

Team

#	Name	Typ	Item	Charakteristik	KP	Angr	Vert	Init	SpAngr	SpVert	
248	Tyranitar Despotar	Gestein / Unlicht	Choice Scarf Wahlschal	Sand Stream Sandsturm	Löst beim Einsatz im Kampf einen Sandsturm aus. Der Effekt ist nicht zeitlich begrenzt und wird auch bei Auswechslung nicht aufgehoben.	341	322	230	364	272	236
472	Gliscor Scorgro	Boden / Flug	Leftovers Überreste	Hyper Cutter Scherenmacht	Die Statuswerte von Scorgro können nicht durch den Gegner gesenkt werden.	354	227	286	317	113	186
212	Scizor Scherrox	Käfer / Stahl	Life Orb Lebensorb	Technician Techniker	Schwache Attacken von Scherrox werden verstärkt	289	394	236	222	131	196
134	Vaporeon Aquana	Wasser	Leftovers Überreste	Water Absorb H2O Absorber	Gibt die KP zurück, die Aquana durch einen Wasser-Angriff verloren hat, jedoch maximal 1/4 der vollen KP, wenn es den Angriff überlebt hat	464	149	240	166	255	227
462	Magnezone Magnezone	Elektro / Stahl	Leftovers Überreste	Magnet Pull Magnetfalle	Stahl-Pokémon können nicht vor Magnezone flüchten oder ausgewechselt werden	324	157	265	177	394	216
373	Salamence Brutalanda	Drache / Flug	Choice Scarf Wahlschal	Intimidate Bedroher	Beim Einwechslern senkt es den gegnerischen Angriff um 33%	332	405	196	448	230	196

Leben-Orb: Verstärkt Attacken, aber jede Attacke kostet den Träger KP

Wahlschal: Erhöht den Initiative-Wert, erlaubt aber bis zur nächsten Einwechslung nur eine Attackenart

Überreste: Füllt im Kampf stetig KP auf

Scherrox

Despotar, Brutalanda

Aquana, Magnezone, Scorgro

Typen-Schwächen

		Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Despotar	PHY	0.4	1.6	0.8	0.4	1.6	0.4	0.8	0.4	0	1.6	3.1	0.4	0.8	0.8	1.6	0.4	1.6
	SPE	0.4	1.7	0.8	0.4	1.7	0.4	0.8	0.4	0	1.7	3.3	0.4	0.8	0.8	1.7	0.4	1.7
Skorgro	PHY	0.7	0.7	0	0.7	0.4	0.7	0.7	0.4	0.7	1.4	0.4	0.7	2.9	0.7	0.7	0.7	0
	SPE	1	1	0	1	0.5	1	1	0.5	1	2	0.5	1	4	1	1	1	0
Scherrox	PHY	0.4	0.2	0.8	3.3	0.4	0.4	0.4	0	0.4	0.8	0.8	0.4	0.4	0.8	0.4	0.8	0.8
	SPE	0.5	0.2	1	3.9	0.5	0.5	0.5	0	0.5	1	1	0.5	0.5	1	0.5	1	1
Aquana	PHY	1.1	2.3	2.3	0.6	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	0.6	1.1	1.1	0.6	1.1	0.6	1.1	1.1
	SPE	0.9	1.7	1.7	0.4	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	0.4	0.9	0.9	0.4	0.9	0.4	0.9	0.9
Magnezone	PHY	0.4	0.4	0.4	1.5	0.4	0.4	0.4	0	0.4	0.8	1.5	0.4	0.4	0.4	0.2	0.2	3
	SPE	0.4	0.4	0.4	1.8	0.4	0.4	0.4	0	0.4	0.9	1.8	0.4	0.4	0.4	0.2	0.2	3.6
Brutalanda	PHY	1	0.2	1	0.5	0.5	1	1.9	1	1	0.5	0.5	1	3.9	1.9	1	1	0
	SPE	1	0.2	1	0.5	0.5	1	1.9	1	1	0.5	0.5	1	3.9	1.9	1	1	0

Strategie

Die Hauptstrategie dieses Teams ist es, mit Skorgro einen oder sogar mehrere Schwerttänze (Attacke Swords Dance) hinzubekommen, dann zu Brutalanda zu übergeben (Baton Pass) und mit diesem dann möglichst viel Schaden anzurichten.

Durch den Wahlschal ist Brutalanda schneller es fast jedes andere Pokémon und darf daher als erstes angreifen. Mit Hilfe von einem oder zwei Schwerttänzen die Skorgro zuvor ausgeführt hat, bekommt man den Angriff auch noch extrem hoch, was für den nötigen Schaden sorgt. Die Hauptattacke von Brutalanda sollte anfangs Drachenklaue sein. Später, wenn die Stahl-Pokémon des Gegners ausgeschaltet sind (dazu gleich mehr), kann / sollte man Wutanfall benutzen.

Das Problem ist, dass die meisten Stahl-Pokémon der Taktik einfach einen Strich durch die Rechnung machen können. Dafür ist dann Magnezone in diesem Team, das die gegnerischen Stahl-Pokémon fangen und besiegen soll. Magnetflug und Delegator schützen dabei vor Hypnose oder Erdbeben von Forstellka oder Bronzong. Hat Magnezone seinen Job erledigt, hat es Brutalanda wesentlich leichter.

Ein gegnerisches Heatran, das Magnezone leider nicht besiegen kann, wird von Aquana erledigt (oder man benutzt einfach Erdbeben von Brutalanda, wenn man denkt dass der Gegner ein Heatran einwechselt).

