

C4

POKÉMON™

 Diego Fariá

Este é um material adicional para C4, sistema genérico criado pelo Tiago Junges para emular aventuras no cenário de

Pokémon. É muito importante que use com o livro básico do C4 para melhor entendimento.

Essa adaptação terá apenas alguns pokémon da primeira geração como exemplo, mas o mestre é livre para usar de referência e criar sua própria pokedex.

🕒 Criação de Personagem



Nessa adaptação vamos focar no jovem treinador que sai de casa aos dez anos de idade vivenciando aventuras pelo mundo e conhecendo novos monstrinhos.

Primeiro passo da criação é decidir o nome, pois o conceito é **Treinador**. Lembrando que o mestre é livre para permitir outros conceitos.

Agora divide **40** pontos em **vida** e **energia**. A vida de um treinador é o quanto seus pokémon resistem em campo de batalha.

A energia é gasta sempre que o treinador usar um golpe de seu pokémon em campo.

Agora seguindo a instrução do livro você pode pegar **4 periciais** da lista que está no livro básico na pág.6 e colocar os pontos 4, 3, 2, 1 na ordem que escolher.

Nessa adaptação a pericia **Animais** mudou para **Pokémon**. Ela funciona na mesma proposta acrescentando que aqui é usada para também capturar pokémon.

As outras periciais seguem a mesma função do livro básico.

Você já começa com um Pokemon inicial (escolha ou role 1d6 na lista abaixo). O mestre também pode fazer sua própria lista ou adicionar mais nesta.

1d6	Pokémon
1	
2	Eevee
3	
4	Squirtle
5	
6	Chamander

Todo personagem começa com **2 PP** (pontos de progressão).
Esse ponto serve para:

- Comprar +5 pontos fixo e colocar em vida ou energia
- Comprar itens iniciais (vê abaixo)
- Pegar outro pokemon (vê abaixo)
- Colocar +1 ponto em uma pericia

Cada uma dessas coisas listadas vale **1 PP**.

⊕ **Não Saia De Mãos Vazias!**

Abaixo a lista de itens que podem ser comprados por 1 PP

- Mochila de Viagem (pode carregar dez itens)
- Saco de Dormir (pode descansar fora da cidade) (cinco usos de utilidade)
- Pokébola (serve para a captura)
- Poção de Cura (recupera +5 pontos de vida)
- Antidoto (tira o estado de veneno)
- Poção da Força (recupera +5 pontos de energia)
- Outro item de suporte que possa ser conversado com o mestre e que dê pra encaixar no custo de 1 PP.

Pokemon

Um personagem poderá ter consigo no máximo três pokémon. Na cidade ele pode usar o PC ou em descanso longo caso tenha pokébolos guardadas na mochila para trocar pokémon assim montando suas estratégias de combate.

Cada pokémon tem golpes especiais que é usado com custo da energia do treinador. Ele também pode aprender novos golpes evoluindo ou sendo instruído. Um pokémon pode aprender no máximo 4 golpes, sendo assim caso um novo golpe surja se tem duas escolhas: excluir o antigo ou rejeitar o novo.

Nessa adaptação terá uma pequena pokedex de Kanto com alguns pokémon disponíveis e seus golpes para uso, mas o mestre é livre para usar de base e criar sua própria pokédex.

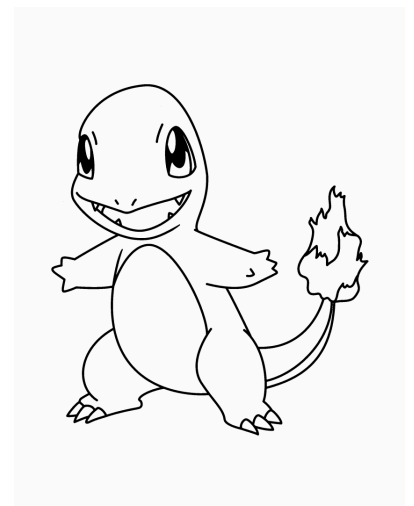
Como explicado antes a vida e energia de um pokémon é a mesma de seu treinador pois é um desempenho em conjunto dos dois no campo de batalha. Porém cada pokémon tem quatro atributos fixos em sua ficha: Combate, Acrobacia, Potência e Coragem que são usados para o combate que será explicado mais tarde.

