

Pokémon- Rasselbande

- [Charakterbogen \(Pokémon\) \(wird nochmal poliert\)](#)
- [Charaktererstellung \(muss noch finalisiert werden\)](#)
- [Addon-Regeln \(im Bau\)](#)
- [Spezialfähigkeiten - Vorschläge](#)

Charakterbogen (Pokémon) (wird nochmal poliert)

Allgemeine Informationen

Name:

Spitzname:

Geschlecht:

Typ(en):

Alter:

Aussehen (Besonderheiten):

Persönlichkeit:

Familie/Freunde/etc.:

Geschichte:

Sonstiges:

Modifikatoren

KP __ / __

Initiative

Fähigkeit: ***Name der Fähigkeit***

Beschreibung: *Beschreibung der Fähigkeit*

Angreifen

Ausweichen

Physischer Angriff

Spezieller Angriff

Physische Verteidigung

Spezielle Verteidigung

Schwäche:

x2 - Typ(en) eintragen

x4 - Typ(en) eintragen

Resistenz:

x1/2 - Typ(en) eintragen

x1/4 - Typ(en) eintragen

Immunität:

x0 - Typ(en) eintragen

Attribute: (12 Punkte zum Verteilen)

Stärke

Geschicklichkeit

Ausdauer

Willenskraft

Intelligenz

Wahrnehmung

Charisma

Besondere Fertigkeit(en): [Such dir 2 aus, die du besonders gut kannst und verteile 4 Punkte]

Fertigkeit 1 .

Fertigkeit 2 .

Item(s):

ausgerüstet (1 Slot):

Inventar (1 Slot):

Attackenliste

Physisch

Attackenname +Attackentyp

Stärke: x

AP: 0

Stunt-Effekt: [hier eintragen, falls es einen gibt]

Reichweite: [Kontakt-Attacken immer 1, sonst 2, Status immer 3]

Schwierigkeit: [hier eintragen, falls die Attacke eine erhöhte Schwierigkeit besitzt]

Speziell

Attackenname +Attackentyp

Stärke: x

AP: 0

Stunt-Effekt: [hier eintragen, falls es einen gibt]

Reichweite: [Kontakt-Attacken immer 1, sonst 2, Status immer 3]

Schwierigkeit: [hier eintragen, falls die Attacke eine erhöhte Schwierigkeit besitzt]

Status

Attackenname +Attackentyp

Effekt: [hier eintragen]

AP: 0

Reichweite: [Kontakt-Attacken immer 1, sonst 2, Status immer 3]

Hinweise:

Ihr könnt insgesamt 5 Attacken aussuchen. Diese sollten hauptsächlich Attacken sein, die euer Pokémon bis Level 15 lernen kann. Ihr könnt auch Attacken aus Zucht-, Attacken-Lehrer-, TM-/VM-Attacken und Attacken höherer Level auswählen, aber höchstens eine aus jedem Bereich.

AP (heißen bei Pokémon auch Angriffspunkte) sind eure Attackenslots. Da könnt ihr einfach so viele Os hinkopieren oder löschen, wie AP bei der Attacke stehen. Wenn man eine Attacke benutzt, streicht man (am besten mit Bleistift) einen Slot weg.

Charaktererstellung (muss noch finalisiert werden)

Charaktererstellung

Hier kommt ein kleiner Guide zur Charaktererstellung!

Wir werden uns gemeinsam in eine Welt ähnlich der von *Pokémon Mystery Dungeon* stürzen und zwar als ganz kleine Helden – Pokémonkinder! Dazu sei vorab gesagt, dass die Welt nicht eins zu eins wie in *Mystery Dungeon* sein wird und Menschen übrigens auch weder vorkommen noch bekannt sind.

Beim **Alter** orientieren wir uns mal an den Menschen. Damit sollte jeder Charakter so ca. **zwischen 6 und 10 Jahren alt** sein.

Kein Plan von Pokémon oder Mystery Dungeon? Kein Problem. ;)

Zum einen ist das für euch leichter zu spielen. Denn Pokémonkinder, die ihr bisher recht kurzes Leben in einem kleinen Dorf in der Wildnis verbracht haben, besitzen nicht unbedingt viel Wissen oder Erfahrung. Außerdem werden wir einige (spieltechnische) Dinge sowieso etwas anders handhaben als in den Spielen.

1. Sucht euch ein Pokémon aus!

Gestattet sind:

alle Basis-Pokémon, die sich entwickeln können, inklusive Alola-Formen (→

<https://www.bisafans.de/pokedex/listen/alola-formen.php>) und Baby-Pokémon (→

https://www.pokewiki.de/Baby-Pok%C3%A9mon#.C3.9Cbersicht_aller_Baby-Pok.C3.A9mon).

Es gibt ein paar Pokémon, die ich von den reinen Werten her zu stark finde. Ich habe mir aber überlegt, dass ihr diese Pokémon trotzdem spielen dürft, wenn ihr möchtet und wir dann einfach die Werte ein bisschen senken.

Das trifft auf folgende Pokémon zu:

Sichlor, Sniebel, Yanma, Skorgla, Tangela, Kramurx, Porygon, Traunfugil, Onix, Roselia, Magmar, Elektek, Pummeluff, Isso, Mampfaxo, Rihorn, Schlurp, Driftlon

Zusätzlich dazu sollte sich euer Pokémon an Land bewegen können, sofern nicht gerade ein Abenteuer im Wasser gespielt wird.

