

Spielerhandbuch - Pokémon PnP

Willkommen, Trainer!

Dieses Handbuch führt dich Schritt für Schritt durch die Regeln des Pokémon PnP Systems.

Inhaltsverzeichnis

1. [Grundmechanik](#) - Die Basis des Spiels
 2. [1. Trainererstellung](#) - Erschaffe deinen Trainer
 3. [2. Dein erstes Pokémon](#) - Wähle deinen Partner
 4. [3. Grundlegende Aktionen](#) - Was kannst du tun?
 5. [4. Dein erster Kampf](#) - Kampfregeln Schritt für Schritt
 6. [5. Nach dem Kampf](#) - Fortschritt und Entwicklung
 7. [6. Nach der Spielrunde](#) - Trainer Level und Aufstieg
 8. [7. Fortgeschrittene Mechaniken](#) - Regeln für Spezialfälle und Kreative
 9.  [Schnellreferenz](#)
-

Grundmechanik

[Proben](#)

Probe

Eine **Probe** ist ein Würfelwurf um festzustellen, ob eine Aktion mit unsicherem Ausgang gelingt.

***Beispiel:** Du willst eine steile Felswand erklettern.*

Durchführung

1. **Würfe W20** (20-seitiger Würfel)
2. **Addiere deinen Modifikator** (z.B. Fertigkeitswert oder Wissenswert)
3. **Vergleiche mit Schwierigkeit** (wird vom Spielleiter festgelegt)

Probe = W20 + Modifikator

Erfolg: Ergebnis \geq Schwierigkeit

Fehlschlag: Ergebnis $<$ Schwierigkeit

Schwierigkeitsgrade

Typische Schwierigkeiten (vom SL festgelegt):

Schwierigkeit	Wert	Beispiel
Sehr Leicht	5	Über ebenen Boden gehen
Leicht	10	Baum erklettern
Normal	15	Felswand erklettern
Schwer	20	Überhang erklettern
Sehr Schwer	25	Glatten Turm erklettern
Fast unmöglich	30	Wolkenkratzer freihändig erklettern

Vorteil & Nachteil

Vorteil

wirf den entsprechenden Würfel (idR. W20) 2 mal und nimm das höhere Ergebnis

Nachteil

wirf den entsprechenden Würfel (idR. W20) 2 mal und nimm das niedrigere Ergebnis

Aspekte & Aspektpunkte

In dem Pen and Paper werden viele Dinge, die sonst eigene Regeln bräuchten, über Aspekte gehandhabt. Im einfachsten Sinne sind Aspekte ein Wort, das eine Situation beschreibt, die ein Spieler benutzen kann, um Dinge zu rechtfertigen.

Aspekte

Aspekte beschreiben Eigenschaften, Zustände und besondere Gegebenheiten von Trainer, Pokémon oder der Umgebung.

Beispiele:

- Gebrochenes Bein
- Retter der Bisasams
- Angst vor Spinnen
- Starker Regen

Arten von Aspekten

Es gibt drei Arten von Aspekten: Helfende Aspekte beschreiben positive Bedingungen, hindernde Aspekte negative Bedingungen. Neutrale Aspekte können je nach Situation positiv oder negativ sein.

***Beispiel:** Während eines Kampfes zieht "Starker Regen" auf. Dein Garados setzt Hydropumpe ein - du gibst einen Aspektpunkt aus und nutzt den Regen, um die Attacke zu verstärken! Volltreffer. Doch in der nächsten Runde wirkt dein Gegner denselben Aspekt: Der Regen verschleiert die Sicht, wodurch er sich leichter verstecken kann.*

Aspekte wirken

Aspekte werden gewirkt, um Effekte in der Spielwelt zu erzeugen. Um einen Aspekt helfend zu wirken, muss ein Aspektpunkt ausgegeben werden. Dies gewährt einen Vorteil je nach Situation. Wird ein Aspekt hindernd gewirkt, erleidet der Betroffene einen Nachteil, erhält aber einen Aspektpunkt.

