puede producir melodías misteriosas cuando se toca adecuadamente.

#### 1º Evolucion



---

2º Evolucion



3º Evolucion



## Ocarinix

Ocarinix el Pokémon Ocarina. Tipo Psíquico tiene la forma de una ocarina con ojos y alas. Su cuerpo es de color Rosa y plateado claro con detalles blancos y rosados. Su cola termina en una boquilla por la que puede soplar aire y producir sonidos.

Ocarinix es capaz de controlar mentes y emociones con sus canciones psíquicas. Puede hacer que sus enemigos se duerman, se confundan o se asusten con solo tocar una melodía. También puede comunicarse telepáticamente con su entrenador y otros Pokémon.

---

Con su gran inteligencia y habilidades musicales, Ocarinix puede ser un gran compañero en la aventura y ayudarte a superar muchos desafíos en la Región Auralia. Ocarinix es muy leal y cariñoso con su entrenador, pero también es muy curioso y travieso.

Ocarinix evoluciona de Ocarino al nivel 16 y a Ocarinus al nivel 36 y adquiere el doble tipo de Psíquico/acero . Su habilidad especial es Sincronía, que hace que el estado alterado del rival sea el mismo que el de Ocarinix. Su movimiento característico es Canción Psíquica(Niv 20), que inflige daño y tiene un 20% de probabilidad de causar cualquier estado alterado al objetivo.

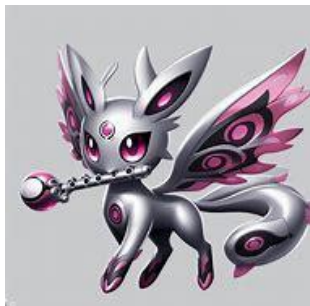
1ºev



2ºev



3ºev



---

## **Ideas historias**

Además de los iniciales podríamos crear unos legendarios héroe y villano como en la mayoría de los juegos de pokemon pero con un tono más turbio adaptado a un público mayor.