2. Charakterbogen ausfüllen

2.1 Persönliche Merkmale

Name und **Spitzname** sollten klar sein.

Typ(en) entnehmt ihr einfach dem Pokéwiki oder einer ähnlichen Seite.

Aussehen erledigt Google Bilder oder der entsprechende Wikieintrag sicher schnell. Aber vielleicht habt ihr noch einige Besonderheiten, die euch von anderen Artverwandten unterscheiden? Besonders große Ohren? Einen flauschigeren Schweif? Einen selbstgebastelten Schmuck aus Blättern?

Eigenschaften - Was zeichnet deinen Charakter aus? Was sind deine Stärken und Schwächen? Wie bist du so drauf?

(Falls die Frage aufkommt: Du musst dich nicht an den in Pokémon vorkommenden Wesen orientieren. Die werden keine Rolle spielen.)

Familie und Freunde sind wichtige Bestandteile eures Lebens. Schließlich lebt ihr in einem kleinen Dorf, wo jeder jeden kennt. Ebenso kennt ihr euch untereinander. Seid ihr Freunde, Feinde, Rivalen, Bekannte, Nachbarn oder vielleicht sogar verwandt? Und wen kennt ihr außerdem noch so?

(Übrigens ist vieles möglich, auch was Familie angeht. Fragt mal Wailord und Eneco...)

Geschichte - Was waren bisher Schlüsselerlebnisse in eurem jungen Leben? Gab es besondere Ereignisse? Was hat euch geprägt?

Sonstiges ist, was woanders nicht reinpasst. Habt ihr z.B. eine bestimmte Lieblingsfarbe? Wie sieht euer Zuhause im Dorf aus? (Wohnt ihr in einer Höhle am Fluss? Hoch oben auf einem Baum? Was passt zu eurem Lebensraum und zu euren Eigenschaften?)

Achja – für Interessierte: In unserer Pokémon-Welt gibt es erstmal keine Fleischfresser. Schließlich gibt es lecker Beeren, Pilze, Gras und Blätter und vieles mehr.

Erste Seite geschafft, soweit so gut.

2.2 Modifikatoren

Zuerst ein kurzer Hinweis: Wie Würfel-Proben funktionieren, erfahrt ihr im Vanilla-Alpaca-Grundregelwerk (<https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/page/regeln-kurz-ib>).

Bis auf die KP lautet die magische Formel für die Kampfwerte: entsprechende Statuswerte (Basis) durch 10 (mit Abrunden)

Beispiel:

<http://pokefans.net/pokedex/pokemon/lithomith/statuswerte>

→ Damit kommt Lithomith auf folgende Werte:

KP: 50

Initiative: 5

Physischer Angriff: 6

Spezieller Angriff: 3

Physische Verteidigung: 8

Spezielle Verteidigung: 3

KP (Kraftpunkte): eure Lebenspunkte

Initiative: je höher, desto besser; für Kampfreihenfolge, Reaktionen u.Ä.

Physischer Angriff wird zu eurem Schaden addiert (, wenn ihr physisch angreift).

Spezieller Angriff wird zu eurem Schaden addiert (, wenn ihr speziell angreift).

Physische Verteidigung wird vom Schaden abgezogen, den ihr (physisch) erleidet.

Spezielle Verteidigung wird vom Schaden abgezogen, den ihr (speziell) erleidet.

Bei Attacken steht normalerweise dabei, ob sie physisch oder speziell sind. (Wenn „Status“ dasteht, macht eine Attacke normalerweise keinen direkten Schaden.)

Angreifen-Wert: Dieser Wert kommt zu eurem Würfelergebnis dazu, wenn ihr einen Würfelwurf aufs Angreifen macht (siehe: <https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/page/addon-regeln-im-bau#bkmrk-angriffsprobe%3A>)

liegt standardmäßig bei 0

Es gibt 2 Möglichkeiten, ihn zu erhöhen:

- die Spezialfähigkeit „Kämpfer“ wählen, die euch +2 auf Angreifen gibt
- Attributpunkte in den Wert Angreifen investieren

Ihr dürft auch beides kombinieren. Der Angreifen-Wert darf allerdings nicht höher als 5 sein.

Ausweichen-Wert: So viel muss man mindestens würfeln, um euch im Kampf zu treffen.

8 +X (→ Der Wert X setzt sich aus verschiedenen Bonus-Werten zusammen.)

Es gibt folgende Möglichkeiten, den Ausweichen-Wert durch Boni zu erhöhen:

- wenn man besonders flott unterwegs ist
- wenn man besonders klein ist
- wenn man besonders leicht ist

Dazu hier eine kleine Tabelle:

Initiative	Bonus	Größe	Bonus	Gewicht	Bonus
5	+1	0,3-0,4m	+1	1,1-2,0kg	+1
6 oder 7	+2	0,1-0,2m	+2	0,6-1,0kg	+2
8 oder mehr	+3			0,1-0,5kg	+3

Fähigkeit: Eine Fähigkeit, die meistens für den Kampf gut ist. Dürft ihr selber aussuchen, falls mehrere zur Auswahl stehen.

Schwäche, Resistenz & Immunität: siehe Punkt 3.2 des Kampfsystems (

<https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/page/addon-regeln-im-bau#bkmrk-3.1%29-schw%C3%A4che-%26-resi>)

2.3 Attribute & Spezialfähigkeiten

[kurzer Satz zu Attributen]

Ihr könnt 12 Punkte beliebig auf die Attribute aufteilen. Zu beachten ist, dass der *Angreifen*-Wert weiter oben auch mit Attributpunkten erhöht werden kann.

