Der Kampf ist wahrscheinlich der regellastigste Teil von PkmnWL. Und wie alles andere auch, wird es dir am Anfang viel vorkommen, aber wenn du dir die Grundstruktur vor Augen hältst, ist es ziemlich einfach, den Dreh rauszukriegen.

Im Wesentlichen besteht der Kampf aus Runden, in denen jede am Kampf beteiligte Person einen Zug hat, in dem sie sich bewegen und Aktionen ausführen kann. Jede Runde nimmt in der Spielwelt 6 Sekunden Zeit in Anspruch. Ein Kampf, der 10 Runden dauert, findet also für die Charaktere im Spiel im Laufe einer Minute statt. Alle Aktionen, die während einer Runde stattfinden, werden mehr oder weniger gleichzeitig ausgeführt, wobei besonders flinken oder glücklichen Charakteren in der Zugreihenfolge leichte Vorteile gewährt werden. Wie wird die Zugreihenfolge festgelegt? Initiative.

**Initiative and Surprise**

Das allererste, was im Kampf passiert, ist ein Initiativwurf. Betrachte Initiative als die Reaktionszeit deines Charakters. Neunundneunzig Prozent der Zeit ist deine Initiative nur dein Initiativ-Modifikator. Einige Gegenstände, Fähigkeiten und andere Dinge können dazu beitragen, aber in den meisten Fällen würfelst du einfach einen 2d6 und addierst deine Initiative. Der DM ordnet dann die Spieler und Gegner in absteigender Reihenfolge an, basierend auf ihrem Wurf, und das wird die Zugreihenfolge für den gesamten Kampf sein. Verschiedene DMs haben unterschiedliche Methoden, um Gleichstände in Bezug auf den Initiativwurf zu lösen.

Nachdem die Zugreihenfolge festgelegt wurde, bestimmt der DM, ob ein Teilnehmer des Kampfes den Vorteil der Überraschung hat. Wenn eine Seite die andere überrascht hat, erhält sie eine volle Runde, bevor die andere Seite handeln kann.

## Your Turn

As we’ve said before, your turn consists of two main parts: moving and performing an action.  Now we’re going to break that down into a little more detail.

### Movement

On your turn, you can move up to your character’s speed, usually a tile.  You can break this move up between your action, so with a 3-tile. move, you could move 1t to a door, open the door, and move 2t. through it.

Wenn du am Zug bist, kannst du dich bis zur Geschwindigkeit deines Charakters bewegen, normalerweise ein Feld. Du kannst diese Bewegung zwischen deinen Aktionen aufteilen, d.h. mit einer Bewegung von 3 Feldern könntest du dich 1 Feld zu einer Tür bewegen, die Tür öffnen und dich 2 Felder hindurch bewegen.

Manche Gebiete sind im Kampf nur schwer zu durchqueren: ein schlammiger Sumpf, eine tückische Treppe, ein Haufen kaputter Möbel auf dem Boden einer Taverne. Diese Bereiche gelten als "schwieriges Gelände", und deine Geschwindigkeit halbiert sich, wenn du sie durchquerst.

### Actions

Die Anzahl der Aktionen die du durchführen kannst ist dein Initative wert, geteilt durch 20 aufgerundet, so in dem Fall, dass man eine initative von weniger als 20 hat, man eine Aktion zur verfügung hat, und im fall von wert über 20 zwei aktionen, im fall von mehr als 40 3 Aktionen, etc. Dieser Wert an Möglichen Aktionen werden als Aktionspunkte bezeichnet.  
  
Unter normalen Umständen verbraucht jede Aktion einen Aktionspunkt. Eine ausgegebene Aktion ist immer ein "ganzer" Punkt, aber je nach Ergebnis der Aktion, z.B. beim Ausnutzen einer Schwäche, einem kritischen Treffer, einem Angriff mit Priorität usw., kann sich der ganze Aktionspunkt in einen "halben" Punkt verwandeln, wodurch sich die Anzahl der Aktionen, die eine Seite in dieser Phase ausführen kann, effektiv erhöht. Eine fehlgeschlagene Aktion verbraucht jedoch immer den ganzen Punkt. Wenn eine Aktion mehr Aktionspunkte ausgibt als verfügbar, wird die Aktion dennoch ausgeführt, endet die Runde sofort nach der Aktion.   
  
Das Verwandeln einer Aktion zur dessen Halben Kost passiert immer nach der Aktion, das Rundenende hat Priorität über dieser Widerherstellung.

