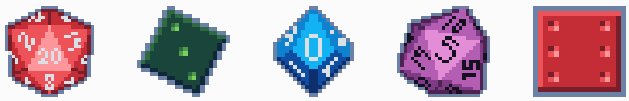
How to be a Hero

PREPARE FOR TROUBLE AND MAKE IT DOUBLE

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Prepare for Trouble and make it Double 3
- Allgemeines 3
- Vorbereitung 3
- Module und Regeln 8
- Hintergund 8
- Das Abenteuer selbst 8
- NPCs 8
- Zusatzmaterialien 8
- Anmerkungen 8



PREPARE FOR TROUBLE AND MAKE IT DOUBLE

- Wo spielt das Abenteuer?: Kanto Region (Pokemon Universum)
- Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?: Grundregeln + Pokemon-Modul
- Für wie viele Leute ist es gemacht?: 2-4
- Schwierigkeit für den Spielleiter:
- Schwierigkeit für die Spieler:
- Spieldauer:

Allgemeines

Die Pokemon spiele gehören zur Kindheit von vielen von uns und eine sache verfolgt uns nun schon seit anfang an durch unsere Pokemon Erfahrung natürlich rede ich von Team Rocket unser absoluten Lieblings Gangsterbande und nun gibt es die möglichkeit mit diesem Pen and Paper ein teil von Team Rocket zu werden. Eure Aufgabe als Team Rocket rüpel ist es einem Deserter auf die Spur zu kommen der anscheinen Plant den Standort des Versteckts unter dem Rocket-Gamer Paradise an die Polizei weiter zu geben sollten die Bullen nämlich von dieser Base Wind bekommen wird euer Boss euch mit verandwortlich machen und da habt ihr gar keinen Bock drauf

Vorbereitung

Eigentlich ist es egal was für Pokemon die Spieler besitzen sie müssen jedoch Level 20 sein doch natürlich sind sie Team Rocket Rüpel und deswegen habe ich hier bereits die standard Team Rocket Pokemon spiel bereit vor bereitet

Beispiel Pokemon

Rattikarl
Level: *20* (**Fähigkeitenpunkte:** *500*)
Leben: *120* **Initative:** *80*

Handeln: 18		**Wissen: 5**		**Soziales: 5**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Stärke	40 + 18 = **58**	Attackenkunde	20 + 5 = **25**	Menschenkenntnis	50 + 5 = **55**
Zähigkeit	40 + 18 = **58**	Sinneschärfe	30 + 5 = **35**		
Geschicklichkeit	50 + 18 = **68**				
Heimlich	50 + 18 = **68**				

Sonderfertigkeiten:

- Vital I
  - Die gesamten Leben des Pokemon steigen um 20.
- Vital II
  - Die gesamten Leben des Pokemon steigen um weitere 20.

- Gepanzert I
  - 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.

Attacken: ***18***	
Geistesblitzpunkte: ***2***	
Tackle	60+18=**78**
Ruckzuckhieb	70+18=**88**
Hyperzahn	50+18=**68**

Attacken

Tackle	
Typ:	Normal
Schadensklasse:	Physisch
Schaden:	2w10+Level/2
AP:	*35*

Ruckzuckhieb	
Typ:	Normal
Schadensklasse:	Physisch
Schaden:	4w10+Stärke/10
AP:	*30*

Hyperzahn	
Typ:	Normal
Schadensklasse:	Physisch
Schaden:	6w10+(Level-14/2)
Effekt:	Würfel 1w100 bei einem Wurf unter 10 kann das Ziel Pokemon in der Nächsten Runde nicht Angreifen
AP:	*15*

Zubat

Level: *20* (**Fähigkeitenpunkte:** *500*)
Leben: *85* **Initative:** *80*

Handeln: 16		**Wissen: 14**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Stärke	5 + 16 = **21**	Attackenkunde	45 + 14 = **59**		
Geschicklichkeit	40 + 16 = **56**	Sinnesschärfe	40 + 14 = **54**		
Zähigkeit	80 + 16 = **96**	Naturkunde	50 + 14 = **64**		
Heimlich	30 + 16 = **46**				

Attacken: *23*	
Geistesblitzpunkte: *1*	
Blutsauger	50+18=**68**
Superschall	70+18=**88**
Biss	60+18=**78**

Attacken

Blutsauger	
Typ:	Käfer
Schadensklasse:	Physisch
Schaden:	2w10+10
Effekt:	+Schaden/2
AP:	*15*