Stärke: Ist klar, wofür das gut ist, ne? ^^

Geschicklichkeit: gilt für Körperbeherrschung, Grob- und Feinmotorik

Ausdauer: Kondition, körperliche Widerstandsfähigkeit etc.

Willenskraft: Wie stark ist euer Geist?

Intelligenz: v.a. Wissen und Verständnis von Dingen, aber auch anderes Passendes

Wahrnehmung: Sehen, Hören, Fühlen usw.

Charisma: für soziale Interaktionen

Spezialfähigkeiten

Diese Fähigkeiten geben euch einen Extra-Bonus auf Würfelwürfe. Im Prinzip ist es etwas, was ihr besonders gut könnt.

Ihr könnt euch eure Spezialfähigkeiten selbst überlegen oder auch welche aus dieser Liste

aussuchen: <https://vibrantspace.org/books/vanilla-alpaca/page/spezialfaehigkeiten-vorschlaege>

Nach den Standard-Regeln dürft ihr euch **zwei** Spezialfähigkeiten aussuchen und auf diese beiden Fähigkeiten **4 Punkte** frei verteilen.

2.4 Item(s)

Wie viele Items bzw. Gegenstände ihr besitzt ist abhängig vom Abenteuer. Die Faustregel lautet: Ihr könnt ein Item ausgerüstet haben und eins in einer Tasche o.Ä. herumtragen. Das ausgerüstete Item müsste ihr direkt am Körper tragen, z.B. in der Hand oder irgendwo, wo ihr sehr schnell Zugriff darauf habt.

In der angehängten Item-Liste habe ich Gegenstände aufgelistet, die im Spiel vorkommen können. Es gibt auch Gegenstände, die nicht gelistet sind, aber trotzdem im Spiel vorkommen können. Das sind Gegenstände, die ihr als Charaktere noch nicht kennt.

Unter normalen Umständen kennt ihr euch nicht wirklich mit den Beeren aus. Soll heißen: Bei den Beeren könnt ihr unterscheiden, ob sie Hunger stillen oder Heilfähigkeiten haben und kennt die Wirkung folgender Beeren:

Sinelbeere, Tsitrubeere

Jeder von euch darf eine Lieblingsbeere haben, die er/sie sofort erkennen kann (Auswahl für Lieblingsbeeren sind nur „Ess-Beeren“, in unserem Fall alle Beeren auf dieser Seite mit der Anmerkung „Pokériegelzutat“: <https://www.pokewiki.de/Beeren-Liste>).

Weiteres Wissen könnt ihr haben, wenn ihr die Spezialfähigkeit „Beerenwissen“ besitzt.

Achja – es gibt noch mehr Dinge, die ihr essen könnt. Allerdings kennen nur Pokémon mit der Spezialfähigkeit „Nahrungswissen“ diese Gegenstände genau. Das heißt, dass es z.B. essbare Nüsse gibt. Ohne entsprechendes Wissen kann man diese allerdings nicht von ungenießbaren unterscheiden.

Bei Gebrauchsgegenständen dürft ihr natürlich gern selbst noch kreativ sein.

2.5 Attacken

Ihr könnt **insgesamt 5 Attacken aussuchen**. Davon sollten ca. 2-3 Attacken sein, die euer Pokémon bis Level 15 lernen kann. Ihr könnt auch Attacken aus Zucht-, Attacken-Lehrer- und TM-/VM-Attacken und Attacken über Level 15 auswählen, aber höchstens eine aus jedem Bereich. **AP** (heißen bei Pokémon auch Angriffspunkte) sind eure Attackenslots. Da könnt ihr einfachso viele Os hinkopieren oder löschen, wie AP bei der Attacke stehen. Wenn man eine Attacke benutzt, streicht man (am besten mit Bleistift) einen Slot weg. **evtl. hier noch hinzufügen, dass a) die Minimal-Anzahl von AP genommen wird und b) bei manchen Attacken (z.B. Synthese) die AP noch geringer ausfallen könnten**

Generell: Status: macht normalerweise keinen Schaden, aber irgendwas Hilfreiches

Speziell: wenn ihr damit angreift, kommt euer Wert bei „Spezieller Angriff“ zum Schaden dazu

Physisch: s.o. nur mit physisch

--> das vielleicht lieber ins Kampfgelwerk packen, damit Reichweite / Physisch, Spezial, Status an ein und derselben Stelle steht?

Addon-Regeln (im Bau)

geplanter Content:

