

Contexto breve:

Esta historia está planteada para una campaña de 6-7 jugadores, en donde 6 encarnarán a un humano convertido en Pokémon seis de ellos y un Pokémon real el séptimo. Cada jugador está ligado a un Pokémon Legendario, que hará de patrón, y un título que se usará para referirse a ambos.

El Guerrero - Keldeo

El Curioso - Jirachi

El Enamorado - Cresselia

El Silencioso - Darkrai

El Protector - Diancie

El Salvaje- Zeraora

El Salvador - Arceus (El jugador siempre será Silvally)

Los enemigos principales son los llamados Los Olvidados. Unos seres casi sin forma que suelen poseer a los Pokémon y enloquecerlos. En ocasiones algún Olvidado llega a tomar forma definida recordando a una versión de pesadilla de un Pokémon.

LORE:

Historia y creación del Pueblo:

El Refugio del Curioso es una localidad a los pies del Monte Gladius y rodeada por bosques. Es una de las pocas comunidades seguras que existen en el continente de las Leyendas, además de contar con la sede principal de los Exploradores del Curioso. También hay dos sedes pequeñas de los Rescatadores de la Espada y los Mercaderes de la Luna.

Aunque a día de hoy es una comunidad bastante próspera y bien organizada, cuando el Curioso llegó no existían más que las ruinas de una antigua villa humana. Sus ganas de descubrir lo llevaron a adentrarse en el bosque e incluso subir por la montaña, descubriendo más ruinas y hallando objetos y utensilios humanos que trataba como tesoros.

Con el tiempo, el Curioso fue encontrando Pokémon perdidos en sus expediciones y guiándolos hacia su refugio en las ruinas. A estos Pokémon los llenó de curiosidad y les enseñó a explorar y encontrar objetos útiles, además de recolectar materiales para ampliar el refugio. Este fue el nacimiento del gremio de Exploradores del Curioso, un grupo de Pokémon comandados por este y con el cual organizaban expediciones por doquier.

Estas expediciones les llevaron a poder crear rutas seguras hacia otras comunidades y zonas del continente, ya que muchas veces habían sido atacados por criaturas negras y deformes. En una de estas expediciones conocieron al Guerrero y sus Espadas, a los que aceptaron en el

refugio y les ayudaron a instalarse. El intercambio de información y descubrimientos entre ambos campeones, el Curioso y el Guerrero, llevó a que varios de los habitantes del refugio se unieran a los Rescatadores de la Espada o Espadas. El Guerrero informó al Curioso de los peligros de los Olvidados y cómo hacerles frente, además de que habían llegado hasta esa región persiguiendo a un Olvidado peligroso.

Fue la primera vez que el Curioso pudo poner nombre a los seres que los atacaban, incluso supo que era como el Guerrero, alguien con un poder capaz de detener a los Olvidados. Uno de los que Arceus había elegido para proteger el mundo. El Guerrero le pidió ayuda para poder detener al Olvidado de la zona apoyándose en que la necesidad de descubrir más por parte del Curioso lo haría enfrentarse a cualquiera. Uniendo fuerzas entre Exploradores y Espadas, rastrearon y encontraron al Olvidado, el cual mostró la forma de un terrorífico y destructivo Torterra.

La fuerza y el tamaño del monstruo puso en aprietos a todos los Pokémon del Refugio, podía comandar la naturaleza para que creciera sin control, además de hacer retumbar el suelo creando fisuras y causando avalanchas alrededor del poblado. El Guerrero hizo gala de su poder en aquel combate, pero el solo no podía detener al monstruo. Este llegó hasta la plaza causando estragos a cada paso.

El Curioso vio el miedo y la desesperación de sus vecinos, empezó a escuchar susurros e incluso pensamientos. Voces que le pedían protección, que los salvara y detuviera a la bestia. El Curioso despertó su poder en ese momento, alimentando un ataque final con los deseos de todo el Refugio. Hundió y selló al Torterra Olvidado bajo la montaña, salvando el pueblo e iniciando así su camino como uno de los héroes.

