



Pokémon Platin: Shaymin

Inhaltsverzeichnis:

- 1.0 Einführung
- 2.0 Formen
- 3.0 Attacken

1.0 Einführung

Shaymin war schon in Diamant & Perl ein besonderes Pokémon. Es war eines der drei Eventpokémon, welche nur über ein Nintendoevent erhältlich waren. In Pokémon Platin wird Shaymin wieder eine besondere Rolle spielen.

2.0 Formen

Wenn ihr jenes Shaymin besitzt, das zur Premiere des 11. Pokémon-Films in Japan verteilt wurde, könnt ihr in Flori ein Basisitem namens  **Glacidas Blume** erhalten. Erfüllt ihr folgende Kriterien,...

- Es muss zwingend das Movie-Shaymin sein
- Es muss Tag sein
- Shaymin darf sich nicht im Gefroren-Status befinden

... wird euer Shaymin in die **Zenitform** wechseln. 

Legt ihr Shaymin in einer Box ab oder wird es Nacht, wechselt es wieder in die aus Diamant & Perl bekannte **Landform** zurück.

Das reguläre Shaymin ist nach wie vor auf Route 224 per Event zu finden; dieses lässt sich jedoch nicht zur Zenitform verwandeln.

Shaymin (Landform)	Typ	Basiswerte	Fähigkeit	Pokédexdaten
	PFL.	KP 100 ANGR 100 VERT 100 SP. ANG 100 SP. VER 100 INIT 100	Innere Kraft Bei Austausch normalisiert sich Status.	Nr.: 492 Dankbarkeit- Pokémon Größe: 0,2 m Gewicht: 2,1 kg
Shaymin (Zenitform)	Typ	Basiswerte	Fähigkeit	Pokédexdaten
	PFL. FLUG	KP 100 ANGR 103 VERT 75 SP. ANG 127 SP. VER 75 INIT 120	Edelmut Zusatzeffekte von Attacken treten häufiger auf.	Nr.: 492 Dankbarkeit- Pokémon Größe: 0,4 m Gewicht: 5,2 kg



3.0 Attacken

Shaymin (**Landform**) erlernt die folgenden Attacken durch Aufleveln:

Attacke	Auf Level	Typ	Stärke	Effekt
Wachstum	-	NORMAL	-	Erhöht Sp. Ang des Nutzers
Zauberblatt	10	PFL.	60	Trifft immer
Egelsamen	19	NORMAL	-	KP des Gegners heilen Nutzer
Synthese	28	PFL.	-	Regeneriert KP
Lockduft	37	NORMAL	-	Senkt Fluchtwert des Gegners
Beerenkräfte	46	NORMAL	-	Kraft hängt v. getragener Beere ab
Sorgensamen	55	PFL.	-	Fähigkeit d. Gegners wird zu "Insomnia"
Aromakur	64	PFL.	-	Heilt alle Statusprobleme
Energieball	73	PFL.	80	Senkt evtl. Spez. Ver des Gegners
Bitterkuß	82	NORMAL	-	Verwirrt evtl. den Gegner
Heilopfer	91	PSYCHO	-	Opfert Benutzer, um nachfolgendes PKMN zu heilen
Schocksamen	100	PFL.	120	Senkt Sp. Ver des Gegners

Shaymin (**Zenitform**) erlernt die folgenden Attacken durch Aufleveln:

Attacke	Auf Level	Typ	Stärke	Effekt
Wachstum	-	NORMAL	-	Erhöht Sp. Ang des Nutzers
Zauberblatt	10	PFL.	60	Trifft immer
Egelsamen	19	NORMAL	-	KP des Gegners heilen Nutzer
Ruckzuckhieb	28	NORMAL	40	Greift zuerst an
Lockduft	37	NORMAL	-	Senkt Fluchtwert des Gegners
Beerenkräfte	46	NORMAL	-	Kraft hängt v. getragener Beere ab
Sorgensamen	55	PFL.	-	Fähigkeit d. Gegners wird zu "Insomnia"
Luftschnitt	64	FLUG	75	Gegner schreckt evtl. zurück
Energieball	73	PFL.	80	Senkt evtl. Spez. Ver des Gegners
Bitterkuß	82	NORMAL	-	Verwirrt evtl. den Gegner
Blättersturm	91	PFL.	140	Senkt Sp. Angr des Nutzers stark
Schocksamen	100	PFL.	120	Senkt Sp. Ver des Gegners

Eine Liste zu erlernbaren TMs sowie Attackenlerner-Moves findest du demnächst im Pokémonexperte-Pokédex.