- Proben-/Grundregeln -> ! sollte sich komplett mit dem Grundregelwerk decken
- Regelwerk-Dokument - eingearbeitet, **muss noch angepasst und mit den Infos von unten verwoben werden**
- Rollen mit Beschreibungen -> in eigener Seite ausgelagert
- Attacken -> als Calc-Dokument anhängen
- evtl. Inhalte aus dem Guide zur Charakter-Erstellung:
 - ~~Pokémon, bei denen die Werte gesenkt werden müssen, weil die sonst zu stark sind (bzw. generell die Regel, dass Basis- oder Baby-Pokémon, die sich noch entwickeln können, gewählt werden + für unser Abenteuer an Land bewegen -> könnte man bei nem Unterwasser-Abenteuer ja anders machen) + check~~
 - ~~Erstellung von Modifikatoren aus den Base-Stats - check~~
 - ~~erstmal kein Wetter - check (vielleicht noch woanders hinschreiben?)~~
 - ~~Fähigkeiten - check~~
 - ~~Angreifen und Ausweichen (taucht ja auch im Kampf-Regelwerk auf...) -> generell auf der Modifikatoren-Seite gibt es einiges, was im Kampf-Regelwerk auch erklärt wird, also nicht unbedingt doppelt vorkommen muss~~
 - ! aber: **Attribut-Verteilung?** (weil da Kämpfen auch mit dazugehört ...) -> steht beim Angreifen-Wert mit erklärt, aber am besten ne generelle kurze Info zur Attribut-Verteilung machen? oder lieber im Charakterbogen?
 - ~~Inventar + getragene Items (steht da in den Kampfregeln was zu??)~~
 - ~~Attacken: Wie viele und wie man die auswählt, was sind AP/Attackenslots~~ check
 - (Status/Physisch/Speziell und Reichweite müsste im Kampfregelwerk kommen, aber klar auflisten)
- vielleicht zu den Punkten in Lila generell einen Punkt zur Charaktererstellung machen? (Überschrift von der Hierarchie wie Kampfsystem) Dann könnte man theoretisch die Guide-Infos aus dem Charakterbogen rausnehmen und alles hier einbetten:

Folgende Punkte (evtl.) noch mit einbetten:

- Seitentausch: AP durch 2? Reichweite außerhalb des Kampfes -> **Reichweite: bis zu 10m; AP = 7**

- Verwurzler: Heilt am Ende jeder Runde 3 KP, Bewegungsreichweite -1
- Bereiche für Attacken wie Tarnsteine, Weißnebel -> 3x3 (da eventuell in Zukunft noch Attacken klassifizieren, ob sie 3x3 sind oder normal)
- Attacken, die auf mehrere Pokémon gehen, treffen auch mehrere, solange die Pokémon in Reichweite sind (-> z.B. Heuler, Vitalglocke) -> da noch klären, was mit Dampfwalze etc. ist.

ab hier Regelwerk-Dok zum modifizieren:

Kampfsystem

0. Was kann ich in einer Runde machen?

- mich über das Kampffeld bewegen (bis zu 3 Felder; vor oder nach meiner Aktion möglich)

UND

- eine Attacke einsetzen ODER eine sonstige Aktion ausführen (z.B. Rückzug, Gegenstand benutzen, ...)
 - Items verbrauchen keine Aktion, wenn sie sich automatisch aktivieren.
 - Konversation zählt nicht als Aktion, wenn sie kurz genug ist.

1. Kampfreiheitenfolge

1W6 + Initiative

Beispiel:

Mira: $5 + 6 = 11$

Lulu: $2 + 3 = 5$

→ Mira greift zuerst an, dann Lulu.

Priorität:

Es gibt Angriffe, die eine höhere oder niedrigere Priorität besitzen als die meisten anderen Angriffe. Am Anfang einer Kampfrunde wird zuerst gefragt, ob jemand eine solche Attacke (auch Prio-Attacke genannt) einsetzen möchte. Sollte das der Fall sein, werden zuerst die Prioritätsattacken behandelt und dann wird mit der normalen Kampfreiheitenfolge weitergemacht.

Man kann sich vor oder nach dem Einsatz einer Prio-Attacke nicht über das Kampffeld bewegen. Es ist aber auch möglich, die Attacke ohne den Prioritätseffekt einzusetzen. Dann kann man sie in seinem Zug als normale Attacke einsetzen und sich auch zusätzlich bewegen.

Für Interessierte - eine Tabelle mit der Rangfolge von Prio-Attacken und sonstigen Handlungen:

Priorität	Handlung(en)
+7	Verfolgung (nur, wenn sich der anvisierte Gegner zurückzieht, sonst 0)
+6	Rückzug, Verwendung von Items, Aufladung von Power-Punch
+5	Rechte Hand
+4	Bunker , Königsschild , Magiemantel , Scanner , Schutzschild , Schutzstacheln , Übernahme , Ausdauer
+3	Mogelhieb , Rampenlicht , Rapidschutz , Rundumschutz , Trickschutz
+2	Offenlegung , Seitentausch , Spotlight , Turbotempo , Überrumpler , Wutpulver
+1	Eissplitter , Geduld , Kulleraugen , Ruckzuckhieb , Patronenhieb , Plasmaschauer , Pulverschleuder , Schattenstoß , Tempohieb , Tiefschlag , Vakuumwelle , Wasserdüse , Wasser-Shuriken , Turbofelsen
0	alle anderen Attacken
-1	Überwurf
-2	-
-3	Power-Punch
-4	Lawine , Vergeltung
-5	Konter , Spiegelcape
-6	Brüller , Drachenrute , Überkopfwurf , Wirbelwind , Teleport
-7	Bizzarraum

2. Angreifen und Ausweichen

2.1 Angriffsprobe

3W6 + **Angreifen**-Wert muss den gegnerischen **Ausweichen**-Wert erreichen oder überbieten

Der **Ausweichen**-Wert kann im Kampf durch bestimmte Attacken bzw. Zustände gesenkt oder erhöht werden.

Beispiel:

Trys würfelt 3, 4 und 1. Sie besitzt einen *Angreifen*-Wert von +3.

→ Ihre Probe erreicht also einen Wert von **11**.

Der Gegner hat einen *Ausweichen*-Wert von **9**.

