How to be a Hero

POKEMON-MODUL

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 9. November 2026





INHALT

Pokemon-Modul 3
- Einleitung 3
- Simple Version 3
- Detaillierte Version 3



POKEMON-MODUL

Einleitung

Dieses Modul soll es ermöglich Pokemon auf Grundlage des How to be a Hero-Regelwerkes zu spielen. Dabei wird allerdings ein Kompromiss zwischen beidem gefunden werden. Zudem hat Pokemon inzwischen eine Komplexität und Fülle erreicht, dass es nicht möglich ist alle Feinheiten zu übertragen. Zudem wird ein grundlegendes Verständnis der Welt und der "Regeln" dieser Welt vorausgesetzt. Im Zweifel wird auf die Seite Bisafans verwiesen.

```
Dieses Modul setzt voraus, dass die Spieler Pokemon spielen und ist nicht geeignet, um
Trainer zu spielen.
```

Simple Version

Die Pokemon-Charaktere werden entsprechend den Grundregeln erstellt. Dabei werden sowohl Talente, als auch Attacken in den Bogen eingetragen. Jede Attacke wird dabei wie ein einzelnes Talent behandelt. In welche der Kategorien (Handeln, Wissen, Soziales) eine Attacke eingeordnet wird, entscheidet der Spieler, wobei der Spielleiter ein Veto hat. Diese Einteilung sollte nach halbwegs sinnvollen Gesichtspunkten erfolgen. Beispielsweise:

Kategorie	Attacken
Handeln	Tackle, Flammenrad, Kreuzhieb, ...
Wissen	Schlafpuder, Konfusion, Flammenwurf, ...
Soziales	Angeberei, Taumeltanz, Gesang, ...

Jedes Pokemon hat 100 Leben. Die Stärke von Attacken richtet sich nach Maßgabe des Spielleiters. Die Initiative ist wie im Grundregelwerk der Handeln-Wert + 1W10.

Statuseffekte, die Schaden verursachen, verursachen immer 2W10 Schaden. Statuseffekte, die sich mit der Zeit aufheben, enden nach 3 Runden automatisch (wenn es aus der Fiktion heraus sinnvoll ist nach Maßgabe des Spielleiters auch früher). Statuseffekte, die Pokemon aussetzten lassen, tuen dies mit immer 33 prozentiger Wahrscheinlichkeit (also 67 oder höher auf dem W100).

Größe und Gewicht des Pokemon sollten im Groben beachtet werden. Das Inventar ist mit dem Spielleiter abzustimmen, ebenso wie alle Attacken, die das Pokemon nicht per Levelaufstieg erlernen würde.

Detaillierte Version

```
Da das folgende System bei seinen Extremwerten an die Grenzen der sinnvollen Spielbarkeit
stößt, wird empfohlen keine Pokemon unter Level 15 zu spielen.
```

Charaktererstellung

1. Die Wahl des Pokemon

Zunächst besteht die Qual der Wahl was für ein Pokemon gespielt werden soll. Dazu kann beliebig aus der Liste aller möglichen Pokemon gewählt werden, sofern es keine Einschränkungen vom Abenteuer oder Spielleiter gibt.

2. Das Level

Anschließend wird das Level des Pokemon festgelegt. Dies wird entweder vom Spielleiter vorgegeben oder in Abstimmung mit der Gruppe gemeinsam gewählt. Um Asymmetrien zwischen den Charakteren zu vermeiden, sollten keine Levelunterschiede von mehr als 5 innerhalb der Spielergruppe auftreten, es sei den es ist explizit gewünscht, dass einige Charaktere deutlich unfähiger sind, als andere.

```
Das Level mit 25 multipliziert ergibt die Fähigkeitspunkte des Pokemon-Charakters. Diese können im nächsten Schritt ausgegeben werden, um die Fähigkeiten des Pokemon festzulegen.
```

Da das folgende System bei seinen Extremwerten an die Grenzen der sinnvollen Spielbarkeit stößt, wird empfohlen keine Pokemon unter Level 15 zu spielen.

3. Talente und Attacken

Die durch das Level erhaltenen Fähigkeitspunkte, können entweder im Verhältnis 1 : 1 in Talente bzw. Attacken investiert oder im nächsten Schritt für Sonderfertigkeiten ausgegeben werden. Attacken werden dabei wie Talente behandelt, die in einer 4. Kategorie neben Handeln, Wissen und Soziales zusammengefasst werden. Es können nur die Talente und Sonderfertigkeiten erlernt werden, welche im Folgenden angegeben sind. Alle Weiteren benötigen die Zustimmung des Spielleiters. Attribute können nicht direkt gesteigert werden, berechnen sich aber aus verschiedenen Talenten.

```
Spieler sollten dabei beachten, dass die Leben  eines Pokemon maßgeblich durch dessen Stärke  und Zähigkeit  bestimmt werden.
Ebenso sollte beachtet werden, dass die Initiative  im Kampf Maßgeblich durch die Talente Geschicklichkeit  und Sinnesschärfe  bestimmt werden.
```

Es wird für alle 4. Kategorien (Attacken , Handeln , Wissen , Soziales) auch ein allgemeiner Wert berechnet, der im Anschluss auf die Talente addiert wird. Ein allgemeiner Wert kann dabei pro Kategorie maximal 20 erreichen, auch wenn mehr Punkte in Talente vergeben werden können, sodass er theoretisch höher wäre.

Insgesamt gibt es die folgenden Talente, die weiter unten auch eingehender beschrieben werden.

Handeln	Wissen	Soziales	Attacken
Nahkampf	Menschenkunde	Menschenkenntnis	Attacken sind je Pokemon verschieden
Stärke	Pokemonkunde	Pokemonkenntnis	
Geschicklichkeit	Attackenkunde	Lügen	
Zähigkeit	Attackenkunde	Überreden	
Heimlich	Routenkunde	Einschüchtern	
Kunst	Sinnesschärfe	Betören	
Technik nutzen	Naturkunde	Aufmerksamkeit lenken	

```
Wichtig: Ohne die Talente Menschenkunde bzw. Technik nutzen ist einem Pokemon die Welt der Menschen fremd. Sie kennen diese nicht und sind daher auch nicht in der Lage diese so zu nutzten, wie es vom jeweiligen Erfinder gedacht ist.
```

4. Sonderfertigkeiten

Es können für den angegebenen Punkte-Wert Sonderfertigkeiten erlernt werden. Einige davon haben Voraussetzungen, die erst erfüllt sein müssen.

```
Pokemon können sich zwar immer untereinander verständigen, aber um Menschen zu verstehen
oder gar selbst mit Menschen sprechen zu können sind, die Sonderfertigkeiten "Menschen
verstehen" bzw. "Menschen-Sprache" sowie "Lesen und Schreiben" notwendig.
```

5. Attribute

Im vorletzten Schritt werden die Attribute eines Pokemon berechnet:

- Die maximalen Lebenspunkte sind die Summe aus Stärke und Zähigkeit, ggf. erhöht um die Sonderfertigkeiten Vital I, II und III.
  *Die Initiative des Pokemon berechnet sich aus der Summe von Geschicklichkeit und Sinnesschärfe, ggf. erhöht, um die Sonderfertigkeiten Flink I, II und III.
  *Das Vertrauen in einen Trainer wird nicht berechnet, sondern vom Spieler bestimmt. Ggf. gibt es hier auch Vorgaben im Spielleiter oder dem Abenteuer.

6. Das Inventar

Abschließend kann sich jeder Spieler in Absprache mit dem Spielleiter Items aussuchen, die sein Charakter sinnvollerweise dabei haben könnte oder sollte.

Talente

Abweichend vom ursprünglichen Regelwerk gibt es die folgenden Talentgruppen mit festgelegten Talenten.

```
Die Spieler sind dabei angehalten die Werte auch ihrem Pokemon entsprechend zu wählen. So
ist es beispielsweise nicht sinnvoll ein Raupy mit solch hoher Stärke zu versehen, dass
es Metallwände zerschmettern könnte. Ebenso unsinnig ist ein Glurak, dass kaum eine
gewöhnliche Holztür "aufgestemmt" bekommt, weil ihm die Kraft dazu fehlt.
```

Sollten Spieler unbedingt bestimmte Talente zur Individualisierung des Charakters haben wollen, die folgend nicht aufgeführt sind, können sie diese in Absprache mit dem Spielleiter dazu genommen werden.

```
WICHTIG: Der allgemeine Wert in einer Kategorie kann maximal auf 20 steigen. Steckt der
Spieler mehr Punkte in Fähigkeiten, sodass der Wert theoretisch höher wäre, steigt er ab
20 nicht weiter an und bleibt immer auf diesem Wert. Dies gilt sowohl für die Erhöhung
der Talente, als auch für Würfelwürfe auf den allgemeinen Wert.
```

Attacken

Attacken meint alle möglichen Attacken, die ein Pokemon erlernen kann. Alle Attacken, die das Pokemon nicht durch Levelaufstieg erlernt, können nur nach Absprache mit dem Spielleiter erlernt werden. Welche Attacken ein Pokemon erlernt, kann im Zweifel hier nachgesehen werden.