In der Regel gibt das Wirken eines Aspekts [Vorteil](#) oder [Nachteil](#) auf eine [Probe](#). Bei kreativen Anwendungen kann es aber auch unmögliches möglich machen oder die [Probe](#) automatisch Erfolg haben lassen.

Zu Beginn jeder Spielrunde startet ihr mit 3 Aspektpunkten. Weitere Aspektpunkte erhältet ihr, indem ihr hindernde Aspekte gegen euch selbst wirkt oder hindernde Aspekte erleidet.

***Beispiel:** Nach einem Sturz hast du den Aspekt "Gebrochenes Bein" erhalten. Als du versuchst, einen steilen Abhang hinaufzuklettern, wirkt der Spielleiter diesen Aspekt gegen dich - deine Kletternprobe wird massiv erschwert. Als Ausgleich erhältst du jedoch einen Aspektpunkt.*

1. Trainererstellung

Trainererstellung

Trainer

Trainer nennt man die Personen die sich mit dem Sammeln und trainieren von [Pokémon](#) beschäftigen und sind damit eure Spielercharaktere. Trainer haben [Fertigkeiten](#), [Wissen](#), [Items](#), [Aspekte](#) und [Talente](#).

Um einen [Trainer](#) zu erstellen wirst du:

- Drei [Aspekte](#) wählen. Einen helfenden, einen hindernden und einen neutralen [Aspekt](#)
- Ein [Talent](#) wählen
- ein [Start-Pokémon](#) wählen

[Aspekte wählen](#)

Um deine 3 [Startaspekte](#) zu wählen überlege welche Eigenschaften dein [Trainer](#) hat.

***Beispiele** für passende Startaspekte:*

- *Bergsteiger (positiv)*
- *Klugscheißer (neutral)*
- *Pollenallergie (negativ)*

[Talent wählen](#)

Talente sind Fähigkeiten die euch und euren [Pokémon](#) gewisse Vorteile geben, die auf deine Fähigkeiten als [Trainer](#) zurückzuführen sind.

Beispiele:

- *Strategie: Schnelleres auswechseln von Pokémon*
- *Schnelldenker: Einmalige Bonusaktion pro Kampf*
- *Motivator: Weniger Malus bei Anstrengung von Pokémon*
- *Pokémon-Flüsterer: Schnellerer Aufbau von Zuneigung*
- *Denkt euch was aus*

[Start-Pokémon wählen](#)

Mit eurem [Start-Pokémon](#) beginnt ihr eure Reise. Die Einschränkungen könnt ihr auf der [Start-Pokémon](#) Seite lesen

Fertigkeiten & Wissen

Beschreibung

Fertigkeiten sind alle Dinge die dein Trainer während des Spiels tun kann, die einen unsicheren Ausgang haben.

***Beispiele:** Klettern, Suchen, Sprinten, Überzeugen, Schleichen, etc.*

Wissen repräsentiert das angesammelte Wissen deines Trainers über Pokémon, die Welt und andere Themen.

Beispiele: Pokémon-Typen, Pokémon-Lebensweise, Geographie, Geschichte, etc.

Wie funktionieren Fertigkeiten & Wissen?

Anders als in anderen PnP gibt es keine vorgefertigte Liste. Stattdessen erstellt ihr fluide während des Spiels eure eigene Liste.

Initialisierung

Wenn der SL eine [Probe](#) zu einer Fertigkeit oder einem Wissensgebiet verlangt, die du noch nicht auf deiner Liste hast:

1. Wähle einen **Startwert von -3 bis +3**
2. **Subtrahiere den gewählten Wert** von deinen Fertigkeits- bzw. Wissenspunkten
3. Führe die [Probe](#) durch: W20 + Wert

Deine Punkte funktionieren dabei wie ein Konto. Wenn du einen positiven Startwert wählst (+1, +2, +3), hebst du Punkte von deinem Konto ab – das Konto wird kleiner. Wählst du einen negativen Wert (-1, -2, -3), zahlst du Punkte ein – das Konto wird größer. **Wichtig: Dein Konto darf nie unter 0 fallen!**

Startkapital

Zu Beginn:

- **10 Fertigkeitspunkte**
- **10 Wissenspunkte**

Erfahrung sammeln

Wichtig: Jedes Mal wenn du eine Probe absolvierst, mache einen **Strich** neben der Fertigkeit oder dem Wissensgebiet.