Das bedeutet, dass Trys ihren Angriff geschafft hat und den Gegner trifft.

2.2 Reichweite

Es wird in unserem Kampfsystem **Nahkampf- und Fernkampf-Attacken** sowie **Status-Attacken** geben. Nahkampf-Attacken sind alle Attacken, die **Kontakt** zum Gegner herstellen. Andere Attacken, die Schaden verursachen, sind Fernkampf-Attacken.

Eine Liste mit Kontakt-Attacken findet ihr z.B. hier: <https://www.bisafans.de/lexikon/046.php>

Status-Attacken sind Attacken, die keinen direkten Schaden verursachen, dafür aber verschiedene Effekte auslösen können.

Nahkampfattacken: 1 Feld Reichweite

Fernkampfattacken: 2 Felder Reichweite

Statusattacken: 3 Felder Reichweite

Es wird ein paar Attacken geben, die einen festgelegten Bereich des Spielfeldes betreffen. Das sind bei uns Attacken wie Tarnsteine, Weißnebel oder ähnliche Attacken.

Der Bereich kann vom Anwender innerhalb der Reichweite frei platziert werden und umfasst 3x3 Felder. Alle Pokémon, die sich im Bereich der Attacke befinden bzw. diesen betreten, sind von dem Effekt der Attacke (ob positiv oder negativ) betroffen. Der Bereich verbleibt an Ort und Stelle und hält im Normalfall so lange wie die Attacke angibt (z.B. 5 Runden im Fall von Weißnebel).

Eine Attacke, die mehrere Gegner trifft, betrifft alle Pokémon in Reichweite.

2.3 Stunt-Punkte

- wenn Pasch gewürfelt: Würfelaugen auf dem dritten Würfel = Stunt-Punkte

Beispiel:

3 + 3 + 4 → 4 Stunt-Punkte

- Stunt-Punkte können im Kampf für eine der folgenden beiden Möglichkeiten eingesetzt werden:
 - Zusatz-Effekte von Attacken aktivieren (z.B. Paralyse bei der Attacke Donnerblitz)
 - ODER
 - Extraschaden in Höhe der Stunt-Punkte verursachen (siehe auch Punkt 3.2)

Bei Statusattacken gibt es keinen Extra-Effekt durch Stuntpunkte.

2.4 Genauigkeit

Attacken mit Genauigkeit 100 sind weder erschwert noch erleichtert.

Attacken mit Genauigkeit < 100 → Schwierigkeit steigt

→ je 10 Punkte, die der Genauigkeitswert von 100 abweicht, steigt die Schwierigkeit um 1 (Werte wie 85 werden ihrem entsprechenden Zehnerwert zugewiesen → hier z.B. 80)

Die Schwierigkeit wird zum *Ausweichen*-Wert des Gegners dazuaddiert.

Beispiel:

Trys möchte die Attacke Schlafpuder gegen ihren Gegner (Ausweichen-Wert: 12) einsetzen. Schlafpuder besitzt eine Genauigkeit von 75. Die Schwierigkeit wird also um +3 erhöht. Trys muss dementsprechend 15 oder mehr würfeln, um ihren Gegner mit Schlafpuder zu treffen.

- Eine Genauigkeitssenkung um 1 Stufe (z.B. durch Attacken) erhöht die Schwierigkeit um 1.
- Attacken, die in den Pokémon-Spielen eine Treffergarantie besitzen, geben in unserem System anstelle dessen einen Bonus von +2 auf den Angriff.

3. Schaden

3.1 Grundformel:

bei erfolgreichem Angriff:

Schaden

= Basis-Stärke der Attacke + Modifikator (physischer bzw. spezieller Angriff) – gegnerische

(physische oder spezielle) Verteidigung

Beispiel:

Trys setzt die Attacke Glut ein. Glut hat eine Basis-Stärke von 4 und ist eine Spezial-Attacke. Trys' spezieller Modifikator beträgt 3. Der Gegner hat eine spezielle Verteidigung von 2.

$$4 + 3 - 2 = \mathbf{5 \text{ Schaden}}$$

3.2 Schwäche & Resistenz

- Greift man mit einer Attacke an, gegen deren Typ ein Gegner eine Schwäche besitzt:
→ Basis-Stärke der Attacke wird verdoppelt bzw. vervierfacht
- bei Resistenz:
→ Basis-Stärke wird halbiert bzw. geviertelt
- Immunität: Es wird gar kein Schaden verursacht.

Beispiel:

Glut (Basis-Stärke 4); spezieller Angriff: 3; spezielle Verteidigung vom Gegner: 4

gegen ein Pflanzenpokémon: $4 \times 2 + 3 - 4 = 7$

gegen ein Wasserpokémon: $4 : 2 + 3 - 4 = 1$

3.3 generelle Schadensformel mit allem:

Basis-Stärke x Schwäche-/ Resistenzmodifikator

+ (Spezial-)Angriffsmodifikator

+ Stunt-Schaden

- (physische oder spezielle) Verteidigung des Gegners

Beispiel:

Glut

Basis-Stärke: 4; neutraler Schaden (x1); Spezial-Angriffsmodifikator: 3; gewürfelte Stunt-Punkte: 2; gegnerische spezielle Verteidigung: 4

$$\rightarrow 4 \times 1 + 3 + 2 - 4 = 5 \text{ Schaden}$$

4. Kampfeffekte

4.1 Statusveränderungen

4.1.1 Primäre Statusveränderungen

Man kann nur einer primären Statusveränderung auf einmal unterliegen. Wenn man bereits einer primären Statusveränderung unterliegt, werden andere primäre Statusveränderungen nicht ausgelöst.