Siendo consciente de su papel, el Curioso se unió al Guerrero y decidió dejar el Refugio en manos de sus habitantes y deseando volver cuando todo terminase. Los otros Pokémon construyeron una estatua en honor al Curioso y el pueblo pasó a llamarse el Refugio del Curioso. Con el tiempo, las rutas que los Exploradores y los Espada abrieron, empezaron a ser transitadas por los Mercaderes de la Luna, los cuales instalaron una base en el Refugio para poder reclutar viajeros o usar la base de almacén para el pueblo. Además, el poder del Olvidado sellado mantenía la tierra fértil y que siempre crecieran bayas en abundancia.

Modo de vida y comercios:

Debido a la presencia de tres de las escuelas creadas por los Elegidos de Arceus, gran parte de los habitantes del pueblo acaban uniéndose a ellas y aportando a la comunidad como Rescatadores, Exploradores o Mercaderes.

Los **Rescatadores de la Espada** suelen asegurarse de que ningún Olvidado se acerca al Refugio, sus principales misiones son las de cazar o eliminar Olvidados, además de calmar a Pokémon que hayan sido poseídos por ellos o encontrar algún Pokémon perdido en el bosque o la montaña. De tanto en tanto, suelen colaborar como escolta con los Mercaderes de la Luna o apoyar como infantería en las incursiones de los Exploradores del Curioso.

Los **Exploradores del Curioso** se dejan llevar por su curiosidad y la obtención de conocimiento. Aquí tienen su base principal y por lo tanto la mayor fuente de conocimiento que han podido reunir. Debido a los desastres naturales que se han dado en los últimos mil años, desde que el Curioso desapareció, ruinas nuevas afloran cada poco tiempo y es el cometido de los Exploradores el sacar todo lo posible de ellas. Para financiar las investigaciones, los Exploradores suelen apoyar a los Espada en sus cazas siendo mejores rastreadores o creando nuevas rutas para los Mercaderes de la Luna, además de venderles conocimiento y descubrimientos.

Los **Mercaderes de la Luna** cuentan con una pequeña base que hace las veces de almacén. Se encargan de proteger una parte de las cosechas de bayas y otros frutos que reúnen los Pokémon del pueblo. En caso de pérdida de las cosechas, una parte de lo almacenado se usa para alimentar a la población, otra se lleva a otras comunidades como mercancía. Algunos Mercaderes suelen hacer las veces de diplomáticos acabando con disputas, realizando alianzas o formando nuevas rutas de comercio. La base cuenta con una tienda de productos del exterior, además del tablón para reclutar tanto a Espadas como a Exploradores.

Los Pokémon que no llegan a unirse a ninguno de los tres gremios suelen dedicarse a la recolección de bayas, tanto salvajes en el bosque y la montaña, o plantadas en huertos. También hay abiertos unos pocos comercios que aprovechan la presencia de los tres gremios para ofrecer servicios diferentes, estos son los principales:

Movimientos Man-fou: El Maestro Man-fou, el Mienshao, su hija Aki, la Mienfoo y el ex-explorador Rohoot, el Noctowl llevan un dojo en donde han unido la disciplina de los primeros y el conocimiento del segundo para enseñar movimientos a los Pokémon. Rohoot suele encargarse de investigar las capacidades del cliente y si el movimiento que busca aprender está dentro de sus posibilidades, mientras que Man-fou y Aki se encargan de entrenarlo adecuando a cada Pokémon y movimiento un entrenamiento diferente.

Guardería Sol Feliz: El matrimonio Bilma, la Blissey y Cloro, el Audino son los encargados de llevar este pequeño recinto en donde cuidan a las crías de los Pokémon que deben dejar durante un tiempo el pueblo debido a las misiones que realizan. Aquí suelen reunirse bebés y recién nacidos a los que la pareja enseña y ayuda a controlar sus movimientos. También pueden decirle a alguien de que especie es un huevo o cómo cuidarlo.