Dabei kann jedes Pokemon beliebig viele Attacken erlernen. Die Attacken werden als eigenständige Kategorie behandelt. Auch für diese wird ein allgemeiner Wert berechnet, indem alle Talentwerte addiert und anschließend durch 10 geteilt werden (kaufmännische Rundung). Dieser allgemeine Wert wird anschließend wieder auf alle Talente addiert, wie auch in den anderen Kategorien (kann jedoch auch hier die 20 nicht überschreiten).
Will ein Pokemon eine Attacke einsetzten, werden die Attacken wie Talente behandelt (Es wird also auf den



jeweiligen Wert gewürfelt, um zu sehen, ob diese treffen). Um den Schaden der Attacke zu ermitteln, wird der Standart-Schaden bzw. die Stärke der Attacke, durch 10 geteilt. Übrig bleibt die Anzahl W10, die die Attacke an Schaden verursacht.

```
Beispiel:
Ein Bisasam möchte die Attacke Tackle gegen ein anderes Bisasam einsetzten. Tackle hat
eine Stärke von 40.
40 geteilt durch 10 sind 4.
Damit macht die Attacke 4W10 Schaden.
```

Attacken, welche die Statuseffekte von Pokemon beeinflussen, können maximal 3 Mal kumulieren (bis maximal 3 Mal gestakt werden). Statusveränderungen halten bis zum Ende eines Kampfes oder bis zum Ende einer Szene. Der Beginn eines Kampfes gilt immer als neue Szene. Damit ist es nicht möglich sich "erst hoch zu buffen" (oder die Werte des anderen zu senken) und dann mit erhöhten Werten in den Kampf zu gehen. Die Veränderungen des jeweiligen Status werden wie folgt behandelt:
Attacken, die den **Angriffswert** steigern, erhöhen den Schaden aller physischen Attacken um +5 (kumuliert zu max. 15)
Attacken, die den **Verteidigungswert** steigern, senken allen physischen Schaden um +5 (kumuliert zu max. 15)
Attacken, die den **Spezialangriffswert** steigern, erhöhen den Schaden aller Spezial-Attacken um +5 (kumuliert zu max. 15)
Attacken, die den **Spezialverteidigungswert** steigern, senken den Schaden aller Spezial-Attacken um +5 (kumuliert zu max. 15)
Attacken, die den **Initiativewert** steigern, erhöhen die Initiative um +10 (kumuliert zu max. 30)
Attacken, die den **Genauigkeitswert** steigern, erhöhen die Trefferwahrscheinlichkeit eigener Attacken um +5 (kumuliert zu max. 15)
Attacken, die den **Fluchtwert** steigern, senken die Trefferwahrscheinlichkeit aller feindlichen Attacken um +5 (kumuliert zu max. 15)
Selbiges gilt, wenn die Werte in die entsprechend andere Richtung geändert werden in umgekehrter Richtung.

Die Genauigkeit einer Attacke, kann niemals höher sein, als der in Pokemon angegebene Wert. Dies hat den Hintergrund, dass Statusveränderungen oder sofort KO-Attacken nicht zu stark werden.

```
Beispiel:
Ein Gengar hat Hypnose auf einem Wert von 70. Hypnose hat in Pokemon jedoch eine
Genauigkeit von 60.
Wenn Gengar also nun die Attacke Hypnose benutzten möchte, muss es eine 60 oder geringer
würfeln, obwohl der eigentliche Talentwert höher ist.
```

Weiteres zum Einsatz der Attacken, siehe Kampf

Handeln

Die Handeln-Kategorie bleibt wie bekannt bestehen. Allerdings sind nur noch die folgenden Talente möglich.

Nahkampf

Dies meint den Kampf gegen Pokemon oder Menschen ohne den Einsatz von Attacken. Alle Arten von schlagen, treten, festhalten, Beine wegziehen oder beißen sind hier inbegriffen. Wie effektiv diese Methoden sind, hängt von dem Körper des Pokemon ab. So werden die "Schläge" eines Raupy (sofern dieses Manöver hier überhaut zugelassen werden kann) maximal 1W10-5 Schaden verursachen, während die Klauen eines Sandamer durchaus bis zu 3W10+10 Schaden verursachen können.

Diese Angriffe gelten immer als Angriffe vom Typ Normal, außer der Körper des Pokemon besteht aus einem Stoff der genau einem Typ zugeordnet werden kann (Beispielsweise bei Sleimok Gift oder bei Schneckmag Feuer).

Nahkampf verbraucht oder benötigt keine AP, da es sich hier nicht um "reguläre Attacken" handelt.

Auf diesem Talent beruhende Sonderfertigkeiten sind: Schmutzige Tricks, Natürliche Waffen, Kampfstil und Improvisierte Waffen

Stärke
Stärke meint alles was in irgendeiner Form Körperkraft erfordert. Dies reicht vom stumpfen Armdrücken, über das Tragen schwerer Gegenstände bis zum Einschlagen von Türen oder Wänden. Allerdings sind auch Klettern, Schwimmen oder Zechen (warum auch immer Pokemon Alkohol trinken sollten) Akte der Stärke.

Zusammen mit Geschicklichkeit sollte Stärke die meisten, körperlichen Aktivitäten abdecken können.

```
Stärke ist zusammen mit Zähigkeit Grundlage der Leben.
```

Auf diesem Talent beruhende Sonderfertigkeiten sind: Vital I, Vital II, Vital III, Gepanzert I, Gepanzert II und Gepanzert III

Geschicklichkeit
Dies ist die Fähigkeit schnell zu rennen, weit zu springen oder Fingerfertig zu agieren (sofern Finger vorhanden). Auch das Gleichgewicht auf einem rutschenden Hang zu halten, einen Fall bzw. Sturz zu koordinieren (ohne Flügel) oder gleichzeitig zu jonglieren, auf einem Bein zu hüfen und einen Hula-Hopp-Reifen zu schwingen erfordert Geschicklichkeit.

Zusammen mit Stärke sollte Geschicklichkeit die meisten, körperlichen Aktivitäten abdecken können.

```
Geschicklichkeit ist zusammen mit Sinnesschärfe die Grundlage für die Initiative.
```

Auf diesem Talent beruhende Sonderfertigkeiten sind: Flink I, Flink II und Flink III

Zähigkeit
Zähigkeit meint die körperliche Widerstandsfähigkeit von Pokemon. Dazu zählt die Erholung von Statuseffekten (s. hier) und die Regeneration von HP (s. hier).

```
Zähigkeit ist zusammen mit Stärke Grundlage der Leben.
```

Auf diesem Talent beruhende Sonderfertigkeiten sind: Vital I, Vital II, Vital III, Kleine Regeneration und Kontinuierliche Heilung

Heimlich
Wer besonders heimlich unterwegs ist, kann sich gut verstecken, ungesehen durchs Dunkel schlichen. Doch auch weit zwielichtigere Aktivitäten, wie das stehlen von Items oder das öffnen von Schlössern (benötigt zusätzlich Sonderfertigkeit Schlossknacker) sind damit möglich.

Auf diesem Talent beruhende Sonderfertigkeiten sind: Schlossknacker und Schatten der Nacht.

Kunst
Kunst umfasst jedwede Art künstlerischer Betätigung. Dies reicht vom Singen zum Tanzen oder dem spannenden Erzählen von Geschichten. Allerdings sind auch andere Fälle von Pokemon bekannt, die sich als Schriftsteller, Instrumentenspieler, Maler oder Bildhauer verdingt haben. Dies ist jedoch sehr selten und erfordert neben einem grundlegenden Verständnis menschlicher Kultur folgende Voraussetzungen:

Instrumentenspieler: Menschenkunde mind. 30, Geschick je nach Instrument mind. 20 bis 50 und die Spezialisierung "Instrumentenspieler"
Bildhauer: Menschenkunde mind. 50, die Sonderfertigkeiten Handwerk und die Spezialisierung "Bildhauer"
Schriftsteller: Menschenkunde mind. 80, die Sonderfertigkeiten Schreiben und die Spezialisierung "Schriftsteller"

Technik nutzen

Dies meint das Nutzen von menschlicher Technik und reicht vom Bedienen eines Aufzuges, über die Fähigkeit Autos, Boote oder Flugzeuge zu steuern bis zum Benutzen eines Computers oder Handys. Auch die Einrichtung in Pokecentern zu nutzen - sei es die Heilungsstation, der Computer zum "ablegen" gefangener Pokemon oder die Tauschstation erfordern dieses Talent.

```
Um dieses Talent überhaupt steigern zu können, muss Menschenkunde auf mindestens 30 sein.
Dazu darf dieses Talent maximal 10 Punkte höher sein, als der aktuelle Menschenkundewert
des Pokemon.
```

Wissen

Die Wissen-Kategorie bleibt wird bekannt bestehen. Allerdings sind nur noch die folgenden Talente möglich.

Menschenkunde

Menschenkunde meint das grundlegende Verständnis der menschlichen Kultur. Warum leben Menschen nicht in schönen Nestern oder auf blühenden Wiesen, sondern klobigen Häusern? Wie funktioniert eine Türklinke? Warum schließen Menschen Türen manchmal ab? Warum fangen Menschen Pokemon in Bällen, was hat es mit diesen "Orden" oder den Top-Vier auf sich? Und wer zur Hölle ist dieses Team-Rocket? Diese und viele weitere Fragen beantwortet Menschenkunde.