Steigerung

Siehe [Trainer-Level](#) für Regeln zur Steigerung durch Level-Ups.

2. Dein erstes Pokémon

Dein erstes [Pokémon](#) erstellen

Schritt-für-Schritt:

1. Wähle dein [Pokémon](#) (Starter: 1. Entwicklungsstufe, BW-Summe < 400)
2. Finde [Basiswerte](#)
3. Berechne [Statuswerte](#)
4. Berechne [Ausdauer](#)
5. Setze Start-[Zuneigung](#) auf 30
6. Notiere deine 2 Start-[Attacken](#)

Level & [Basiswerte](#)

Die Stärke eines [Pokémon](#) wird in Level gemessen. Jedes [Pokémon](#) hat ein Level zwischen 1 und 20.

Basiswerte

Basiswerte

Basiswerte (BW) sind die Grundstatistiken jeder Pokémon-Art. Sie bestimmen die [Statuswerte](#) und damit die Kampfstärke eines [Pokémon](#).

Jedes Pokémon hat sechs Basiswerte:

- **KP:** Kraftpunkte - bestimmt maximale Lebenspunkte
- **Angriff:** Schaden physischer Attacken
- **Spezial-Angriff:** Schaden spezieller Attacken
- **Verteidigung:** Widerstand gegen physische Attacken
- **Spezial-Verteidigung:** Widerstand gegen spezielle Attacken
- **Initiative:** Ausweichen und Trefferchance

Achtung! Ab hier wird Initiative in Geschwindigkeit umbenannt, da dieses Spielsystem anders funktioniert als das Klassische [Pokémon](#) Kampfsystem.

Diese Werte sind **artspezifisch**, heißt z.B. alle Pikachu haben die gleichen Basiswerte.

Basiswerte finden

Basiswerte findest du in Online-Pokédexen, wie Bisafans:

<https://www.bisafans.de/pokedex/025.php>

1. Öffne die Pokédex-Seite
2. Suche dein [Pokémon](#)
3. Suche die Statuswerttabelle
4. Notiere die Basiswerte

Aus den Basiswerten berechnest du dann die [Statuswerte](#) (SW), die angeben was du im Spiel auf deine Würfelergebnisse addierst.

Statuswerte

Statuswerte

Jedes [Pokémon](#) hat folgende Statuswerte (SW):

Statuswert (SW)	Erklärung
Kraftpunkte (KP)	Durchhaltevermögen
Angriff (A)	direkte Angriffe oft Nahkampf
Spezial Angriff (SA)	"Magische" Angriffe oft Fernkampf
Verteidigung (V)	Abwehr von direkten Angriffen
Spezial Verteidigung (SV)	Abwehr von speziellen Angriffen
Geschwindigkeit (G)	Ausweichen

Statuswerte werden aus [Basiswerten](#) und Level berechnet:

$$\text{Statuswert} = \text{Basiswert} \div 100 \times \text{Level}$$

(Ergebnis abrunden)

Nur KP werden anders berechnet:

$$KP = (\text{Basis-KP} \div 50 \times \text{Level}) + 5$$

Bei KP werden zum Ergebnis noch **+5** addiert und man teilt nur durch 50. So kriegt man also doppelt so viele KP pro Level wie Punkte in den anderen SW

Beispiel

Pikachu Level 3 mit folgenden Basiswerten:

Statuswert	Basiswert	Berechnung	Ergebnis
KP	35	$(35 \div 50 \times 3) + 5 = 2,1 + 5$	7 KP
Angriff	55	$55 \div 100 \times 3 = 1,65$	+1
Spezial-Angriff	50	$50 \div 100 \times 3 = 1,50$	+1
Verteidigung	40	$40 \div 100 \times 3 = 1,20$	+1
Spezial-Verteidigung	50	$50 \div 100 \times 3 = 1,50$	+1

Statuswert	Basiswert	Berechnung	Ergebnis
Geschwindigkeit	90	$90 \div 100 \times 3 = 2,70$	+2

Ausdauer

Beschreibt die Menge an anstrengenden Tätigkeiten, die ein [Pokémon](#) tun kann.