Paralyse

- halbiert die aktuelle Kampf-Initiative (Gesamtwert aus Initiative +W6)
- **Ausweichen**-Wert wird um 2 gesenkt

Verbrennung

- halbiert den momentanen physischen Angriff (Modifikator)
- zieht am Ende jeder Runde 2 KP ab

Vergiftung

- zieht am Ende jeder Runde 4 KP ab

Schlaf

- man kann im eigenen Zug keinerlei Aktion tätigen (ausgenommen: Schlafrede und Schnarcher)
- dauert mindestens 1 Runde und max. 3 Runden
- in jeder Runde kann am Anfang des eigenen Zuges 1W6 gewürfelt werden → bei 4-6 wacht man auf

Vereisung

- man kann im eigenen Zug keinerlei Aktion tätigen
- dauert max. 3 Runden
- in jeder Runde kann am Anfang des eigenen Zuges 1W6 gewürfelt werden → bei 5-6 taut man auf
- manche Feuer- oder Wasserattacken tauen ein eingefrorenes Pokémon automatisch auf, wenn es sie selbst einsetzt oder davon getroffen wird

4.1.2 Sekundäre Statusveränderungen

Man kann mehr als einer sekundären Statusveränderung auf einmal unterliegen.

Verwirrung

Ein verwirrtes Pokémon würfelt vor dem eigenen Angriff 1W6. Bei 1-2 schlägt sich das verwirrte Pokémon selbst anstatt den Gegner anzugreifen und erleidet Schaden in Höhe des eigenen physischen Angriffs-Modifikators geteilt durch 2.

Zurückschrecken

„Ein Pokémon, das zurückschreckt, ist in dieser Runde nicht in der Lage, eine Attacke auszuführen. Es kann aber nur dann zurückschrecken, wenn das gegnerische Pokémon davor agiert und das

zurückzuschreckende Pokémon nicht die Fähigkeit Konzentrator besitzt.“ (Zitat Pokéwiki)

Bepflanzt (*Egelsamen*)

Setzt ein Pokémon erfolgreich die Attacke Egelsamen auf ein anderes Pokémon ein, so ist dieses bepflanzt. Es verliert am Ende jeder Runde 2 KP, die dem Anwender der Attacke gutgeschrieben werden. Pflanzen-Pokémon sind gegen Egelsamen immun. Befreien kann man sich von Bepflanzung entweder durch den Einsatz der Attacke Turbodreher oder während eines Rückzugs. Wenn ein Pokémon mit der Fähigkeit *Kloakensoße* bepflanzt wird, werden dem Anwender von Egelsamen auch KP abgezogen statt gutgeschrieben.

Blockiert (*Aussetzer* und *Tastfluch*)

Ein betroffenes Pokémon kann die zuletzt eingesetzte Attacke für 3 Runden nicht einsetzen. Es kann nur eine Attacke gleichzeitig blockiert sein. Wird die Attacke während der 3 Runden erneut gegen das gleiche Pokémon eingesetzt, wird der Effekt überschrieben.

Umklammert (*Feuerwirbel, Klammergriff, Plage, Sandgrab, Schnapper, Whirlpool, Wickel*)

Das Ziel kann sich nicht mehr übers Kampffeld bewegen, kann sich aber durch eine gelungene Stärke-Probe befreien; das umklammernde Pokémon muss die entsprechende Attacke jede Runde kontinuierlich einsetzen, um das Pokémon weiter festzuhalten (sonst lässt man los). Solange ein Pokémon von einer Wickel-Attacke festgehalten wird, wird dessen **Ausweichen**-Wert um 2 reduziert.

Verliebt

Wenn man in ein Pokémon verliebt ist, muss man vor dem Angriff auf dieses Pokémon 1W6 würfeln. Bei 1-3 kann man das Pokémon nicht angreifen. Man kann sich nur in Pokémon vom anderen Geschlecht verlieben. Man kann andere Pokémon, in die man nicht verliebt ist, ganz normal angreifen.

Verflucht

Das verfluchende Pokémon opfert die Hälfte (abgerundet) seiner maximalen KP, dafür wird das Ziel verflucht. Es erleidet jede Runde Schaden in Höhe von 25% seiner maximalen KP. Man kann einen Rückzug nutzen, um sich von einem Fluch zu befreien.

Nachtmahr

Wenn ein schlafendes Pokémon von der Attacke Nachtmahr getroffen wird, verliert es jede Runde $\frac{1}{4}$ seiner KP. Dieser Zustand wird aufgehoben, wenn das betroffene Pokémon aufwacht.

Erkannt (*Schnüffler & Co*)

Wenn man ein Pokémon erkannt hat, gilt:

- Wenn es ein Geist-Pokémon ist, kann man es mit Normal-/Kampfattacken treffen.
- Wenn es ein Unlicht-Pokémon ist, kann man es mit Psycho-Attacken treffen.

Die Effektivität ist dabei normal (x1).

- Man nimmt zum Angreifen den Standard-**Ausweichen**-Wert des gegnerischen Pokémon.

Wechselsperre

Das betroffene Pokémon kann sich 3 Runden lang nicht zurückziehen.

Ausnahme(n): Man kann sich trotzdem mittels einiger Attacken oder Effekte zurückziehen, z.B. mithilfe von Kehrtwende oder Voltwechsel.

