

## Team

#	Name	Typ	Item	Charakteristik	KP	Angr	Vert	Init	SpAngr	SpVert	
461	Weavile Snibunna	Unlicht / Eis	Focus Sash Fokusgurt	Pressure Erzwinger	Gegner verbraucht bei jeder beliebigen Attacke zwei APs statt einem AP	282	339	166	383	113	206
205	Forretress Forstellka	Käfer / Stahl	Leftovers Überreste	Sturdy Robustheit	K.O.-Treffer Attacken wie Eiseskälte sind gegen das Pokémon wirkungslos	354	256	374	104	156	156
143	Snorlax Relaxo	Normal	Leftovers Überreste	Thick Fat Speckschicht	Feuer- und Eis-Attacken verursachen nur den halben Schaden	522	256	173	86	166	346
94	Gengar Gengar	Geist / Gift	Expert Belt Expertengurt	Levitare Schwebe	Boden-Attacken, Stachler und die Charakteristik Ausweglos haben keine Wirkung auf Gengar	261	182	140	350	244	186
485	Heatran Heatran	Feuer / Stahl	Choice Scarf Wahlschal	Flash Fire Feuerfänger	Wird das Pokémon von einer Feuer-Attacke getroffen, werden alle eigenen Angriffe mit Feuer-Attacken um 50% stärker	324	216	248	417	358	223
392	Infernape Panferno	Feuer / Kampf	Life Orb Lebensorb	Blaze Großbrand	Sinken die KP des Pokémons unter 33,2% des Maximums, wird der Basis-Schaden aller Feuer-Attacken um 50% verstärkt	293	250	178	346	302	160

Expertengurt: Verstärkt sehr effektive Attacken

Fokusgurt: Bei vollen KP reduziert eine K.O.-Attacke die KP nur auf 1

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

Gengar

Snibunna

Panferno

Heatran

Forstellka, Relaxo

## Typen-Schwächen

		Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Snibunna	PHY	1.1	1.1	1.1	2.2	2.2	0.5	1.1	1.1	0	1.1	4.4	0.5	0.5	2.2	2.2	1.1	1.1
	SPE	0.9	0.9	0.9	1.9	1.9	0.5	0.9	0.9	0	0.9	3.7	0.5	0.5	1.9	1.9	0.9	0.9
Forstellka	PHY	0.3	0.2	0.7	2.6	0.3	0.3	0.3	0	0.3	0.7	0.7	0.3	0.3	0.7	0.3	0.7	0.7
	SPE	0.6	0.3	1.1	4.6	0.6	0.6	0.6	0	0.6	1.1	1.1	0.6	0.6	1.1	0.6	1.1	1.1
Relaxo	PHY	1.1	1.1	1.1	0.5	1.1	0	1.1	1.1	1.1	1.1	2.2	1.1	0.5	1.1	1.1	1.1	1.1
	SPE	0.8	0.8	0.8	0.4	0.8	0	0.8	0.8	0.8	0.8	1.6	0.8	0.4	0.8	0.8	0.8	0.8
Gengar	PHY	0	0.6	1.1	1.1	0.3	2.3	1.1	0.3	2.3	1.1	0	2.3	1.1	1.1	1.1	1.1	2.3
	SPE	0	0.5	1	1	0.3	2	1	0.3	2	1	0	2	1	1	1	1	2
Heatran	PHY	0.4	0.2	0.8	0.8	0.2	0.4	0.4	0	0.4	1.6	1.6	0.4	0.2	0.8	0.2	0.4	3.2
	SPE	0.4	0.2	0.8	0.8	0.2	0.4	0.4	0	0.4	1.6	1.6	0.4	0.2	0.8	0.2	0.4	3.2
Panferno	PHY	1	0.5	1	0.5	0.3	1	1	1	2.1	2.1	1	0.5	0.5	1	0.5	2.1	2.1
	SPE	1	0.5	1	0.5	0.3	1	1	1	2.1	2.1	1	0.5	0.5	1	0.5	2.1	2.1

## Strategie

Snibunna ist der Starter und einer der physischen Sweeper. Sweeper haben das Ziel, möglichst viele gegnerische Pokémon zu schwächen und besiegen. Durch den Fokusgurt kann es mit Sicherheit einmal Schwerttanz einsetzen und - falls der Gegner langsamer ist - normalerweise sicher besiegen.

Forstellka ist der physische Staller. Staller sind Pokémon mit hohem Verteidigungswert, die Zeit herauschinden sollen, um mit beim Gegner Attacken einwirken zu lassen, die mehrere Runde lang treffen. In unserem Fall legt Forstellka die Tarnsteine aus und dreht gegnerische Stacheln weg, die den Fokusgurt von Snibunna gefährden können.

Relaxo ist der spezielle Staller, mit Knirscher hat es eine gute Attacke gegen Gengar und andere Geister, Bodyslam um den Gegner paralisieren zu können. Erholung sorgt für die Regenerierung der KP, Schlafrede hilft trotz Schlaf weiterhin angreifen zu können.

Die beiden Staller Forstellka und Relaxo kann man halt immer dann einwechseln, wenn der Gegner solche Pokémon einsetzt, die für das eigene aktuell aktive gefährlich sind.