Ausdauerpunkte

Die Menge an Ausdauer wird in Punkten gemessen. Die maximale Anzahl an Ausdauerpunkten (AP) eines [Pokémon](#) entspricht seinem [Level](#).

$$APM = \text{level}$$

Alle [Anweisungen](#) können Ausdauerkosten haben. Ziehe die Ausdauer der Anweisung von den AP deines [Pokémon](#) ab.

Zuneigung

Beschreibt, wie sehr dein [Pokémon](#) dir vertraut und gehorcht.

Zuneigungsbonus

Aus der Zuneigung ergibt sich ein **Zuneigungsbonus** (ZB), der bei [Probe](#) verwendet wird:

$$ZB = \text{Zuneigungswert} \div 10$$

(Ergebnis abrunden)

Verwendung

Der ZB wird auf Proben addiert, wo das Vertrauen zwischen Trainer und Pokémon entscheidend ist z.B. bei [Anweisungen](#) im Kampf und Proben in der Entdeckungsphase

Start [Attacken](#)

Jedes [Pokémon](#) startet zu Beginn des Spiels mit 2 [Attacken](#). Diese suchst du dir gemeinsam mit dem Spielleiter aus. Welche möglich sind, hängt dabei von deinem [Pokémon](#) ab.

***Beispiel:** Ein Schiggy könnte mit Aquaknarre und Panzerschutz starten.*

Jedes [Pokémon](#) kann außerdem die [Standard Attacke](#) nutzen, der jeden [Typ](#) haben kann, den dein [Pokémon](#) besitzt.

Standard Attacke

Attacken

Ein simpler Angriff

<u>Typ</u>	-wähle
<u>Kategorie</u>	physisch
<u>Genauigkeit</u>	0
<u>Reichweite</u>	nah
<u>Ausdauer</u>	0
Schadenswürfel	1W4

Effekt

Kann jeden beliebigen Typ haben, den das [Pokémon](#) besitzt oder normal

3. Grundlegende Aktionen

Anweisungen

Werden einem [Pokémon](#) gegeben um es zum handeln zu bewegen. Anweisungen können entweder [Attacken](#) oder [Kommandos](#) sein. Im Kampf können zunächst 2 [Anweisungen](#) pro [Kampfrunde](#) gegeben werden. Es darf jedoch immer nur 1 Anweisung pro Runde eine [Attacke](#) sein

Attacken

Beschreibung

Sind der Hauptweg um Einfluss im Kampf indem Beispielsweise Schaden verursacht wird oder sich anders Vorteile geschaffen werden. Ein [Pokémon](#) kann beliebig viele Attacken beherrschen. Um eine Attacke zu erlernen muss diese mit dem [Pokémon](#) aktiv trainiert werden

Attacken-Eigenschaften

Jedes Pokémon kennt mehrere Attacken. Attacken haben:

- [Typ](#) (z.B. Normal, Feuer, Wasser) → beeinflusst [Effektivität](#)

- **Kategorie** ([Physisch](#) oder Spezial)
- **Angriffskraft**
- **Genauigkeitsmodifikator** (beeinflusst [Genauigkeit](#))
- **Ausdauerkosten**

Kommandos

Beschreibung

Kommandos sind [Anweisungen](#), die das Pokemon zu einer Handlung bewegen, die keine [Attacken](#) sind. Sie ermöglichen taktische Manöver, Positionierung und defensive Aktionen.