Zugabe

Das betroffene Pokémon muss die zuletzt eingesetzte Attacke drei Runden lang wiederholen.

Folterknecht

Ein betroffenes Pokémon kann dieselbe Attacke nicht 2 Runden hintereinander einsetzen.

Verhöhner

Ein betroffenes Pokémon kann 3 Runden lang nur offensive Attacken (also keine Status-Attacken) einsetzen.

Heilblockade

Ein betroffenes Pokémon kann sich für 3 Runden nicht selbst heilen und auch nicht von anderen oder von Items geheilt werden.

Telekinese

Mit der Attacke Telekinese kann man ein Pokémon zum Schweben bringen, solange man die Attacke auf dieses Pokémon (kontinuierlich) einsetzt.

4.2 Effekte durch Items

Items, die aufgrund eines Ereignisses im Kampf aktiviert werden, aktivieren sich sofort und automatisch. Dazu zählen z.B. Schlohkraut, Energiekraut, Mentalkraut, Knolle und Leuchtmoos, statusheilende Beeren (z.B. Amrenabeere) und Beeren, die effektive Attacken schwächen.

Gegenstände, die sich nicht automatisch aktivieren, kann man als Aktion einsetzen (z.B. Vitalkraut).

Beschreibungen finden sich in der **Item-Liste** (siehe Anhang).

4.3 Veränderung von Modifikatoren

Bestimmte Attacken (z.B. Schwerttanz), Gegenstände (z.B. Leuchtmoos) oder Fähigkeiten (z.B. Bedroher) steigern oder senken Modifikatoren (physischen/speziellen Angriff; physische/spezielle Verteidigung; Initiative).

Dabei gilt:

- Eine Steigerung um eine Stufe entspricht einem Wert von +2 (steigern bis maximal +6).
- Eine Senkung um eine Stufe entspricht einem Wert von -2 (senken bis maximal -6).
 - (Ein Modifikator kann durch Senkungen nicht kleiner als 0 werden.)

- Eine Ausnahme bilden Genauigkeit und Fluchtwert: Hier entspricht die Steigerung oder Senkung um eine Stufe +1 bzw. -1 Schwierigkeit (steigern/senken hier bis maximal +3 / -3).

Man kann Veränderungen von Modifikatoren während eines Rückzugs zurücksetzen.

5. Rückzug

Normalerweise kann man in den Spielen Pokémon auswechseln. Anstelle dessen gibt es in unserem Spielsystem die taktische Komponente **Rückzug**:

- Man kann im eigenen Zug **eine Aktion** nutzen, um sich zurückzuziehen. Dabei gilt:
 - Um sich zurückzuziehen, muss man **mindestens 3 Felder zwischen sich und seine Gegner** bringen.
 - Der Rückzug dauert so lange, bis man selbst wieder Kampfhandlungen initiiert.
 - Man kann während des Rückzugs vom Gegner verfolgt werden!
- Nach einem erfolgreichen Rückzug kann man
 - 1 Runde nutzen, um **Modifikatoren zu normalisieren** (wenn z.B. die eigene Verteidigung durch Silberblick gesenkt wurde). Wenn man das tut, verliert man aber sowohl positive als auch negative Veränderungen.
 - Außerdem kann man sich **von negativen Effekten befreien**, die in den Spielen durch einen Wechsel behoben werden (z.B. Fluch oder Bepflanzung, siehe Punkt 4.1.2).
- Fähigkeiten, die sich beim Auswechseln aktivieren, aktivieren sich, wenn man sich zurückzieht und zwar am Ende der Runde.
- Es gibt Fähigkeiten und Attacken, die einen Rückzug verhindern (z.B. Wegsperre, Horrorblick).
- Man kann sich auch durch Fähigkeiten oder Attacken, die einen Wechsel forcieren, zurückziehen (z.B. Reißaus, Kehrtwende). Diese können Wechselsperren (siehe vorheriger Punkt) umgehen.

6. Attacken

Bestandteile (Basis-Stärke-Berechnung, AP, ...) ...

6.2 Boden-Attacken

Diese können in den Spielen normalerweise fliegende oder schwebende Pokémon nicht treffen. Für uns gilt folgendes:

- Attacken, welche direkten Kontakt des Gegners mit dem Boden voraussetzen, können fliegende bzw. schwebende Pokémon nicht treffen (z.B. Erdbeben).
- Alle anderen Boden-Attacken (z.B. Knochenkeule oder Lehmschuss) können fliegende oder schwebende Pokémon treffen.

Folgende Pokémon schweben bzw. fliegen bei uns, obwohl sie es in den Spielen nicht tun:

- Magnetilo (und dessen Weiterentwicklungen)
- (Porygon und Weiterentwicklungen)
- (Dragnoir)
- (Mew)
- (Pudox)
- (Ninjabot)
- (Formeo)
- (Firnontor)
- Tanhel (und Metang)
- (Jirachi)
- (Zwirrfinst)
- (Darkrai)
- (Somnivora)
- Makabaja (und Weiterentwicklung)
- Monozyto (und Weiterentwicklungen)
- Klick (und Weiterentwicklungen)
- (Laternecto und Skelabra)
- (Ramoth)
- Gramokles (und Weiterentwicklungen)
- (Rocara)
- (Clavion)
- Paragoni
- (Hoopa)
- (Diancie)
- Wommel
- (Curelei)
- (Moruda)
- (die Kapus, Lunala, Necrozma, Cosmog, Cosmovum, Anego, Agoyon)

Folgende Pokémon befinden sich bei unserem System trotz ihres Schweb- oder Flugpokémonstatus am Boden:

- Dodu
- Klingplim
- (Venuflibis)

Flugpokémon können an sich auch am Boden kämpfen.