Außerdem ist Aquana der Wisher, der Brutalanda und auch andere Mitglieder des Team wieder heilen kann, damit sie (vor allem Brutalanda) besser reinkommen können um möglichst viel Schaden anzurichten (sweepen). Das funktioniert so: Die Attacke Wunschtraum (Wish) heilt jenes Pokémon des eigenen Teams, das in der nächsten (!) Runde eingesetzt wird. Damit kann Aquana jenes Pokémon heilen, dass du danach einwechselst, beispielsweise eben Brutalanda.

Der Starter ist eine ganz nette Überraschung, weil Wahlschal auf Despotar ziemlich selten ist. So kann man sich zu Anfang schon oft einen kleinen Vorteil verschaffen. Außerdem kann man es auch als weiteres Stafetten-Ziel (Baton Pass) für Skorgro benutzen.

Scherox passt in jedes Team, außerdem kann es nach einem Brutalanda-Sweep ziemlich gut die Überbleibsel des gegnerischen Teams besiegen.

Despotar

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Earthquake Erdbeben	10	100	100	Ein mächtiges Beben, das außer fliegende Pokémon alle Gegner trifft.	Boden	1	1/2	2	2	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1
Crunch Knirscher	15	80	100	Beißt mit scharfen Reißzähnen zu und senkt eventuell die Spezial-Verteidigung.	Unlicht	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1/2	1/2	1	1	1/2	1	1
Ice Beam Eisstrahl	10	95	100	Der Gegner wird von einem Eisstrahl getroffen und friert eventuell ein.	Eis	1	2	1	1/2	1	1	2	1	1	1/2	1	1	1/2	1	1/2	2	2
Fire Blast Feuersturm	5	120	85	Feuersbrunst, die alles versengt. Verbrennt den Gegner eventuell.	Feuer	1	2	1	1/2	2	1	1/2	1	1	1/2	1	1	2	1/2	2	1	1

Scorgro

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Baton Pass Staffette	40	0	100	Tauscht PKMN aus. Alle Statuswertveränderungen bleiben bestehen.	Normal																	
Swords Dance Schwerttanz	30	0	100	Ein wilder Kampftanz, der den Angriffs-Wert drastisch erhöht.	Normal																	
Earthquake Erdbeben	10	100	100	Ein mächtiges Beben, das außer fliegende Pokémon alle Gegner trifft.	Boden	1	1/2	2	2	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1
Roost Ruheort	10	0	0	Anwender landet und ruht sich aus. Max. die Hälfte der KP werden so regeneriert.	Flug																	

Scherox

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Superpower Kraftkoloss	5	120	100	Starker Angriff, der sowohl Angriff als auch Verteidigung des Anwenders senkt.	Kampf	2	1	1	1	1/2	0	1	1/2	1/2	1	1	2	2	2	2	1/2	1
Roost Ruheort	10	0	0	Anwender landet und ruht sich aus. Max. die Hälfte der KP werden so regeneriert.	Flug																	
Swords Dance Schwerttanz	30	0	100	Ein wilder Kampftanz, der den Angriffs-Wert drastisch erhöht.	Normal																	
Bullet Punch Patronenhieb	30	40	100	Gegner wird von einem ultraschnellen Hieb getroffen. Erstschlaggarantie.	Stahl	1	1	1/2	1/2	1	1	1	1	1	1/2	1	1	2	2	1/2	1	1

Aquana

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Wish Wunschtraum	10	0	100	Maximal die Hälfte der KP werden in der nächsten Runde regeneriert.	Normal																	
Protect Schutzschild	10	0	100	Anwender weicht jeder Attacke aus. Scheitert eventuell bei Wiederholung.	Normal																	
Surf Surfer	15	95	100	Eine Welle bricht über alle PKMN außer dem Anwender herein.	Wasser	1	1/2	1	2	1	1	1/2	1	1	1/2	1	1	1	2	1	1	2
Hidden Power Kraftreserve	15	70	100		Elektro	1	1/2	1/2	1	1	1	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	0

Magnezone

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Thunderbolt Donnerblitz	15	95	100	Eine starke Elektro-Attacke, die den Gegner evtl. paralyisiert.	Elektro	1	1/2	1/2	1	1	1	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	0
Hidden Power Kraftreserve	15	70	100		Eis	1	2	1	1/2	1	1	2	1	1	1/2	1	1	1/2	1	1/2	2	2
Magnet Rise Magnetflug	10	0	0	Anwender schwebt für fünf Runden durch erzeugten Magnetismus.	Elektro																	
Substitute Delegator	10	0	100	Lockvogel, der eine gewisse Anzahl der max. KP des Anwenders besitzt.	Normal																	

Brutalanda

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Dragon Claw Drachenklaue	15	80	100	Der Gegner wird mit riesigen, scharfen Klauen stark verletzt.	Drache	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1	1
Outrage Wutanfall	15	120	100	Wiederholung zwei bis drei Runden lang. Anschließend ist er verwirrt.	Drache	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1	1
Earthquake Erdbeben	10	100	100	Ein mächtiges Beben, das außer fliegende Pokémon, alle Gegner trifft.	Boden	1	1/2	2	2	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1
Fire Blast Feuersturm	5	120	85	Feuersbrunst, die alles versengt. Verbrennt den Gegner eventuell.	Feuer	1	2	1	1/2	2	1	1/2	1	1	1/2	1	1	2	1/2	2	1	1