

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.