Standard Kommandos

Bewegen

Dein [Pokémon](#) bewegt sich um eine [Zone](#) auf ein Ziel zu oder von einem Ziel weg

Zielen

Erhalte [Vorteil](#) auf deine nächste Trefferprobe

Ausweichen

Angreifer erhält [Nachteil](#) auf eine Trefferprobe

Abwehren

Nutze +V statt +G zur Verteidigung bei der nächsten Trefferprobe gegen dein [Pokémon](#)

Durchschnaufen

Dein [Pokémon](#) erhält einen [Ausdauerpunkt](#) zurück

4. Dein erster Kampf

Du hast dein erstes [Pokémon](#) erstellt, deine [Anweisungen](#) gelernt und stehst nun vor deinem ersten Kampf. Wie läuft der nun also ab?

Kampfrunde

In jeder Kampfrunde kann jeder [Trainer](#) eine Anzahl an Aktionen durchführen, die abhängig vom [Trainer-Level](#) ist. Zunächst kann jeder [Trainer](#) 2 Aktionen pro Runde durchführen. Dabei gibt es keine feste Reihenfolge, in der vorgegangen werden muss. Die Spieler können in beliebiger Reihenfolge ihre Aktionen ausführen. Nach jeder Aktion bekommt ein potenzieller Gegner die Chance, ebenfalls eine Aktion auszuführen.

***Beispiel:** Ash kämpft gegen Team Rocket. Ash hat 2 Aktionen, Team Rocket hat 2 Aktionen.*

1. *Ash nutzt Aktion 1: Pikachu soll [Zielen](#)*
 2. *Team Rocket nutzt Aktion 1: Mauzi greift mit [Kratzer](#) an*
 3. *Ash nutzt Aktion 2: Pikachu greift mit Donnerblitz an (mit [Vorteil](#) durch [Zielen](#))*
 4. *Team Rocket nutzt Aktion 2: Mauzi benutzt [Ausweichen](#)*
- Runde endet, neue Runde beginnt

Spezielles Szenario:

Doppelte Bewegung

Wenn man sich auf ein [Pokémon](#) zubewegt und dieses als Reaktion sich weg bewegen möchte wird ein Rennen initiiert. Beide [Pokémon](#) würfeln eine G [Probe](#). Gewinnt der Initiator kommt dieser an das verteidigende [Pokémon](#) heran, wessen Bewegen Aktion verfällt.

***Beispiel:** Pikachu (G=3) bewegt sich auf Mauzi (G=1) zu. Mauzi will fliehen und bewegt sich weg. Beide würfeln G-Probe: Pikachu würfelt 15, Mauzi würfelt 8 → Pikachu gewinnt, erreicht Mauzi. Mauzis Bewegen-Aktion verfällt.*

Angriffe und [Attacken](#)

In der Regel ist das Ziel eines Kampfes, das gegnerische [Pokémon kampfunfähig](#) zu machen, indem man z.B. die [KP](#) auf 0 reduziert.

[Reichweite](#)

Damit man eine [Attacke](#) auf ein Ziel wirken kann, muss man sich in einer passenden [Reichweite](#) zum Ziel befinden.

Reichweite

Die Reichweite bestimmt ob eine Attacke ihr Ziel treffen kann. Die Reichweite wird in 4 [Zonen](#) eingeteilt die immer ein Sender und ein Empfänger zueinander haben.

Nah: In Griffreichweite

Mittel: In Wurfreichweite

Fern: In Sichtreichweite

Außer Reichweite/Blockiert Nicht in Reichweite oder z.B. hinter einer Mauer

Trefferprobe

Bevor eine [Attacke](#) jedoch [Schaden](#) verursachen kann, muss diese [treffen](#).

Treffen

Führst du eine Attacke aus dann Würfle eine Trefferprobe

D20 + (G oder A/Sp.A) + Genauigkeitsmodifikator vs 10 + G (des Gegners)

- **D20:** Würfel einen 20-seitigen Würfel
- **G:** [Geschwindigkeit](#)
- **A/Sp.A:** [Angriff](#) oder [Spezial-Angriff](#) (je nach [Kategorie](#) der Attacke)
- **Genauigkeitsmodifikator:** Von der [Attacke](#) (z.B. Kratzer = +0)

Kritischer Treffer: Würfelst du eine 20 auf dem W20 ist dies immer ein kritischer Treffer. Dadurch verursachst du doppelten Schaden, wie im nächsten Kapitel erklärt.