Superschall	
Typ:	Normal
Schadensklasse:	Status
Schaden:	Würfel 1w10+Level/10 für die anzahl der Runden die das Ziel nun Verwirrt ist
Effekt:	Würfel 1w100 am Beginn der Runde des Ziels (solang der Effekt Hält) ist der Wurf unter 50 kann das Pokemon diese Runde nichts tun.
AP:	*20*

Biss	
Typ:	Unlicht
Schadensklasse:	Physisch
Schaden:	4w10+(Level/2)
Effekt:	Würfel 1w100 bei einem Wurf unter 30 kann das Ziel Pokemon in der Nächsten Runde nicht Angreifen
AP:	*25*

Sleima

Level: *20* (**Fähigkeitenpunkte:** *500*)
Leben: *140* **Initative:** *90*

Handeln: 18		**Wissen: 10**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Stärke	20 + 18 = **38**	Sinnschärfe	30 + 10 = **40**		
Zähigkeit	100 + 18 = **118**	Attackenkunde	70 + 10 = **80**		
Geschicklichkeit	60 + 18 = **78**				

Sonderfertigkeiten:

- Gepanzert I

    - 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.
- Kontinuierliche Heilung
    - Das Pokemon kann einmal pro Szene 1W10 Leben regenerieren. Dies geht nur außerhalb von Kämpfen.
- Vital I
    - Die gesamten Leben des Pokemon steigen um 20.

Attacken: *15*	
Geistesblitzpunkte: *2*	
Aussetzer	40+15=**55**
Klaps	20+15=**35**
Donnerblitz	60+15=**75**
Toxin	30+15=**45**

Attacken

Aussetzer	
Typ:	Normal
Schadensklasse:	Status
Effekt:	Aussetzer blockiert die zuletzt eingesetzte Attacke des Ziels für 4 Runden, das heißt, dass das Ziel so lange die Attacke nicht benutzen kann. Die Blockade kann durch Austauschen aufgehoben werden. Stehen dem Ziel keine anderen Attacken zur Wahl, muss es Verzweifler einsetzen.
AP:	20

Klaps	
Typ:	Normal
Schadensklasse:	Physisch
Schaden:	3w10+Level/2
AP:	35

Donnerblitz	
Typ:	Elektro
Schadensklasse:	Spezial
Schaden:	5w10
Effekt:	Würfe 1w100 ist der Wurf unter Zehn ist das Ziel für 1w10 Paralysiert. Ist ein Pokémon paralysiert, beträgt seine Initiative im Kampf nur noch ein Viertel seines ursprünglichen Wertes.
AP:	15

Toxin	
Typ:	Gift
Schadensklasse:	Status

Effekt:	Richtet eine schwere Vergiftung an, die für 1w10 Runden hällt deren angerichteter Schaden mit 1w10+Level startet und mit jeder Runde um 1w10 erhöht wird.
AP:	10

Smogon

Level: *20* (**Fähigkeitenpunkte:** *500*)
Leben: *120* **Initative:** *150*

Handeln: 20		**Wissen: 15**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Stärke	70 + 20 = **90**	Sinnsschärfe	70 + 15 = **85**		
Geschicklichkeit	80 + 20 = **100**	Attackenkunde	80 + 15 = **95**		
Zähigkeit	50 + 20 = **70**				

Attacken: *15*	
Geistesblitzpunkte: *2*	
Tackle	30+15=**45**
Smog	40+15=**55**
Toxin	30+15=**45**
Feuersturm	50+15=**65**

Attacken

Tackle	
Typ:	Normal
Schadensklasse:	Physisch
Schaden:	2w10+Level/2
AP:	*35*

Smog	
Typ:	Gift
Schadensklasse:	Spezial
Schaden:	Level-2w10
Effekt:	Würfel 1w100 wenn der Wurf unter 40 ist ist das Ziel nun Vergiftet
AP:	20

Toxin	
Typ:	Gift
Schadensklasse:	Status
Effekt:	Richtet eine schwere Vergiftung an, die für 1w10 Runden hällt deren angerichteter Schaden mit 1w10+Level startet und mit jeder Runde um 1w10 erhöht wird.
AP:	10

Feuersturm	
Typ:	Feuer
Schadensklasse:	Spezial
Schaden:	5w10+Level
Effekt:	Würfel 1w100 ist der Wurf unter 10 ist das Ziel nun für 1w10 Runden Verbrannt und erhält 2w10 Schaden pro Runde
AP:	5

Rettan

Module und Regeln

Hintergund

Das Abenteuer selbst

NPCs

Zusatzmaterialien

Anmerkungen

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. Oktober 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. Prepare for Trouble and make it Double – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Prepare+for+Trouble+and+make+it+Double&oldid=34031`