Auf diesem Talent beruhende Sonderfertigkeiten sind: Improvisierte Waffen, Schlossknacker, Handwerk, Menschen verstehen, Menschen-Sprache und Schreiben.

Pokemonkunde

Pokemonkunde meint die Kenntnis um andere Pokemon. Es erlaubt zu erkennen welches Pokemon gerade vor einem steht, wie diese normalerweise eingestellt sind (nicht wie dieses eine Pokemon gerade drauf ist, sondern nur was das Klischee zum Verhalten dieses Pokemon ist). Ebenso können bei guten Würfen mögliche Attacken, typische Lebensräume des Pokemon oder andere Rückschlüsse über dessen Verhalten/"Biologie" gezogen werden.

Attackenkunde

Es wird allgemein davon ausgegangen, dass jedes Pokemon zumindest über die eigenen Attacken bescheid weiß - wie sehen diese aus, wie setzte ich sie ein und was können sie bzw. was können sie nicht.

Immer wenn man jedoch die Attacken anderer Pokemon erkennen oder einschätzen will, ist dieses Talent notwendig. Dabei erfährt man, ob die Attacke zum Beispiel als Nebeneffekt Statuseffekte hervorrufen kann, Werte senken kann oder grob wie mächtig diese Attacke ist (also ungefähr wie viel Schaden sie macht). Gute Würfe verraten auch, ob ein Pokemon diese oder jene Attacke ev. beherrschen könnte oder ob hier eine TM/VM am Werk ist ...

Auf diesem Talent beruhende Sonderfertigkeiten sind: Gepanzert I, Gepanzert II, Gepanzert III, Mentale Rüstung I, Mentale Rüstung II und Mentale Rüstung III

Itemkunde

Itemkunde ist das Wissen um die vielen und noch viel mehr vorkommenden Items, die es in dieser Welt gibt. Vom Wissen über Beeren, TMs/VMs oder Pokebälle, Sonderbonbons, Steine zur Entwicklung und Schales. Alles was ein Pokemon als Item tragen kann, kann mithilfe dieses Talentes erkannt und dessen Wirkung eingeschätzt werden.

Routenkunde

Wer weit herumgekommen ist, hat eine ausgeprägte Routenkunde. Dies umfasst die Geographie (Wo ist welche Stadt, welcher See, welcher Wald, ...), aber auch in welchen Landschaften bzw. welchen Regionen kommen welche Pokemon natürlicherweise vor.

Sinnesschärfe

Sinnesschärfe meint wie gut die Sinnes des jeweiligen Pokemon ausgebildet sind. Dies umfasst vor allem Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Fühlen, aber auch den Temperatursinn.

```
Sinnesschärfe ist zusammen mit Geschicklichkeit die Grundlage für die Initiative.
```

Auf diesem Talent beruhende Sonderfertigkeiten sind: Flink I, Flink II und Flink III

Naturkunde

Wer sich gut in der Natur zurechtfindet, hat eine gute Naturkunde. Wo schlage ich am besten mein Lager auf? Welche Beeren kann ich essen und welche sind giftig? Wie wird sich das Wetter in den nächsten Stunden oder Tagen entwickeln? Doch auch die Fähigkeit zu Angeln oder Schnüre zu verknoten werden von Naturkunde abgedeckt.

Soziales

Die Soziales-Kategorie bleibt wie bekannt bestehen. Allerdings sind nur noch die folgenden Talente möglich.

Menschenkenntnis

Dies ist die Fähigkeit Menschen zu verstehen. Allerdings nicht im Sinne des "Wissens was die Worte meinen" sondern nur auf einer emotionalen Ebene. Erkannt werden kann was der Mensch gerade fühlt und ob er ehrlich ist oder lügt (bzw. dunkle Hintergedanken hegt).

Pokemonkenntnis

Pokemonkenntnis ist die Menschenkenntnis gegenüber Pokemon. Auch hier geht es nur darum sich empathisch in den anderen zu versetzten, zu erkennen was er gerade fühlt und ob er ehrlich ist.

Auf diesem Talent beruhende Sonderfertigkeiten sind: Mentale Rüstung I, Mentale Rüstung II und Mentale Rüstung III

Lügen

Diese (eigentlich selbst erklärende) Fähigkeit erlaubt es nicht die Wahrheit zu sagen, ohne dass der Gegenüber dies erkennt.

Überreden

Überreden erlaubt den Gegenüber von der eigenen Meinung zu überzeugen. Dabei wird vor allem mit Argumenten vorgegangen - diese können sachlich, emotional, verständlich oder an den Haaren herbeigezogen sein. Wichtig ist nur, dass argumentiert wird.

Einschüchtern

Einschüchtern meint die Kunst den anderen zu bedrohen und ihn zu dazu zu bringen zu tun was man selbst möchte. Dies kann von einem plumpen "Oder ich hau dir auf die Fresse, Alter!", über ein hämisches "Diese Vase ist Ihnen sicher wichtig und sieht teuer aus. Es wäre doch sehr schade, wenn sie zu Bruch ginge" bis hin zu einem finsteren "Übrigens, ist Ihre kleine Tochter wohlauf? Sie müsste doch längst nach Hause gekommen sein, oder?" reichen.

Betören

Wer die Kunst des Betörens gemeistert hat, weiß sein Gegenüber geschickt mit subtilen Blicken, dezenten Andeutungen oder dem eigenen, aufreizenden Auftreten um den Finger zu wickeln. Sei es dabei nur ein kurzweiliges, körperliches Interesse oder die wahre Liebe, die man im Gegenüber entfacht - beim Gelingen wird der Gegenüber von dem Betörenden schwer angetan sein.

Aufmerksamkeit lenken

Dieses Talent ist recht variabel. Es erlaubt entweder alle Aufmerksamkeit im Raum gezielt auf sich oder auch jemand Anderen zu richten. Genauso kann man hiermit von einem bestimmten Thema ablenken oder das Gespräch an einem ganz bestimmten Punkt festfahren.

Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeiten sind Fähigkeiten, die ein Charakter erlernen kann. Diese werden im Unterschied zu Talenten nur einmalig für eine bestimmte Punktzahl erworben und dann vollends beherrscht. Auf eine Sonderfertigkeit wird nicht gewürfelt. Hat kann sie, kann man sie entsprechend nutzten - wenn nicht, dann nicht. Die Punktwerte, die bei den Voraussetzungen zu den entsprechenden Talenten angegeben sind, müssen mindestens erfüllt sein.

Sonderfertigkeit	Kosten	Voraussetzungen	Wirkung
Improvisierte Waffen	20	Menschenkunde 40, Technik nutzen 50	Erlaubt dem Pokemon im waffenlosen Nahkampf jedwede Form von Gegenständen (Essensschüsseln, Stühle, Fackeln, ...) als improvisierte Waffen zu benutzten. Ohne diese Sonderfertigkeiten sind alle Angriffe mit improvisierten Waffen um 30 Punkte erschwert.
Schmutzige Tricks	10	Nahkampf 30	Erlaubt dem Pokemon im Nahkampf hinterhältige Angriffe einzusetzen, um den Gegner zu beeinträchtigen (Sand in die Augen werfen, Teppich unter den Füßen wegziehen, unerwarteter Hieb in die Magengrube, ...). Ohne diese Sonderfertigkeiten sind alle Angriffe, die entsprechende Tricks anwenden wollen, um 20 Punkte erschwert.
Natürliche Waffen	50	Das Vorhandensein von Zähnen/Klauen oder anderen "natürlichen Waffen".	Nahkampfangriffe machen zusätzlich 1W10 +10 Schaden. Sollte ein Pokemon durch seine Entwicklung die "natürlichen Waffen" wieder verlieren, verliert es auch die Boni dieser Sonderfertigkeit. Optional kann der Spielleiter entscheiden dem Spieler die ausgegebenen Punkte wieder zurück zu geben.
Kampfstil	20	Nahkampf 50	Erlaubt dem Pokemon im Nahkampf gezielte Manöver einzusetzen (Beine wegziehen, Griffe, Würfe, Gezielte Schläge, ...). Ohne diese Sonderfertigkeiten sind alle gezielten Kampfmanöver um 30 Punkte erschwert.