Schaden berechnen

Schaden

Der Schaden den eine Attacke verursacht berechnet sich nach:

Schaden = (Angriffs-Würfel + Angriffswert - Verteidigungswert) × Typeneffektivität

- **Angriffs Würfel:** Werden von der Attacke entschieden und gewürfelt
- **Angriffswert:** Status (Angriff oder Spezial-Angriff, je nach [Kategorie](#))
- **Verteidigungswert:** Status (Verteidigung oder Spezial-Verteidigung)
- **Typeneffektivität:** 0x, 0.5x, 1x, 2x

Ausdauer verwalten

Ziehe die [Ausdauerkosten](#) der verwendeten [Attacke](#) von den [AP](#) deines [Pokémon](#) ab. Sind weniger [AP](#) zur Verfügung als benötigt, muss dein [Pokémon](#) sich anstrengen.

Anstrengung

Führt ein [Pokémon](#) anstrengende Tätigkeiten außerhalb des Kampfes aus oder setzt im Kampf mehr Ausdauerpunkte ein als es zur Verfügung hat **ermüdet** das [Pokémon](#). Dies wird durch den Ausdauerzustand (APZ) des [Pokémon](#) gemessen. Zum Beginn eines Tages ist APZ = APM. Wird mehr Ausdauer verwendet als AP zur Verfügung stehen sinkt der APZ um die Differenz. Fällt der APZ auf 0 ist das [Pokémon](#) komplett erschöpft und wird handlungsunfähig bis zur nächsten [Rast](#).

Ende des Kampfes

Sind alle [Pokémon](#) eines Teams [Kampfunfähig](#), endet der Kampf.

Kampfunfähig

Ein [Pokémon](#) ist Kampfunfähig wenn seine KP auf 0 fallen

5. Nach dem Kampf

Erfahrungspunkte & Level-Up

Nach einem Sieg erhältst du [Erfahrungspunkte](#) (EP). Die erhaltenen EP teilst du unter allen deinen [Pokémon](#), die am Kampf teilgenommen haben, frei auf. Ein [Pokémon](#) darf allerdings nicht mehr als ein Level pro Kampf aufsteigen, an dem es teilgenommen hat. Um zu überprüfen, ob ein [Pokémon](#) ein Level aufsteigt, vergleiche deine Anzahl an EP mit dieser Formel:

Benötigte EP

$$\text{Benötigte EP} = (\text{Summe BW} \div 100) \times \text{aktueller Level}$$

(Ergebnis abrunden)

Level-Up Ablauf:

Ablauf

Erreicht ein Pokémon ein neues Level:

1. Entwicklung prüfen

- Entwickelt sich das Pokémon?

- Falls ja: Aktualisiere [Basiswerte](#) auf Entwicklungsform

2. Neue Attacken lernen

- Lernt es neue Attacke(n)?

3. [Statuswerte aktualisieren](#)

- Berechne alle Statuswerte neu mit neuem Level

[Ausdauer](#)

Nach dem Kampf füllen sich die [AP](#) deiner [Pokémon](#) wieder auf das momentane Maximum auf.

[Zuneigung anpassen](#)

Erhöhe die [Zuneigung](#) des [Pokémon](#), welches beim Sieg des Kampfes auf dem Feld war, um 2.

Senke die [Zuneigung](#) jedes [Pokémon](#), das [Kampfunfähig](#) wurde, um 5.

6. Nach der Spielrunde

Nach jeder Spielrunde erhält dein [Trainer](#) einen [EP](#). Überprüfe also, ob du ein Level aufsteigst.

Trainer-Level

Trainer-Level

Genau wie [Pokémon](#) haben Trainer auch ein Level.

Immer wenn du eine **Spielrunde abschließt**, erhält dein Trainer einen **Erfahrungspunkt** (EP).