Gengar ist einer der „Mixed Sweeper“ (also sowohl mit physischen als auch speziellen Attacken gut ausgestattet) und ein Spinblocker. Meistens setzt der Gegner dagegen dann Heiteira ein. In dieser Runde setzt man einen Delegator ein und mit Power-Punch kann man Heiteira mit 2 Schlägen besiegen. Hypnose kann den Gegner einschläfern und eine freie Runde verschaffen.

Heatran, der zweite Mixed Sweeper, ist mit Wahlschal ein „Revengekiller“. Es besiegt also alles, was angeschlagen ist oder sonst irgendwie nervt und nimmt mit seiner Charakteristik das Feuer auf, das ansonsten für Forstellka gefährlich wird. Die Kraftreserve Elektro wirkt gegen Garados, welches sonst das Team ganz schön nerven kann.

Panferno ist der dritte Mixed Sweeper, er kann mit Ränkeschmied seinen Spezial-Angriff boosten und zB Heiteira mit Nahkampf besiegen.

Zusammengefasst gilt also:

- Die Hauptsweeper sind also Snibunna, Panferno und Gengar.
- Heatran ist für alles, was sonst nervt und angeschlagen ist.
- Forstellka + Relaxo sind die defensiven Teammitglieder, die man immer dann einwechselt, wenn ein gegnerisches Pokemon Gefahr bringt.

## Snibunna

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Swords Dance Schwerttanz	30	0	100	Ein wilder Kampftanz, der den Angriffs-Wert drastisch erhöht.	Normal																	
Ice Punch Eishieb	15	75	100	Ein Schlag, der den Gegner eventuell einfriert.	Eis	1	2	1	1/2	1	1	2	1	1	1/2	1	1	1/2	1	1/2	2	2
Night Slash Nachthieb	15	70	100	Hohe Volltrefferquote.	Unlicht	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1/2	1/2	1	1	1/2	1	1
Brick Break Durchbruch	15	75	100	Durchbricht Barrieren wie Lichtschild und Reflektor.	Kampf	2	1	1	1	1/2	0	1	1/2	1/2	1	1	1	2	2	2	2	1/2

## Forstellka

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Rapid Spin Turbodreher	40	20	100	Eliminiert u.a. Klammergriff, Wickel, Egelsamen u. Stachler.	Normal	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1/2	1	1
Explosion Explosion	5	250	100	Anwender explodiert, richtet großen Schaden an und wird selbst besiegt.	Normal	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1/2	1	1
Gyro Ball Gyroboll	5	1	100	Anwender führt Angriff mit hoher Geschwindigkeit aus.	Stahl	1	1	1/2	1/2	1	1	1	1	1	1/2	1	1	2	2	1/2	1	1
Stealth Rock Tarnsteine	20	0	0	Falle mit schwebenden Steinen. In Kampf eingreifende Gegner nehmen Schaden.	Gestein																	

## Relaxo

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Rest Erholung	10	0	100	Anwender schläft zwei Runden, um KP und Status voll zu erneuern.	Psycho																	
Sleep Talk Schlafrede	10	0	100	Setzt per Zufall eine ihm bekannte Attacke im Schlaf ein.	Normal																	
Body Slam Bodyslam	15	85	100	Schädigt den Gegner, bewirkt eventuell Paralyse.	Normal	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1/2	1	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

## Gengar

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Focus Punch	20	150	100	Wird Gengar zuerst getroffen, ist die Attacke erfolglos.	Kampf	2	1	1	1	1/2	0	1	1/2	1/2	1	1	2	2	2	2	1/2	1
Power-Punch																						
Substitute	10	0	100	Lockvogel, der eine gewisse Anzahl der max. KP des Anwenders besitzt.	Normal																	
Delegator																						
Shadow Ball	15	80	100	Bewirft Gegner und senkt eventuell die Spezial-Verteidigung.	Geist	0	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1/2	1	1	1/2	1	1
Spukball																						
Hypnosis	20	0	60	Hypno-Attacke, die den Gegner in Schlaf versetzt.	Psycho																	
Hypnose																						

## Heatran

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Fire Blast	5	120	85	Feuersbrunst, die alles versengt.	Feuer	1	2	1	1/2	2	1	1/2	1	1	1/2	1	1	2	1/2	2	1	1
Feuersturm				Verbrennt den Gegner eventuell.																		
Earth Power	10	90	100	Schädigt; Senkt eventuell Spezial-Verteidigung.	Boden	1	1/2	2	2	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1
Erdkräfte																						
Hidden Power	15	70	100		Elektro	1	1/2	1/2	1	1	1	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	0
Kraftreserve																						
Explosion	5	250	100	Anwender explodiert, richtet großen Schaden an und wird besiegt.	Normal	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1/2	1	1
Explosion																						

## Panferno

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Close Combat	5	120	100	Schädigt Gegner, senkt Verteidigung und Spezial-Vert. des Anwenders.	Kampf	2	1	1	1	1/2	0	1	1/2	1/2	1	1	2	2	2	2	1/2	1
Nahkampf																						
Flamethrower	15	95	100	Starke Feuer-Attacke, die eventuell den Gegner verbrennt.	Feuer	1	2	1	1/2	2	1	1/2	1	1	1/2	1	1	2	1/2	2	1	1
Flammenwurf																						
Nasty Plot	20	0	0	Steigert Spez.- Angriff enorm.	Unlicht																	
Ränkeschmied																						
Grass Knot	20	1	100	Je schwerer der Gegner, desto mehr Schaden.	Pflanze	1	1/2	1	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1	2	1	1	1	2	1/2	1/2	2
Strauchler																						