Gepanzert I	10	Stärke 20, Attackenkunde 20	Jeder Schaden, der durch physische Attacken oder waffenlosen Nahkampf verursacht wird, sinkt um 5 Punkte. Der Schaden aus anderen Quellen (Statuseffekte, Spezial-Attacken, ...) wird nicht reduziert.
Gepanzert II	20	Stärke 40, Attackenkunde 40, Gepanzert I	Jeder Schaden, der durch physische Attacken oder waffenlosen Nahkampf verursacht wird, sinkt um weitere 5 Punkte. Der Schaden aus anderen Quellen (Statuseffekte, Spezial-Attacken, ...) wird nicht reduziert.
Gepanzert III	30	Stärke 60, Attackenkunde 60, Gepanzert II	Jeder Schaden, der durch physische Attacken oder waffenlosen Nahkampf verursacht wird, sinkt um weitere 5 Punkte. Der Schaden aus anderen Quellen (Statuseffekte, Spezial-Attacken, ...) wird nicht reduziert.
Kleine Regeneration	25	Zähigkeit 40	Das Pokemon kann einmal am Tag eine 30 minütige Pause einlegen und regeneriert dabei 3W10 Lebenspunkte. Während dieser Pause kann das Pokemon keine Tätigkeiten ausführen, die in der Anstrengung über sitzen und reden hinausgehen.
Kontinuierliche Heilung	50	Zähigkeit 60	Das Pokemon kann einmal pro Szene 1W10 Leben regenerieren. Dies geht nur außerhalb von Kämpfen.
Vital I	10	Zähigkeit 20, Stärke 20	Die gesamten Leben des Pokemon steigen um 20.
Vital II	20	Zähigkeit 40, Stärke 40, Vital I	Die gesamten Leben des Pokemon steigen um weitere 20.
Vital III	30	Zähigkeit 60, Stärke 60, Vital II	Die gesamten Leben des Pokemon steigen um weitere 20.
Mentale Rüstung I	10	Attackenkunde 20, Pokemonkenntnis 20	Jeder Schaden, der durch Spezial-Attacken verursacht wird, sinkt um 5 Punkte. Der Schaden aus anderen Quellen (Statuseffekte, physische Attacken, waffenloser Nahkampf) wird nicht reduziert.
Mentale Rüstung II	20	Attackenkunde 40, Pokemonkenntnis 40, Mentale Rüstung I	Jeder Schaden, der durch Spezial-Attacken verursacht wird, sinkt um weitere 5 Punkte. Der Schaden aus anderen Quellen (Statuseffekte, physische Attacken, waffenloser Nahkampf) wird nicht reduziert.
Mentale Rüstung III	30	Attackenkunde 60, Pokemonkenntnis 60, Mentale Rüstung II	Jeder Schaden, der durch Spezial-Attacken verursacht wird, sinkt um weitere 5 Punkte. Der Schaden aus anderen Quellen (Statuseffekte, physische Attacken, waffenloser Nahkampf) wird nicht reduziert.
Schlossknacker	40	Menschenkunde 40, Technik nutzen 50	Das Pokemon ist in der Lage mit entsprechendem Werkzeug ein Schloss zu knacken. Dazu ist eine erfolgreiche Probe auf das Talent Heimlich nötig.
Schatten der Nacht	60	Nur für Pokemon vom Typ Geist	Das Pokemon kann ähnlich wie ein Chamäleon mit dem Hintergrund verschmelzen. Dazu ist eine erfolgreiche Probe auf das Talent Heimlich nötig. Je Dunkler es ist, desto besser verschmilzt das Pokemon mit dem Hintergrund. Bei vollem Tageslicht es es nicht möglich komplett unsichtbar zu werden, da noch immer ein deutlicher, transparenter "Schatten" zu sehen ist. Diese Fähigkeit erfordert die Zustimmung des Spielleiters.
Flink I	10	Geschicklichkeit 20, Sinnesschärfe 20	Die Initiative des Pokemon steigt um 20 Punkte.

Flink II	20	Geschicklichkeit 20, Sinnesschärfe 40, Flink I	Die Initiative des Pokemon steigt um weitere 20 Punkte.
Flink III	30	Geschicklichkeit 20, Sinnesschärfe 60, Flink II	Die Initiative des Pokemon steigt um weitere 20 Punkte.
Handwerk	20	Menschenkunde: 30, (je nach Art des Handwerkes auch Technik nutzen: 40)	Das Pokemon ist in der Lage ein einzelnes Handwerk auszuüben (Tischler, Glasbläser, Bildhauer). Diese Sonderfertigkeit muss für jedes Handwerk einzeln erlernt werden und kann für beliebig viele, verschiedene Handwerke erlernt werden.
Menschen verstehen	40	Menschenkunde 40	Das Pokemon ist in der Lage Menschen zu verstehen, kann jedoch seinerseits noch nicht mit ihnen sprechen.
Menschen-Sprache	50	Menschenkunde 60, Menschen verstehen	Das Pokemon ist in der Lage sich ganz normal mit Menschen zu unterhalten. Diese Sonderfertigkeit erfordert sie Zustimmung des Spielleiters.
Lesen und Schreiben	50	Menschenkunde 80, Menschen-Sprache	Das Pokemon ist in der Lage geschriebenes Wort zu lesen und selbst zu schreiben.

Spezialisierung

Es ist möglich sich in Absprache mit dem Spielleiter in bestimmten Talenten zu spezialisieren. Dies bedeutet, dass sich der Spieler für ein Talent einen Themenbereich sucht, indem sein Pokemon besonders bewandert sein soll . Dann bezahlt der Spieler, ähnlich wie bei den Sonderfertigkeiten einmalig 10 Punkte und erwirbt damit die gewünschte Spezialisierung. Diese bringt ihm bei allen Talentproben, die sich mit dem gewählten Themenbereich beschäftigen, eine Erleichterung von 20 Punkten.

```
Beispiel: Der Spieler möchte im Talent Itemkunde sich besonders gut mit TMs und VMs
auskennen. Dazu bezahlt er 10 Punkte. Immer wenn der Spielleiter nun eine Probe auf
Itemkunde verlangt, bei der es um TMs oder VMs geht, bekommt der Spieler eine
Erleichterung von 20 auf die Probe.
```

Pro vollendeter 25 Punkte in einer Fähigkeit kann eine Spezialisierung erworben werden (also insgesamt maximal 4 pro Talent). Es ist nicht möglich sich mehrfach auf den gleichen Themenbereich zu spezialisieren.

Dies sind einige Beispiele für Spezialisierungen:

Taltent	Spezialisierungen
Geschicklichkeit	Rennen, Springen, Koordination
Heimlich	Schleichen, Verstecken, Taschendiebstahl
Attackenkunde	Attacken von einem bestimmten Typ (Feuer, Wasser, Pflanze, ...)
Kunst	Instrumentenspieler, Bildhauer, Schriftsteller
Sinnesschärfe	Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Fühlen
Pokemonkenntnis	Gegenüber einem bestimmten Typ (Feuer, Wasser, Pflanze, ...)
Überreden	Gegenüber einem bestimmten Typ (Feuer, Wasser, Pflanze, ...)

Attribute

Attribute sind Werte jenseits der Talente, die einen Charakter beschreiben. Sie können nicht direkt gesteigert werden, sondern berechnen sich meistens aus den Talenten.



Level

Das Level von Pokemon ist ein Maß für deren Stärke, Wissen und/oder soziale Kompetenz. Pro Level bekommt ein Pokemon 25 Punkte, die es 1 : 1 in Attacken, Talente oder Sonderfertigkeiten investieren kann. Ein Pokemon Level 100 hat damit in durchschnittlich 70% seiner Fähigkeiten eine 100 und 70% der Sonderfertigkeiten erlernt. Entsprechend dem genannten Verhältnis verfügen Pokemon beispielsweise entsprechend folgender Tabelle über entsprechende Fähigkeitspunkte:

Level	Fähigkeitspunkte
1	25
10	250
20	500
30	750
40	1000
50	1250
60	1500
70	1750
80	2000
90	2250
100	2500

Welche Attacken ein Pokemon beherrscht, richtet sich nach dem Level. Attacken, die Pokemon durch Levelaufstieg erlernen können, erlernen sie automatisch auf dem entsprechenden Level und müssen nicht extra Punkte dafür aufwenden. Entwicklungen passieren automatisch auf dem entsprechenden Level, können vom Spielleiter aber auch je nach Situation angepasst früher oder später geschehen. Entwicklungen, die besondere Voraussetzungen wie Items oder Tausch benötigen, können in Absprache mit dem Spielleiter stattfinden. Allgemein erfordern auch Entwicklungen keinen Einsatz von Punkten.

Vor allem im Kampf hat der **Levelunterschied** der Kontrahenten einen massiven Einfluss. Jede Aktion gegen einen Gegner mit höherem Level ist um den Levelunterschied erschwert. Umgekehrt ist jede Aktion gegen einen Gegner mit niedrigerem Level um den Levelunterschied erleichtert. Diese Erschwernis/Erleichterung gilt für alle Werte:

- Trefferwürfe von Attacken oder dem Talent Nahkampf
- Schaden
- Initiative
- Vergleichende, Proben (z.B. Stärke, Geschicklichkeit, Heimlich, Sinnesschärfe...)
- Soziale Proben (Pokemonkenntnis, Überreden, ...)

```
Optional kann man auch nur alle vollendeten 5 oder 10 Level den Levelunterschied
berechnen und alles dazwischen vernachlässigen, um sich unnötige Kopfrechenarbeit zu
ersparen.
```

Leben

Berechnung der Leben

Die maximalen Lebenspunkte eines Pokemon berechnen sich, indem man die Stärke und die Zähigkeit addiert. Punkte aus einer möglichen Spezialisierung werden nicht mitgezählt.
Für die Sonderfertigkeiten Vital I, II und III steigen die Lebenspunkte zusätzlich um je 20 Punkte.

```
Beispiel:
Ein Bisasam hat folgende Werte: Stärke 20, Zähigkeit 30 und Vital I.
Zunächst wird sie Summe aus Geschicklichkeit und Sinnesschärfe gebildet: 20 + 30 = 50.
Zu diesen 50 Punkten werden jetzt noch die 20 Punkte aus der Sonderfertigkeit Vital I
addiert: 50 + 20 = 70
```

Unabhängig von den Werten in Stärke und Zähigkeit sind die maximalen Leben eines Pokemon niemals kleiner als 1.