Herrería Fuego Templado: Lucina, la Lucario y Carlo y Carla, los Carkol llevan esta herrería en donde fabrican protecciones y otros utensilios con metal. Sus principales clientes suelen ser

los Espada, que requieren de armaduras y otras protecciones para combatir contra los Olvidados, algunos incluso llevan refuerzos para sus garras u otras armas naturales con la intención de causar más daño.

Árboles Cortados: Silfred, el Scyther y Donpa, el Pawniard son la pareja encargada de las actividades forestales. Su labor consiste en controlar que arboles se talan y posteriormente usar la madera para fabricar todo tipo de cosas, desde vigas para casas, hasta carros que se usarán por el gremio de Mercaderes. Muchos Espada y Exploradores novatos suelen unirse a la tala de árboles a modo de entrenamiento.

Tienda de la Luna: Es la tienda que se encuentra en la base de los Mercaderes. Cada día se suele encontrar a un aprendiz diferente junto a Mila, la Milotic, la Líder actual de la base de Refugio del Curioso. Al no existir una moneda como tal, la tienda funciona a base de intercambios, en donde principalmente se suelen usar bayas como pago. La mercancía de la tienda varía cada día, ya que los objetos que los propios clientes usan como pago se ponen a la venta, además de todo lo que traen los Mercaderes de otras zonas.

Además de los comercios, también hay varios puntos de importancia en el pueblo:

La Estatua del Curioso: Una estatua con la imagen de Jirachi o El Curioso. Se erigió en honor a este tras vencer al Torterra Olvidado.

Pozo del Olvido: Un pozo sellado y que lleva hacia donde se encuentra el Torterra Olvidado. Bartolomeo, el Torkoal, suele rondar por el lugar para asegurarse de que nadie se acerca.

Santuario de los Deseos: Un pequeño santuario a los héroes en la montaña, está a medio camino entre la base de los Espada y el pueblo. Los habitantes lo usan para pedir años prósperos y que los miembros de los tres gremios lleguen siempre sanos.

CAMPAÑA/GAMEPLAY:

Relaciones generales:

Los jugadores pueden hablar con los diferentes personajes de la aldea, aunque el si les responden de formal o les ignoran depende de su título.

Los jugadores bajo los títulos El Guerrero, El Curioso y El Enamorado podrán mantener conversaciones con gran parte de los habitantes del pueblo, aunque los Líderes de los gremios podrían reservarse cosas:

- Almiral, el Escavaliar, Líder de los Espada solo hablará de tú a tú con el Guerrero y aun así requerirá de una tirada de Demostración de Fuerza de 5 para que se gane el respeto del Guerrero. El Curioso y el Protector también pueden conseguir una reunión con él con una tirada de Demostración de Fuerza, Persuasión o Diplomacia de 6 o superior.
- Elis, la Purugly, Líder de los Exploradores, solo hablará de tú a tú con el Curioso sin ningún requisito, en sí estará bastante ansiosa de poder saber de este. Para el resto de jugadores, tendrán que dejar caer si tienen algo de información que podría captar la curiosidad de la Purugly, en el caso del Salvaje y el Silencioso, deben superar tiradas de Diplomacia de 4 para que no se sienta incómoda.
- Mila, la Milotic, Líder de los Mercaderes, sólo hablará de tú a tú con el Enamorado y el Silencioso, a este le dirá que es conocedora de la relación entre ambos Legendarios y confía en él. El Curioso si le ofrece alguna cosa, le hablará sin problemas, los demás deberán comprar la información a un precio bastante elevado. Mila se negará a hablar con el Salvaje si este no tiene una buena oferta para ella y si usa una acción de Intimidación le cerrará incluso la tienda.

Los jugadores que no pertenezcan a los roles de el Guerrero, el Curioso o el Enamorado tendrán diferentes dificultades para hablar con la gente. El Protector y el Salvador pueden hablar con la gente si van con buenas intenciones, al Silencioso le evitarán en la mayoría de casos y necesitará siempre una tirada de Sociedad de 4, 5 y 7 para tratar con la gente, la dificultad varía dependiendo de las acciones que realicen los jugadores durante la historia. El Salvaje causará malestar en algunos habitantes, puede arreglarlo con tiradas de Diplomacia o Sociedad, pero si abusa de Intimidación, podría ganarse mala fama y ser incluso detenido.