Um pokémon evolui com 10 PP ou caso o treinador não queira evoluir ele ganha 1 PP para colocar nos pontos de pericia do pokémon. Lembrando que o máximo é 4. Se um pokémon for impedido de evoluir ele não pode mais evoluir.

🕒 Encontrando e batalhando!

O mundo de pokémon é repleto de aventuras, seja com os próprios pokémon ou com treinadores, rivais, organizações e vilões que aparecerão no caminho. E nesses momentos de tensão é que entra o combate muitas das vezes.

- Primeira coisa a se fazer seja com treinador ou pokémon é rolar a iniciativa com a perícia coragem.
- Numa batalha pokémon o treinador deve usar um pokémon por vez a não ser que seja uma batalha de dupla.
- Cada golpe, movimento ou ataque é tido como uma ação, após a sua ação o pokémon passa seu turno.
- Para atacar, defender ou se esquivar normalmente o pokémon usa a perícia combate.
- Assim como no C4 rola-se primeiro o ataque e logo em seguida o alvo rola a defesa e vice-versa.
- Alguns golpes pedirão testes esses testes não contam como uma ação do alvo, são consequências do golpe do atacante e precisam ser feitos para ver o resultado.
- Assim como no C4 o dano de um ataque normal ou golpe que não seja dano fixo é a diferença da rolagem de ataque e defesa.
- Para trocar de pokémon é preciso está no seu turno e quando você lança outro ele entra no turno daquele que substituiu, porém ele fica um turno sem agir.



☉ Sombra e Agua Fresca!

Um descanso longo utilizando uma tenda/cama de dormir pode recuperar metade de pontos de vida e energia se ou recuperar tudo se for à cidade.

☉ Temos Que Pegar

A captura de pokemon é utilizando a pericia Animais (Pokemon) do livro básico do C4. A dificuldade é pelo tipo do pokemon. Para capturar um pokemon você precisa derrotá-lo o primeiro e após três tentativas sem sucesso ele foge.

Comum 4

Normal 6

Você pode dificultar a captura colocando modificadores de +1, +2 ou +3 na dificuldade padrão.

☉ Chegando à Cidade!

Ao chegar à cidade você terá algumas coisas padrão. O centro Pokémon onde você pode recuperar sua vida e energia ou alguma debilidade lá também haverá o PC que funciona como uma espécie de banco de dados onde você poderá guardar desde pokémon a itens e TMs, além de poder trocar as habilidades principais pelas habilidades treinadas dos TMs.

Há também a loja, onde você poderá comprar itens comuns e genéricos para a viagem, o mestre pode sempre

acrescentar novas coisas mais a loja nessa adaptação terá só as coisas básicas para a jornada.

Além disso, há os ginásios pokémon onde está o líder de ginásios e seus pupilos que farão de tudo para proteger a sua insígnia.

Antes de sair para comprar saiba que o Pokédolar é também pontos de progressão que o mestre ganhará conforme a aventura.

Vamos as Compras!

Em todas as lojas esses são os itens mais comuns:

- Poção de Cura 1 PP (Cura 5 de Vida)
- Poção da Força 1 PP (Cura 5 de Energia)
- Repelente 2 PP (Evita qualquer encontro aleatório por alguns minutos)
- Pokébola 1 PP (usado para capturar pokémon)
- Pokébola Especial 2 PP (+1 nas rolagens de captura)
- Pokébola Mestre 3 PP (+2 nas rolagens de captura)
- Pedra Evolutiva 5 PP (evolui pokémon que precisa de pedra para evoluir)
- Pokédoce 2 PP (+1 nas rolagens de ataque e defesa durante a batalha)
- Antídoto 1 PP (retira estado negativo de envenenado)
- Pomada de Queimadura 1 PP (retira o estado negativo de queimado)