Regeneration und Heilung

Es gibt viele Mittel und Wege für Pokemon Leben wieder her zustellen:

- Diverse Träne, Beeren und andere Items
- Attacken mit heilender Wirkung
- Pokecenter (nur gefangene Pokemon)
- Einige Sonderfertigkeiten (Kleine Regeneration und Kontinuierliche Heilung)
- Eine Nacht schlafen

Pokemon, die 6 Stunden am Stück schlafen, regenerieren ihre vollen Leben, AP und heilen Statuseffekte. Bei Schlafentzug bzw. zu kurzem Schlaf treten die folgenden Wirkungen ein:

geschlafene Stunden	Wirkung
6 Stunden	Volle Regeneration aller Werte, Heilung aller Statuseffekte
5 Stunden	+5 W10 Leben, volle Regeneration der AP von 4 Attacken, gelungene Zähigkeitsprobe heilt einen Statuseffekt
4 Stunden	+4 W10 Leben, volle Regeneration der AP von 3 Attacken, gelungene Zähigkeitsprobe (erschwert um 15) heilt Statuseffekt
3 Stunden	+3 W10 Leben, volle Regeneration der AP von 2 Attacken, gelungene Zähigkeitsprobe (erschwert um 30) heilt Statuseffekt
2 Stunden	+2 W10 Leben, volle Regeneration der AP von einer Attacke, keine Heilung von Statuseffekten
1 Stunde	+1 W10 Leben, keine AP Regeneration, keine Heilung von Stauseffekten

```
Abgesehen von den beschriebenen Methoden heilen Pokemon nicht.
```

Initiative

Berechnung der Initiative

Die Initiative eines Pokemon errechnet sich, indem man die Geschicklichkeit und die Sinnesschärfe eines Pokemon addiert. Punkte aus einer möglichen Spezialisierung werden nicht mitgezählt.
Für die Sonderfertigkeiten Flink I, II und III steigen die Initiative zusätzlich um je 20 Punkte.

```
Beispiel:
Ein Taubsi hat folgende Werte: Geschicklichkeit 20, Sinnesschärfe 30, Flink I und eine
Spezialisierung auf Sinnesschärfe (Sehen).
Zunächst wird die Summe aus Geschicklichkeit und Sinnesschärfe gebildet: 20 + 30 = 50.
Zu diesen 50 Punkten werden jetzt noch die 20 Punkte aus der Sonderfertigkeit Flink I
addiert: 50 + 20 = 70
```

```
Die Spezialisierung Sinnesschärfe (Sehen) wird nicht mitgezählt, also bleit die
Initiative insgesamt bei: 70
```

Unabhängig von der Sinnesschärfe und der Geschicklichkeit eines Pokemon, ist die unmodifizierte Initiative niemals kleiner als 1.

Sollten 2 Kontrahenten die gleiche Initiative haben, entscheidet eine vergleichende, soziale Probe wer von beiden schneller ist. Diese wird während der Ermittlung der Initiativereihenfolge gewürfelt und gilt für den Rest dieses Kampfes. Dabei würfeln die Kontrahenten entweder auf Überreden, Einschüchtern oder Betören. Jeder Charakter darf für sich entscheiden auf welches dieser Talente er würfeln möchte. Diese vergleichende Probe erfordert weder Haupt- noch Nebenaktion eines Beteiligten und kann innerweltlich, als Blickduell von wenigen Sekunden zwischen den Kontrahenten behandelt werden.

```
Beispiel:
Ein Taubsi und ein Habitak streiten um eine Beere und es kommt zum Kampf. Beide haben
eine Initiative von 70. Daher wird die vergleichende Probe fällig.
Taubsi entscheidet sich für seinen Überreden-Wert von 30 und würfelt eine 29. Dies ist
gerade so geschafft - er hat nur 1 Punkt Abstand zu seinem Wert.
Habitak entscheidet sich im Gegensatz zu Taubsi für seinen Einschüchtern-Wert von 50 und
würfelt ebenfalls eine 29. Dies ist jedoch 21 Punkte besser, als sein Wert.
Damit hat Habitak mit 21 Punkten Abstand die Probe besser geschafft, als Taubi mit einem
Punkt Abstand.
Habitak ist also schneller. Er kann die Beere vor Taubsi erreichen und essen.
```

Das benutzte Modul für die Vergleichsprobe befindet sich hier.

Die Kampfreihenfolge

Die Kampfreihenfolge richtet sich nach der Initiative der Teilnehmenden. Dies wird jedoch ausgehebelt, wenn Pokemon Attacken mit höherer Priorität (z.B. Ruckzuckhieb, Schutzschild, ...) einsetzten. Die Attacke mit höherer Priorität ist zuerst dran. Setzen beide Kontrahenten Attacken mit höherer Priorität ein (z.B. beide einen Ruckzuckhieb), entscheidet wieder die Initiative wer zuerst an der Reihe ist.

```
Der Spielleiter sollte dabei darauf achten, dass die Attacken nicht allzu zweckentfremdet
werden. So mag man einen Ruckzuckhieb, um als erster beim Süßigkeiten-Stand anzukommen,
noch augenzwinkernd hingenommen werden. Aber einen Ruckzuckhieb, der auf ein fliegendes
Blatt hinter dem Gegner eingesetzt wird, um eigentlich aus dem Kampf zu fliehen, ist
nicht mehr akzeptabel.
```

Umgekehrte Initiative-Reihenfolge (Optional)

Optional kann auch das Modul zur Umgekehrten Initiative-Reihenfolge benutzt werden.

Wenn in diesem Fall ein Pokemon eine Attacke mit höherer Priorität (z.B. den Ruckzuckhieb) ansagt, wird diese Aktion sofort ausgeführt. Die anderen Charaktere können dann nur noch vorziehen, indem sie ebenfalls Aktionen ansagen, die eine höhere Priorität haben (z.B. Schutzschild).

Vertrauen

Der "Vertrauens-Wert" gilt nur für gefangene Pokemon und gibt an wie nahe diesem ihrem Trainer stehen. Dabei gilt, dass je höher dieser Wert ist, desto enger ist die Bindung von Trainer und Pokemon. Dieser Wert hat im Spiel selbst wahrscheinlich nur wenig Bewandtnis und dient vor allem dem Spieler als Orientierung dafür wie sehr er seinen Trainer mag oder nicht mag. Folgende Tabelle gibt eine grobe Orientierung wie dieser Wert durch das Spiel modifiziert werden kann. Er sollte jedoch als eine sich langsam verändernde Größe und nicht als ständig springender Wert behandelt werden.

Aktion des Trainers	Wirkung
Pokemon auf der Box Lagern	keine Veränderung
Andere Pokemon/Trainer besiegen	leichter Anstieg
Zeit mit dem Trainer verbringen	leichter Anstieg
Das Pokemon wird besiegt	deutliche Senkung
Das Pokemon verliert mehr als 80% seiner Leben	leichte Senkung
Das Pokemon verliert alle AP einer Attacke	leichte Senkung

Wichtig: Dieser Wert ist kein Maß dafür wie gut Pokemon auf einen Trainer hören. Zwar werden Pokemon, die ihren Trainer besonders mögen, eher tun was ihr Trainer möchte. Allerdings kann es auch sein, dass Pokemon ihren Trainer hassen, diesen aber so sehr fürchten, dass sie ihm aufs Wort gehorchen.

Hörigkeit

Zwar sind Pokemon grundsätzlich selbstständig denkende und handelnde Wesen, allerdings fällt doch auf, dass die Pokemon von Trainern in der Regel nur dann agieren, wenn man ihnen sagt, was sie tun sollen. Ebenso ist es äußerst selten, dass ein Pokemon sich gegen seinen Trainer wendet, egal wie gut oder schlecht dieser das Pokemon behandelt. Auch ist bisher keine Flucht von einem einmal gefangenen Pokemon vor seinem Trainer bekannt. Daher wird davon ausgegangen, dass jedes Pokemon (unabhängig vom Vertrauen) seinem Trainer immer bedingungslos gehorcht (Ausnahmen s.u.).

Um darzustellen, dass nicht jeder anfänger-Trainer schon Level 100 Pokemon kontrollieren kann, hat jeder Trainer einen "Kontroll-Wert". Dieser reicht von 1 bis 100 und gibt das Level von Pokemon an, die er kontrollieren kann. Auf diesen Wert muss nicht gewürfelt werden, solange er größer oder gleich vom Level des Pokemon ist, das dieser Trainer kontrollieren möchte. Zur Veranschaulichung gilt in etwa:

Kontrollwert des Trainers	Anzahl der Orden des Trainers
10	0
20	1
30	2
40	3
50	4
60	5
70	6
80	7
100	8

Möchte ein Trainer ein Pokemon kontrollieren, dessen Level höher ist, als der Kontrollwert des Trainers, muss ein W100 gewürfelt werden. Das Ergebnis dieses Wurfes hat Auswirkungen entsprechend der folgenden Tabelle.