Sitios:

Preguntar por la estatua del Curioso o este mismo, a adultos, les permitirá saber cómo este construyó el pueblo ayudó a la gente a ser Exploradores. También que lleva mil años sin aparecer y que la llegada del Pokémon con el símbolo del Curioso les hace volver a tener esperanzas de su regreso. Aquellos jugadores que tengan como Background ser de Hoenn, Ranger o Investigador, pueden reconocer el Pokémon de la estatua como Jirachi, el Curioso lo reconocerá como tal ya que ya ha conocido a su patrón.

Si preguntan por los gremios, hablarán de cómo Las Espadas fueron fundadas por El Guerrero y que la base de Refugio no es la principal, estando esta en Cuna de Acero. El Líder y los altos mando de los Espada les pueden llegar a decir que El Guerrero fundó esa base en persona.

En el caso de los Exploradores dirán que es la base principal del gremio y fue fundada por el Curioso, además de a que se dedican y los problemas que causan los Olvidados alrededor del

pueblo o los desastres naturales que han hecho emerger ruinas. Al Curioso lo querran invitarle a explorar las ruinas.

Los Mercaderes les dirán que son una pequeña base, estando la principal en el corazón de la Metrópolis Eclipsada. Les hablarán de los objetivos de los mercaderes y que El Enamorado nunca estuvo en Refugio.

Explorando el pueblo, los jugadores pueden acceder a los comercios mencionados en el apartado de lore sin problema alguno y preguntar les dirán que labor realizan en ellos. Estarán abiertos durante todo el día y cerrarán al caer el sol. El Silencioso y el Salvaje al comienzo tendrán que ir con pago definido, ya que algunos comerciantes pueden no fiarse de ellos. Abusar de Intimidación puede acabar haciendo que les cierren la entrada.

El Santuario de los Deseos es visible de camino a la base de los Espada, no se ve bien desde la plaza del pueblo.

Si algún jugador intenta acercarse al Pozo Olvido, Bartolomeo, el Torkoal, les detendrá al instante alertándoles de que en su interior está atrapado un gran mal. Al Silencioso simplemente lo echará soltando humo creyendo que intenta despertar al gran mal. Por las noches Almiral hace guardia en el Pozo, por lo que es incluso más peligro acercarse.

Los jugadores pueden acercarse a los campos de cosechas, pero los habitantes no se van a dejar robar, en caso de intentarlo, deben realizar una tirada de Robo de 8 y de fallar, pueden quedar vetados o detenidos. Si van al bosque, pueden encontrarse Pokémon recolectando bayas, algunas de las primeras misiones del gremio de Mercaderes serán de ayudar a estos equipos de recolección y en las misiones del gremio de Espadas puede ser encontrar a recolectores perdidos.

Eventos:

Durante el arco de Refugio del Curioso, al explorar, los jugadores pueden encontrarse grietas en el suelo, además en algunos momentos habrá pequeños temblores y misiones relacionadas con estos. Nadie de la aldea parece saber a que se deben ya que la información sobre el Torterra Olvidado, ha sido... olvidada. Se achacan los temblores a la geografía y el donde está situado el pueblo.

Pueden descubrir esto en los archivos secretos del Curioso, pero necesitan o colarse en la base de los Exploradores o convencer a Elis, algo difícil. Cualquier habilidad social requerirá una tirada alta para poder empezar siquiera a plantearse el entrar en esos archivos, incluso siendo el Curioso. El Silencioso no tiene oportunidad alguna.

Avanzando en la historia, los temblores aumentarán y en cuanto empiecen a ser fuertes, Bartolomeo estará dispuesto a permitir a los Héroes (si tienen buena reputación) entrar en el

pozo para que descubran el gran mal que está destruyendo la aldea. Esto puede adelantarse si descubren antes la verdad. El interior del pozo es una mazmorra con el Torterra Olvidado como enemigo final.