Um ein Level aufzusteigen brauchst du:

Benötigte EP = Aktuelles Level

***Beispiel:** Level 2 → 3: 2 EP benötigt*

Bei einem Level-Up erhältst du:

- **1 Talentpunkt** → Siehe [Talente](#)
- **3 Fertigkeitspunkte** → Siehe [Fertigkeiten](#)
- **3 Wissenspunkte** → Siehe [Wissen](#)

Du kannst diese Punkte direkt einsetzen um [Fertigkeiten](#) oder [Wissen](#) zu verbessern.

Aktueller Wert	Max. Steigerung	Kosten pro +1
≤ 3	Unbegrenzt	1 Punkt
4-5	+1 pro Level-Up pro Fertigkeit	1 Punkt
6-7	+1 pro Level-Up pro Fertigkeit	2 Punkte
8-9	+1 pro Level-Up	3 Punkte

Maximum: 10

Beispiele

***Beispiel:** Fertigkeit auf +2:*

- Kosten: 1 Punkt
- Erlaubt (beliebig viele unter Wert 4)

***Beispiel:** Fertigkeit von +4 auf +6:*

- Verboten (nur +1 pro Level-Up bei Wert >3)

***Beispiel:** Fertigkeit von +7 auf +8:*

- Kosten: 2 Punkte
- Erlaubt (genau +1, kostet 2 Punkte)

***Beispiel:** Fertigkeit von +9 auf +10:*

- Kosten: 3 Punkte
- Erlaubt (genau +1, kostet 3 Punkte)

7. Fortgeschrittene Mechaniken

Konter

Soll dein [Pokémon](#) von einer [Attacke](#) oder einem Effekt getroffen werden, kannst du anstelle der üblichen [Anweisungen](#) auch eine [Konter Anweisung](#) geben. In dem Fall nennst du deinem [Pokémon](#) eine Aktion, einen [Aspekt](#) oder eine [Attacke](#), die das [Pokémon](#) benutzen soll, um den einwirkenden Effekt zu kontern.

***Beispiel:** Dein Schiggy wird von einem Glutexo mit Flammenwurf angegriffen. Du weißt deinem Schiggy an, Aquaknarre einzusetzen, um den Flammenwurf abzuwehren.*

In der Regel wird der einwirkende Effekt dann abgeschwächt oder sogar umgekehrt. Was genau passiert, wird bei Unsicherheit mit einer [Probe](#) entschieden. Ist die konternde Aktion im [Vorteil](#) zur einwirkenden, kann diese [Probe](#) erleichtert sein oder sogar ganz wegfallen. Beide [Pokémon](#) müssen weiterhin die normalen AP-Kosten bezahlen, die sie für das Durchführen der Aktion gebraucht haben.

***Beispiel:** Da Aquaknarre vom [Typ](#) Wasser ist, ist es besonders effektiv dabei, eine Feuerattacke zu kontern. Jedoch ist Aquaknarre eine schwächere [Attacke](#) als Flammenwurf. Die beiden [Pokémon](#) würfeln also eine [SA-Probe](#) gegeneinander, jedoch erhält Schiggy [Vorteil](#). Hätte Schiggy mit einer stärkeren Wasserattacke gekontert, wie Aquawelle, hätte es vermutlich ohne [Probe](#) funktioniert.*

Schnellreferenz

Wichtigste Formeln

Statuswert = Basiswert $\div 100 \times$ Level

KP = (Basis-KP $\div 50 \times$ Level) + 5

Max. Ausdauer = Level

ZB = Zuneigungswert $\div 10$

Benötigte EP = (Summe BW $\div 100$) \times Level

Trefferwurf = D20 + (G oder A/Sp.A) + Genauigkeit vs 10 + G

Kampf-Cheatsheet

1. **2 Anweisungen** pro Runde (max. 1 Attacke)
2. **Treffen** würfeln
3. **Schaden** berechnen
4. **Ausdauer** abziehen
5. Nächster Zug