Würfelwurf	Auswirkung
1-30	Das Pokemon tut was der Trainer möchte.
31-50	Das Pokemon benutzt eine andere Attacke gegen das gewünschte Ziel.
51-60	Das Pokemon verweigert die Aktion und tut etwas ganz anderes, das nichts mit dem Kampf (bzw. dem ursprünglichen Befehl) zu tun hat.
61-70	Das Pokemon benutzt das Item, das es trägt und verbraucht es wenn möglich. Ist dies nicht möglich, wird der Effekt von 51-60 ausgelöst.

71-80	Das Pokemon benutzt die gewünschte Attacke gegen ein anderes Ziel, jedoch nicht gegen einen Trainer.
81-90	Das Pokemon benutzt irgendeine Attacke gegen ein anderes Ziel, jedoch nicht gegen seinen eigenen Trainer.
91-100	Das Pokemon greift seinen Trainer direkt an. Der dabei entstehende Schaden kann nicht tödlich sein und kann in Werten gerechnet das Leben des Trainers maximal auf 20 Lebenspunkte sinken lassen. Ist der Trainer schon so geschwächt, dass er 20 oder weniger Leben hat, tritt der Effekt von 61-70 ein.

Optional kann der Spielleiter pro vollendeter 10 Punkte, die das Level des Pokemon höher ist als der Kontrollwert des Trainers das erforderliche Würfelergebnis aus obenstehender Tabelle um 10 Punkte erschweren (bzw nach unten korrigieren). Wenn die Differenz von Kontrollwert und Level mehr als 30 Punkte zu Gunsten des Pokemon auseinander klafft, kann davon ausgegangen werden, dass das Pokemon den Trainer einfach ignoriert und irgendetwas ganz anderes tut - ganz getreu dem Motto: "Was schert es die stolze Eiche, wenn sich die Sau an ihr reibt?"

```
Beispiel:
Der junge Trainer Dieter mit einem Kontrollwert von 20 möchte das Turtok seines
Großvaters mit dem Level 55 kontrollieren.
Dazu würfelt er nun entsprechend der obigen Tabelle und erhält eine 33.
Da sein Kontrollwert von 20 jedoch deutlich niedriger ist, als das Level von 55 des
Pokemon (35 Punkte Unterschied) werden alle Werte in der Tabelle um 30 Punkte nach unten
korrigiert. Die Handlung "Das Pokemon verweigert die Aktion" sinkt damit auf den
Zahlenbereich von 31-40.
Dieters Würfelwurf fällt in diesen Bereich. Damit wird er von Turtok einfach ignoriert
und dieses hält erstmal ein Nickerchen.
```

Kampf

Allgemeine Erklärungen

Wie zu erwarten, läuft der Kampf rundenbasiert nach Initiative-Reihenfolge ab. Dabei hat jedes Pokemon eine Haupt- und eine Nebenaktion. In welcher Reihenfolge diese eingesetzt werden, ist egal. Jeder Charakter ist pro Runde nur "einmal an der Reihe", sodass Haupt- und Nebenaktion immer zusammen (bzw. direkt hintereinander) eingesetzt werden müssen oder für diese Runde verfallen.

Mögliche **Hauptaktionen** sind:

- eine Attacke einsetzen
- Talente der Kategorien Handeln oder Soziales einsetzen (auch waffenloser Nahkampf)
- Items aus der Umgebung oder dem Beutel des Trainers einsetzen
- Sprinten (je nach Pokemon etwa 30m, verbraucht auch die Nebenhandlung)
- Ein Item anlegen, sodass dieses getragen wird
- Ein Item ablegen, sodass dieses nicht mehr getragen wird
- Ein getragenes Item mit einem anderen Pokemon tauschen (erfordert im Kampf dessen Zustimmung und verbraucht die Nebenhandlung des anderen Pokemon)
- Der Tausch mit einem anderen Pokemon (nur für Pokemon von Trainern)
- Flucht aus dem Kampf

Mögliche **Nebenaktionen** sind:

- Getragene Items einsetzten
- Einfache Bewegung (je nach Pokemon etwa 10m)
- Drehung um max. 180°

- kurze Interaktion mit der Umgebung, die kein Item ist (das Aufheben eines Steines vom Boden, das Greifen eines Stuhles in der Nähe)
- Talente der Kategorie Wissen einsetzen

Trefferchance und Schaden

Die **Trefferchance** eines Pokemon entspricht seinem jeweiligen "Talentwert" in dieser Attacke. Um eine Attacke im Kampf einzusetzen, muss dem Spieler eine Würfelprobe auf die jeweilige Attacke gelingen, genau so als würde er eine Talentprobe würfeln. Kritische Erfolge gelten als Volltreffer, Kritische Fehlschläge gelten als Selbstverletzung, wie es bei einer Verwirrung geschehen wäre.
Die einzige Ausnahme bilden Attacken, welche in Pokemon eine Genauigkeit haben, die kleiner als 100 ist. Egal wir hoch der Talentwert des Pokemon ist, der Wert auf den bei der Attacke gewürfelt wird, kann niemals höher sein, als die Genauigkeit in Pokemon.

```
Beispiel:
Ein Gengar hat Hypnose auf einem Wert von 70. Hypnose hat in Pokemon jedoch eine
Genauigkeit von 60.
Wenn Gengar also nun die Attacke Hypnose benutzten möchte, muss es eine 60 oder geringer
würfeln, obwohl der eigentliche Talentwert höher ist.
```

Bei Attacken, die in Pokemon keine Genauigkeit haben und immer treffen (z.B. Finte, Aero-Ass, ...) muss dennoch ein entsprechender Talentwert vergeben werden. Diese Attacken ignorieren lediglich Einbüßen aus Senkungen der Genauigkeit oder der Erhöhung des Fluchtwertes vom Gegner.

Der **Grundschaden** einer Attacke berechnet sich aus der Stärke der Attacke in Pokemon geteilt durch 10. Dieses Ergebnis ist die Anzahl an W10, welche die Attacke an Schaden verursacht.

```
Beispiel:
Ein Bisasam möchte die Attacke Tackle gegen ein anderes Bisasam einsetzten. Tackle hat
eine Stärke von 40.
40 geteilt durch 10 sind 4.
Damit macht die Attacke 4W10 Schaden.
```

Dieser Grundschaden kann noch durch verschiedene Modifikationen beeinflusst werden, die in folgender Reihenfolge behandelt werden:

- Levelunterschied
- Veränderte Statuswerte (Angriff, Verteidigung, ...)
- Verstärkende/Schwächende Attacken (z.B. Nassmacher, Lehmsuhler, Sonntag, ...)
- Item
- Statuseffekt: Verbrennung
- Volltreffer
- Effektivität

Der **Levelunterschied** wird im folgenden Abschnitt genauer erklärt. Für den Schaden ist nur wichtig, dass aller Schaden gegen Pokemon mit höherem Level um den Levelunterschied verringert werden. Schaden gegen Pokemon mit niedrigerem Level wird um den Levelunterschied erhöht.

Statuswerte modifizieren den Schaden wie folgt (ausführliche Beschreibung der Statuswerte hier):
Attacken, die den Angriffswert steigern, erhöhen den Schaden aller physischen Attacken um +5 (kumuliert zu max. 15)
Attacken, die den Verteidigungswert steigern, senken allen physischen Schaden um +5 (kumuliert zu max. 15)
Attacken, die den Spezialangriffswert steigern, erhöhen den Schaden aller Spezial-Attacken um +5

(kumuliert zu max. 15)
Attacken, die den Spezialverteidigungswert steigern, senken den Schaden aller Spezial-Attacken um +5 (kumuliert zu max. 15)

Attacken, die die **Attacken** von bestimmten Typen **schwächen oder verstärken**, verändern den Schaden um seine Hälfte.

Items, die den Schaden von Attacken erhöhen oder senken, verändern den Schaden um seine Hälfte (Beispiel, s.u.).

Der **Statuseffekt** Verbrennung halbiert den Schaden von physischen Attacken.

Volltreffer sind alle Attacken, deren Trefferwurf kritisch gelungen ist. Hierbei wird der Schaden verdoppelt. Dabei gilt der tatsächliche Talentwert und nicht die Genauigkeit in Pokemon für die Ermittlung ab wann etwas ein kritischer Erfolg ist.