Die möglichen Aktionen sind folgende:

* Einen Angriff ausführen
* Wenn die Fähigkeit es gebietet, die Aktion der Fähigkeit zu benutzen (z.B. das Herbeirufen eines Mythenbundes)
* Verteidigen (Erhöht die Verteidigung um eine Stufe bis zu deiner nächsten Runde)
* Rennen (Verdoppelt die Bewegung die du diese Runde ausführen kannst)
* Einen Willenspunkt ausgeben (Diese Aktion gibt aber nur einen Halben Punkt aus)
* TF-Mechaniken (Mega-Entwicklung, Terastal, Dynamax,) (geben einen Halben Punkt aus, wenn als erste aktion ausgeführt, sonst 1)
* Z-Attacke, Dyna/GMax-Attacke (verwendet zwei Aktionspunkte aus)

Angreifen:  
Um einen Angriff auszuführen, bestimme die Art deines Angriffs, und würfele das Treffen, indem du deinen jeweiligen Angriffswert + 2d6 den jeweiligen Verteidigungswert des Gegners übertrifft. Bei Gleichstand wird erfolgreich Verteidigt.

Wenn der 2d6 Wert 11+ ist, gilt der Angriff als Kritischer Treffer.

Wenn die Attacke eine Genauigkeit hat, dann besteht immernoch die Chance das die Attacke Fehlschlägt, man muss den Prozentualen Wert unterwürfeln. Bei Gleichstand mit dem Wert wird der Angriff dennoch ausgeführt.  
Dann würfele den Schaden aus.   
  
Der Schaden wird so ausgewürfelt   
  
Schaden = (Schadenswurf + Max((EigenerAngriffswert – GegenerischerVerteidigungswert),1))\*STAB\*Typeninteraktion\*sonstige

Bei einem Kritischen wurf, so werden die Geworfenen Würfel verdoppelt (Beispiel 4d4 -> 8d4)

Der STAB ist der sogenannte Same Type Attack Bonus. Wenn der Typ der Attacke mit einem deiner eigenen Typen übereinstimmt, dann ist dieser 1.5 (spezialfall, Terastal wenn du terakristalisiert bist, und dein Tera typ einem deiner typen übereinstimmt, dann 2)  
  
Die Typeninteraktion wird durch die Stärken und Schwächen des Gegnerischen Pokemons bestimmt. Die Stärken und Schwächen sind in den Pokedexeinträgen der Pokemon aufgelistet.



Beispiel Bisasam

Danach führe Effekt der Attacke durch, wenn dieser einer Hat.

### Willenskraft

Willenspunkte sind eine wertvolle Ressource, die du einsetzen kannst, um dir in verschiedenen Situationen einen Vorteil zu verschaffen. Wenn du Willenspunkte als Hilfs einsetzt, kannst du aus den folgenden Kampfaktionen wählen:

* **Trefferpunkte wiederherstellen:** Du kannst dich um einen Betrag heilen, der deinem Grad multipliziert mit deiner Gesundheit entspricht.
* **Aufprall abwehren:** Mit dieser Aktion kannst du feindliche Angriffe abwehren und den erlittenen Schaden um einen Betrag reduzieren, der dem 5-fachen deines Grades entspricht und nach der Schadensberechnung angewendet wird.
* **Verstärkt einen Angriffswurf oder -check:** Diese Fähigkeit kann sowohl im als auch außerhalb des Kampfes eingesetzt werden. Wenn du deinen Angriffswurf verstärkst, wirfst du statt 2 x 6 Würfel 2 achtseitige Würfel, um die Genauigkeit zu erhöhen. Wenn du einen Check mit optionalen Fertigkeiten verstärkst, wirfst du einen zusätzlichen Würfel entsprechend deiner Fertigkeitsstufe.
* **Schaden verstärken:** Wenn du Schaden verursachst, würfelst du für jeden Grad, den du besitzt, einen zusätzlichen d6.
* **Aktion wiederherstellen:** Stelle 2 Aktionspunkte wieder her.

Willenskraft erholt sich auf natürliche Weise, nachdem ihr 8 Stunden geruht habt, und ist somit eine Ressource, die ihr strategisch einsetzen könnt, um das Blatt in Kämpfen und Herausforderungen zu euren Gunsten zu wenden.

### Statusbedingungen

* **Brand:** Der Angriff ist halbiert und du erleidest Grad\*d4 Schaden pro Runde
* **Vergiftung**: Du erleidest Grad D 4 Schaden. Die Verteidigung und Spezialverteidigung des Gegners ist halbiert
* **Schwere Vergiftung**. Du erleidest (Grad\*Runden die du schwer vergiftet bist)D4 Schaden
* **Frostbrand (Ersetzt Einfrieren)**: Der Spezialangriff ist halbiert und du erleidest 1\*Grad Schaden pro Runde
* **Bindung:** Das Ziel erleidet zu Beginn jeder Runde Schaden in Höhe von 2\*Grad und kann sich nicht bewegen, bis es sich erholt hat oder nach 4 Runden.
* **Verwirrung:** In 50% der Fälle wird statt das gewollte Ziel ein zufälliges Ziel der gegenteiligen Faktion zum Ziel anvisiert.
* **Fluch:** Das Ziel erleidet zu Beginn jeder Runde 2\*Eigener Grad Punkte Schaden.
* **Paralyse:** 25% Wahrscheinlichkeit das ein Aktionspunkt verwendet wird, ohne das was passiert. Geschwindigkeit ist halbiert.