6.3 noch mehr Attacken, die anders funktionieren

Teleport:

Man kann sich an eine gewünschte Stelle teleportieren; Entfernung usw. ist abhängig von den Fähigkeiten und der Konzentration des Anwenders; Dinge, die den Anwender berühren, werden mitteleportiert.

Für **Attacken**, die sonst einen **fixen KP-Wert an Schaden verursachen** gilt, dass dieser Schaden durch 10 geteilt als Basis-Stärke genommen wird.

Beispiel:

Drachenwut macht eigentlich immer genau 40 KP Schaden.

In unserem System hat die Attacke dagegen eine Basis-Stärke von 4.

Hazards (Stachler, Giftspitzen, Tarnsteine etc.) können auf einen bestimmten Teil des Kampffeldes gerichtet werden. Dieser Bereich wird sozusagen „vermint“ und wenn ein Pokémon den Boden dort berührt, wird es vom Effekt beeinflusst. Zum Effektbereich siehe: Punkt 2.2 Reichweite.

Manche Attacken werde ich nochmal ein wenig anpassen, gerade was die Zahl der möglichen Einsätze angeht. Genesung und Tagedieb z.B. werden viel weniger AP bekommen.

Der Effekt von **Schnüffler, Gesichte und Wunderauge** zählt für das **gesamte eigene Team**.

Wetter (Sandsturm, Hagel, Sonne, Regen) lassen wir bei uns erstmal weg.

Attacken können **über den Kampf hinaus Konsequenzen** haben, wie z.B. durch Attacken wie Lehmschuss dreckig oder durch Wasserattacken nass zu werden. Sie können außerdem das Kampffeld beeinflussen (z.B. den Boden aufweichen und schlammig machen).

Viele Attacken kann man auch **außerhalb des Kampfes** verwenden, wie z.B. Fadenschuss, um einen klebrigen Faden abzuschießen.

Spezialfähigkeiten - Vorschläge

Name der Fähigkeit	Attribut(e)			Beschreibung & Anmerkungen (falls nötig)
Beeindrucken	Charisma			
Beruhigen	Charisma			
Lügen	Charisma			
Motivieren	Charisma			
Schauspielern	Charisma			
Singen	Charisma			
Überreden	Charisma			
Basteln	Geschicklichkeit			
Malen	Geschicklichkeit			
Stehlen	Geschicklichkeit			
Tanzen	Geschicklichkeit	Ausdauer		
Verstecken	Geschicklichkeit			
Beerenwissen	Intelligenz			Arten von Beeren erkennen und unterscheiden; Wissen über Eigenschaften von Beeren (z.B. Geschmack, medizinische Wirkung o.Ä.)

Heilkunde	Intelligenz			Heilkräuter erkennen; Wissen über die Verarbeitung von Heilkräutern zu Salben, Tinkturen o.Ä. ; Diagnose von Krankheiten und dergleichen; Anwendung von Heilmaßnahmen auf andere Pokémon (z.B. Anlegen von Verbänden, Auftragen von Salben)
Kochen	Intelligenz	Wahrnehmung	Geschicklichkeit	(mit Intelligenz: Wissen über das Zubereiten von Nahrung; mit Wahrnehmung oder Geschicklichkeit: Handlungen im Kochprozess ausführen)
Mechanik	Intelligenz			
Mythologie	Intelligenz			
Nahrungswissen	Intelligenz			essbare von nicht essbaren Pflanzen, Pilzen etc. unterscheiden; Wissen über Eigenschaften und Vorkommen von essbaren Pflanzen und wie man sie zubereiten kann
Orientierung	Intelligenz	Wahrnehmung		Orientierung in der Wildnis, z.B. Merken von Wegen oder markanten Punkten, Beibehalten von Richtungen, Abschätzen von Entfernungen, Übertragen von Wegbeschreibungen / Karten auf den dreidimensionalen Raum

Stein- und Mineralienkunde	Intelligenz			Erkennen und Unterscheiden von Steinen und ähnlichen Materialien; Wissen über deren Eigenschaften und Vorkommen
Wetterkunde	Intelligenz			Wissen über Wetterphänomene; Erkennen von Wolkenformationen und deren Bedeutung; Wissen über Verhalten bei verschiedenen Wetterlagen
Fliegen	Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	
Klettern	Stärke	Geschicklichkeit	Ausdauer	
Schwimmen	Stärke	Ausdauer		
Werfen	Stärke	Geschicklichkeit		
Adlerauge	Wahrnehmung			
Horchen	Wahrnehmung			
Spurensuchen	Wahrnehmung	Intelligenz		Finden und Erkennen von Spuren, z.B. Fußabdrücke, abgeknickte Zweige, Reste von Lager- oder Feuerstellen, Trampelpfade usw.
Absicht erkennen	Willenskraft	Intelligenz		
Telepathie	Willenskraft			Gedanken und Gefühle mittels telepathischer Nachrichten an andere Pokémon übermitteln; der Empfänger kann kurz antworten; funktioniert nur in Entfernungen von bis zu 100m, kein Sichtkontakt nötig