Die **Effektivität** von Attacken, kann den Schaden entweder verdoppeln oder halbieren.

```
Beispiel:
Ein Glumanda benutzt Glut gegen ein Tentacha.
Zunächst würfelt Glumanda auf seinen Wert in der Attacke Glut und schafft einen
kritischen Erfolg.
Glut hat in Pokemon eine Stärke von 40 und macht daher 4W10 Schaden. Glumanda würfelt und
erhält 4 + 6 + 10 + 5 = 25 Schaden.
Glumanda ist Level 10 und Tentacha Level 20. Der Levelunterschied ist damit 10 - 20 =
-10. Daher wird der Schaden von Glumanda um 10 Punkte reduziert. 25 - 10 = 15 Schaden.
Tentacha hat jedoch zuvor durch eine Attacke seinen Statuswert Spezialverteidigung um 5
Punkte erhöht. 15 - 5 = 10 Schaden
Allerdings trägt Glumanda ein Item, dass Feuerattacken verstärkt. Daher wird der aktuelle
Schaden um 50% gesteigert. 50% von 10 sind 5 und 10 + 5 = 15 Schaden.
Da Glumanda aktuell nicht unter dem Statuseffekt "Verbrennung" leidet, wird der Angriff
nicht halbiert.
Dafür hatte Glumanda einen Volltreffer, sodass der Schaden noch einmal verdoppelt wird:
15 * 2 = 30 Schaden.
Leider ist Feuer jedoch nicht effektiv auf Tentacha und daher wird der Schaden wieder
halbiert: 30 / 2 = 15 Schaden.
Damit macht Glumanda insgesamt 15 Schaden.
```

Statuseffekte

Statuseffekte bekommen Pokemon durch verschiedene Attacken. Bei Attacken, die in erster Linie Schaden verursachen und nur mit geringer Wahrscheinlichkeit einen Statuseffekt hervorrufen (z.B. Glut, Giftstachel, Donnerschock, ...) gilt, dass ein Würfelergebnis auf den Treffer-Wurf zwischen 1 und 20 immer den Statuseffekt hervorruft.
Wird bei einer Attacke, die als einzige Wirkung einen Statuseffekt verursacht, ein kritischer Erfolg gewürfelt, kann dieser Statuseffekt für die ersten 3 Runden nicht durch eine Probe beseitig werden. Wird bei einer Attacke, die als einzige Wirkung einen Statuseffekt hervorruft, ein kritischer Misserfolg gewürfelt, bekommt das Pokemon, dass diese Attacke eingesetzt hat, den Statuseffekt selbst.

```
Die Zähigkeit zur Heilung eines Statuseffektes im Kampf kann maximal 80 betragen, egal
wie hoch der Fähigkeitswert ist. Dies gilt insbesondere für Schlaf, Verbrennung,
Vereisung und Verwirrung.
```

```
Jedes Pokemon kann jeden Statuseffekt nur einmal haben. Die einzige Ausnahme ist
Bepflanzung und Vernarrtheit. Diese beiden Stautseffekte können pro Gegner nur einmal auf
```

```
ein Pokemon gewirkt werden. Ein Pokemon kann nicht zweimal in den gleichen Gegner
vernarrt sein, wohl aber gleichzeitig in 2 verschiedene Gegner.
Außerdem kann ein Pokemon von den folgenden Statuseffekten immer nur einen gleichzeitig
haben: Paralyse, Schlaf, Verbrennung, Vereisung, Vergiftung und Schwere Vergiftung
```

Paralyse

Wenn ein Pokemon paralysiert ist, halbiert sich dessen Initiative und es entfällt die Nebenaktion in Kämpfen. Zudem wird vor jeder Aktion ein W100 gewürfelt. Bei einer 75 bis 100 ist das Pokemon nicht handlungsfähig und setzt diese Runde aus.

Abgesehen von Attacken oder Items kann eine Paralyse nur durch eine einen langen Schlaf geheilt werden (s. Regeneration und Heilung).

Schlaf

Das Pokemon schläft ein und wird handlungsunfähig. Außerhalb von Kämpfen darf das schlafende Pokemon eine Zähigkeitsprobe ablegen. Gelingt diese, schläft es nur wenige Minuten. Misslingt diese, schläft es für mehrere Stunden, sofern es von niemandem geweckt wird. In einem Kampf schläft das Pokemon mindestens eine Runde nachdem es diesen Status erlitten hat. Danach darf es jede Runde Zähigkeitsproben ablegen, bei deren gelingen es wieder erwacht und sofort handeln kann.

Runde nach dem Einschlafen	Zähigkeitsprobe
"Nullte Runde"	Das Pokemon schläft ein und verliert die Aktion einer Runde.
1. Runde	Zähigkeit ohne Erleichterung
2. Runde	Zähigkeit um 10 erleichtert
3. Runde	Zähigkeit um 25 erleichtert
4. Runde	Zähigkeit um 50 erleichtert
5. Runde	Zähigkeit um 80 erleichtert

```
Egal wie hoch die Zähigkeit eines Pokemon ist, auch mit der Erleichterung kann der Wert
zum Aufwachen aus dem Schlaf nie über 80 sein. Wäre er höher, wird er als 80 angenommen.
```

Verbrennung

Pokemon, die diesen Stautseffekt haben, verlieren jede Runde Leben. Dazu wird ihr Level durch 20 geteilt (hier immer Aufgerundet!). Das Ergebnis ist die Anzahl an W10, die das Pokemon Schaden erleidet. Außerdem wird im Kampf aller physischer Schaden des brennenden Pokemons halbiert.

```
Beispiel:
Ein Rossana Level 35 brennt.
Sein Level 35 geteilt durch 20 sind 1 Rest 15. Also Rund 2.
Daher bekommt es jede Runde 2W10 Schaden.
```

Es ist möglich sich selbst oder ein anderes Pokemon innerhalb des Kampfes zu löschen, indem eine Hauptaktion dafür aufgewendet wird. Das brennende Pokemon, welches sich selbst löschen will, legt eine Zähigkeitsprobe ab. Scheitert diese, darf es jede Runde diesen Versuch wiederholen (was jedes Mal eine Hauptaktion kostet). Die Zähigkeitsprobe wird dabei entsprechend dieser Tabelle erleichtert.
Möchte ein Pokemon ein anderes Pokemon löschen, gibt es dazu 3 Möglichkeiten:

- Das Pokemon auf herkömmliche Art löschen (z.B. das Feuer ersticken)
- Das Pokemon mit einer Wasser- oder Eisattacke löschen, ohne es zu verletzen
- Eine Wasser- oder Eisattacke gegen das Pokemon einsetzten



Um das Pokemon auf herkömmliche Art zu löschen, muss eine Probe auf Geschicklichkeit gelingen. Im Kampf kostet dies eine Hauptaktion. Misslingt die Probe, wird diese pro weiteren Versuch entsprechend dieser Tabelle (nur mit Geschicklichkeit statt Zähigkeit) erleichtert. Versucht das Pokemon sich gleichzeitig selbst zu löschen, zählt insgesamt jeder Löschungsversuch, der für alle Beteiligten eine Erleichterung der kommenden Proben bringt. Es bekommt nicht "jeder einzeln seine eigenen Erleichterungen".

Versucht man das Pokemon mit einer Wasser- oder Eisattacke zu löschen, muss eine um 30 erschwerte Probe auf die entsprechende Attacke gelingen. Diese Attacke muss normalerweise in der Lage sein Schaden zu verursachen. Gelingt die Probe mit Erschwernis, wird der Statuseffekt geheilt und das zuvor brennende Pokemon erleidet keinen Schaden. Wäre die Probe ohne die Erschwernis von 30 geschafft, ist mit jedoch misslungen, gilt die Attacke als Treffer auf das Pokemon. Es wird regulär Schaden ermittelt. Sofern mindestens 1 Schadenspunkt verursacht wird, ist die Verbrennung geheilt. Geht die Attacke komplett daneben, muss der Anwender es erneut versuchen. Es gibt keine Erleichterung.

Gleiches gilt, wenn von vornerein versucht wird das Pokemon anzugreifen. Es ist damit auch möglich unbeabsichtigt einen Gegner zu löschen.

Vereisung

Vereiste Pokemon sind nicht handlungsfähig. Sie können lediglich mit einer Zähigkeits-Probe versuchen den Zustand abzuschütteln. Dazu können sie pro Runde eine Probe ablegen, die entsprechend dieser Tabelle über die Zeit modifiziert wird. Schafft es ein Pokemon diesen Status von selbst zu überwinden, kann es in dieser Runde noch eine Haupt- und eine Nebenaktion ausführen. Sobald eine Feuerattacke auf ein vereistes Pokemon gewirkt wird und mindestens 1 Schaden verursacht, taut dieses auf.

Um ein Pokemon aus diesem Status zu befreien ohne eine es zu verletzten, muss eine um 30 erschwerte Feuerattacke gegen dieses Pokemon gelingen. Gelingt die Attacke, taut das Pokemon ohne Schaden zu nehmen auf. Misslingt die Attacke, wäre ohne die 30 Punkte Erschwernis jedoch geschafft, taut das Pokemon auf und bekommt den vollen Schaden der Attacke ab. Geht die Attacke völlig daneben, geschieht nichts. Auf eine weitere Attacke zum Enteisen gibt es keine Erleichterung.

Außerhalb eines Kampfes taut das Pokemon je nach Umgebung in etwa 15 Minuten wieder von allein auf.

Vergiftung

Vergiftete Pokemon erleiden jede Runde Schaden. Dieser berechnet sich wie bei der Verbrennung: Das Level des vergifteten Pokemon wird durch 20 geteilt (hier immer Aufgerundet!). Das Ergebnis ist die Anzahl an W10, die das Pokemon Schaden erleidet. Innerhalb von Kämpfen kann dieser Schaden tödlich sein.

Außerhalb von Kämpfen bleibt dieser Status bestehen und kann nicht durch Zähigkeitsproben geheilt werden. Das Pokemon erleidet pro Szene 1W10 Schaden. Dieser Schaden ist außerhalb von Kämpfen nicht tödlich und senkt die KP eines Pokemon maximal auf Einen. Würde ein Pokemon mehr Schaden erleiden, wird der Stautseffekt aufgehoben. Solange ein Pokemon vergiftet ist, kann es nicht durch Sonderfertigkeiten oder Schlaf regenerieren. Wird die Vergiftung durch langes Schlafen geheilt, heilt das Pokemon in der selben Nacht auch KP und AP.

Schwere Vergiftung

Eine schwere Vergiftung funktioniert regeltechnisch wie eine gewöhnliche Vergiftung. Der einzige Unterschied ist, dass der Schaden, den das schwer vergiftete Pokemon erleidet, in jeder Runde zunimmt und dazu mit der Anzahl der Runden multipliziert wird:

- 1. Runde: Schaden = (Level des Pokemon / 20) * 1
- 2. Runde: Schaden = (Level des Pokemon / 20) * 2
- 3. Runde: Schaden = (Level des Pokemon / 20) * 3
- ...

```
Der Status "schwere Vergiftung" kann nur innerhalb eines Kampfes bestehen. Nach einem
Kampf wird aus einer schweren Vergiftung automatisch eine "normale" Vergiftung.
```

Bepflanzung

Dieser Statuseffekt kann nur durch die Attacke Egelsamen ausgelöst werden. Ein Pokemon, das bepflanzt wurde, verliert in jeder Kampfrunde Leben. Diese entsprechen wie bei der Verbrennung seinem Level durch 20 geteilt (hier immer Aufgerundet!). Das Ergebnis ist die Anzahl an W10, die das Pokemon Schaden erleidet. Der Anwender der Attacke heilt sich um den verursachten Schaden. Wird der Anwender der Attacke besiegt, endet die Attacke. Der heilende Effekt kann nicht auf andere Pokemon übertragen werden. Endet der Kampf oder wird das Bepflanzte Pokemon besiegt, endet der Effekt.

Fluch

Dieser Staus kann nur zugefügt werden, indem Pokemon vom Typ Geist die gleichnamige Attacke einsetzten. Dadurch verliert das betroffene Pokemon in jeder Runde Leben. Dazu wird das Level des betroffenen Pokemon durch 10 geteilt (im Unterschied zur Verbrennung!). Das Ergebnis ist die Anzahl der W10, die das betroffene Pokemon an Schaden erleidet. Dieser Statuseffekt kann nicht durch eine Zähigkeits-Probe beseitigt werden und endet mit dem Kampf.

Nachtmahr

Dieser Statuseffekt kann nur auf Pokemon gewirkt werden, die bereits den Status Schlaf haben und wird ausschließlich von der gleichnamigen Attacke ausgelöst. Das betroffene Pokemon erleidet jede Runde Schaden. Dazu wird das Level des betroffenen Pokemon durch 10 geteilt (im Unterschied zur Verbrennung!). Das Ergebnis ist die Anzahl der W10, die das betroffene Pokemon an Schaden erleidet. Dieser Statuseffekt kann nicht durch eine Zähigkeits-Probe geheilt werden. Allerdings endet er sofort, wenn auch der Kampf endet oder wenn das schlafende Pokemon aufwacht.

Vernarrtheit

Bevor das betroffene Pokemon eine Aktion ausführen kann, wird ein W100 gewürfelt. Bei einer 51-100 ist das Pokemon vernarrt und kann keine Haupt- und Nebenaktion ausführen. Bei einer 1-49 kann das Pokemon ungehindert agieren. Dieser Status wirkt nur auf Pokemon des anderen Geschlechtes. Geschlechtlose Pokemon sind immun.

Dieser Statuseffekt endet, sobald das Pokemon in das das betroffene Pokemon vernarrt ist, verschwindet, besiegt wird bzw. nicht mehr zu sehen ist oder wenn der Kampf endet. Dieser Statuseffekt kann nicht durch eine Zähigkeitsprobe geheilt werden.

Verwirrung

Ist ein Pokemon verwirrt, wird vor dessen Aktion immer ein W100 gewürfelt. Bei einer 51-100 kann das betroffene Pokemon keine Aktion in dieser Runde ausführen, verletzt sich selbst und bekommt Schaden. Dieser wird wie bei der Verbrennung berechnet. Dazu wird das Level des Pokemon durch 20 geteilt und aufgerundet. Das Ergebnis ist die Anzahl an W10, die das Pokemon Schaden erhält. Wird eine 1-50 gewürfelt, kann das Pokemon seine Aktion wie geplant durchführen.

In jeder Runde darf das Pokemon eine Zähigkeitsprobe durchführen (was keine Aktion kostet), um den Status zu heilen. Dabei wird zunächst überprüft ob das Pokemon den Status heilt und erst wenn dies nicht der Fall war ob sich das Pokemon selbst verletzt. Diese Probe wird je nach Runde erleichtert (Tabelle siehe hier).



Zurückschrecken

Dieser Statuseffekt bewirkt, dass das betroffene Pokemon keine Haupt- und Nebenaktion ausführen kann. Er endet automatisch nachdem er eine Runde gewirkt hat oder wenn der Kampf endet. Er kann nicht durch eine Zähigkeitsprobe abgewendet werden.

Flucht

Wenn ein Pokemon versucht aus eine Kampf zu fliehen, werden die meisten wilden Pokemon dies zulassen. In Einzelfällen kann es jedoch sein, dass ein Gegner dies nicht zulassen möchte. In diesen Fällen muss das Pokemon, das fliehen möchte, eine Hauptaktion aufwenden, um seinen Versuch zu starten. Möchte der Kontrahent es fliehen lassen, gelingt diese Aktion sofort. Möchte er den Kampf jedoch fortführen, wird eine vergleichende Probe auf den Geschicklichkeitswert beider Kontrahenten durchgeführt. Dies kostet den Kontrahenten weder Haupt- noch Nebenaktion. Hat das Pokemon, dass fliehen wollte, einen Erfolg, so konnte fliehen und der Kampf ist beendet. Es hat ungefähr 30m Vorsprung vor seinem Gegner (der es natürlich noch immer verfolgen kann, um weiter zu kämpfen). Hat das Pokemon, das weiter Kämpfen wollte, gewonnen, geht der Kampf weiter.

```
Optional: Ist die Initiative eines der beiden Pokemon deutlich über der seines Gegners,
kann man die Geschicklichkeitsprobe des fliehenden um die Differenz der beiden
Initiative-Werte erhöhen bzw. senken (je nachdem ob seine Initiative höher oder niedriger
ist.) Die Probe des Verfolgers wird nicht modifiziert.
```

Besiegt

Sinken die Leben eines Pokemon auf Null, zählt es als "besiegt". Es kann nicht mehr agieren und fällt in Ohnmacht. Alle Statuseffekte und Wertveränderungen werden aufgehoben.

Nach 6 Stunden darf es eine Zähigkeitsprobe ablegen. Gelingt diese, kann es sich entscheiden sofort mit 1 Leben aufzuwachen und wieder zu agieren oder für weitere 6 Stunden zu schlafen und sich entsprechend zu regenerieren. Misslingt die Probe, schläft es automatisch die ganze Zeit und erwacht dann mit vollen Leben.

Pokemon können nicht getötet, sondern immer nur besiegt werden. Pokemon sterben erst, wenn sie sich selbst dazu entscheiden (z.B. wenn ihre Lebensaufgabe beendet ist).

AP (Optional)

Optional kann man mit AP spielen. Dazu empfiehlt es sich eine Strichliste neben der Attacke zu führen und die eingesetzten AP mitzuzählen. Dabei regenerieren sich die eingesetzten AP immer nachdem das Pokemon in einem Pokecenter aufgeladen wurde, entsprechende Items geschluckt hat oder mindestens 6 Stunden ohne Unterbrechung geschlafen hat (genaues zur Regeneration s. hier).

```
Alternativ kann man auch nur die AP von Attacken mit 15 oder weniger AP zählen und für
alle Attacken mit mehr AP davon ausgehen, dass schon nicht so viel attackiert wird.
Sollten die Spieler dennoch exzessiv Gebrauch von ihren Attacken machen, kann immer noch
zum genauen Mitschreiben übergegangen werden.
```

Items

Es gibt eine enorme Vielzahl an Items, die Pokemon benutzten oder halten können. Pokemon können dabei so viele Items mit sich führen, wie es gemessen an ihrer Statur sinnvoll ist.

Zusätzlich kann jedes Pokemon genau ein Item auswählen, dass "getragen" wird. Dieses Item kann im Kampf mit einer Nebenaktion benutzt werden. Für die Benutzung aller anderen Items muss eine Hauptaktion aufgewendet werden.



Zusammenfassend kann man sagen, dass folgende "Itemkategorien" die folgenden Wirkungen haben:

Itemkategorie	Wirkung
Heilung von KP	Der Heilungseffekt in Pokemon wird durch 10 geteilt. Das Ergebnis ist die Anzahl an W10, die dieses Item pro Anwendung heilt.
Attacken-Verstärkung	Die Attacke macht 50% mehr Schaden (s. Kampf)
Attacken-Abschwächung	Die Attacke macht 50% weniger Schaden (s. Kampf)
Erhöhung/Senkung von Werten	Diese werden behandelt, wie die Verstärkung/Abschwächung von Attacken.
Die Erhöhung der Volltreffer-Quote	Der Wert, ab dem eine Attacke kritisch trifft, verdoppelt sich.
Pokebälle	Können nicht von Pokemon verwendet werden.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 9. November 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Pokemon-Modul – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Pokemon-Modul&oldid=33175`