**Pokémon Pen & Paper Regelwerk**

**Pokémon Auswahl du bist ein Pokémon**

Spitzname, Geschlecht, Alter Sind frei wählbar.

Die Wahl des Pokémon entscheidet über den oder die Typen.

Sollte das Pokémon über 2 typen verfügen kann sich der Spieler einen dieser typen aussuchen.

Diese Stats werden erst nach der Basiswerterrechnung auferlegt

Normal (+10KP)

Feuer (+2 STR +1 INT -1 CH)

Wasser (+2 ST+1 CH -1 STR)

Pflanze (+2 ST +1 CH -1 GE)

Elektro (+2 GE +1 STR -1 CH)

Eis (+2 ST +1 INT -1 STR)

Kampf (+2 STR +2ST -2 INT)

Gift (+2 INT +1 GE -1 CH)

Boden (+2 STR +1 ST -1 GE)

Flug (+2 GE +1 INT -1 ST)

Psycho (+2 INT +1 CH -1 STR)

Käfer (+2 GE +1 STR -1 CH)

Gestein (+2 ST +1STR -1GE)

Geist (+2 ST +1 GE -1 STR)

Drache (+3 STR +1 GE -2 INT)

Unlicht (+2 STR +1 GE -1 ST)

Stahl (+2 ST +1 STR -1 GE)

Fee (+2 CH +1 ST -1 STR)

**Kraftpunkte (KP)**

Jeder Spieler fängt mit 70 (KP) an. Bekommt mit levelanstieg 10 kp mehr

**Basiswerte (STR, ST, GE, INT, CH,)**

jeder Spieler beginnt mit 3 Punkten auf jeden dieser Werte dazu verteilen sie 150 Punkte mit jeweiligen kosten.

Bis einen Wert von 8 kostet pro Wert =5 Punkte

Bis einen Wert von 12 kosten pro Wert =10 Punkte

Bis einen Wert von 18 kosten pro Wert =20 Punkte

Man kann sich nicht über ein Wert von 18 kaufen

**Aktions Werte**

Jeder Spieler kann auf der Aktionsseite Wissen 13 Punkte und soziales 11 Punkte und auf der Aktionsseite körperliches 10 Punkte Verteilen.

Spieler können Talente hinzufügen und auf den vorgegebenen spalten verwenden.

Kosten aller Aktionen

Bis einen wert von 4 kosten =1 Punkte

Bis einen wert von 10 kosten =4 Punkte

Bis einen wert von 20 koste =10 Punkte

Aktionspunkte gibt es nach abgeschlossenen Abenteuer.

**Angriff und Effektivität**

Es muss erst mit einem w20 eine Probe auf (STR) ist dies eine 1 oder unter dem Wert (STR) ist diese als geschafft.

Schaden kann nun ausgewürfelt werden.

Ist das Pokémon gegen Angriffs typ immun bekommt er kein Schaden

Ist der Angriffs typ effektiv wird der schaden +6 gerechnet

Ist der Angriffs typ sehr effektiv wird der schaden +9 gerechnet

Ist der Angriffs Typ nicht effektiv wird der schaden -6 gerechnet

Ist der Angriffs Typ nicht sehr effektiv wird der schaden -9 gerechnet

**Reihenfolge**

Reihenfolge wird nach dem initiative (GE) Wert entschieden.

Bei gleichen Wert wird ein Stechen mit dem (STR) Wert geben.

(Ausnahmen sind situationsbedingt)

**Verteidigung und Ausweichen**

Der Verteidigungswert (ST) wird halbiert dies ergibt den rüstungswert

*z.B. du hast eine(ST) von 10 ist der rüstungswert 5, du bekommst 15 schaden wird der rüstungswert mit dem schaden subtrahiert also bekommst du nur 10 schaden.*

Das Ausweichen muss mit einem w20 auf euren Initiative (GE) Wert unterwürfelt werden *ist dies geschafft bist du ausgewichen und bekommst kein schaden*

**Schaden**

Basis Attacken sowie (Schlagen, Treten, Beißen, Rammen)

Werden mit zwei w6 gewürfelt.

**Aktionen**

Unter Aktionen versteht man Prüfungen damit die Aktion geschafft wird. Eine 1 erfolgt immer und eine 20 ist ein kritischer Misserfolg man kann aber mit den würfen ausgleichen hier kann auch nach Situation der hinzukommen.

Aktionspunkte werden nach dem Abenteuer vergeben.

**Charakterzüge**

Jeder Spieler kann gute als auch schlechte Charakterzüge haben je nachdem wie er diese ausspielt bekommt er bonuspunkte.

**Items und Inventar**

In den item Slots kommen nur Ausrüstungsgegenstände.

Im Inventar sind gleiche Items sowie beeren stapelbar.

**Entwicklung**

ob ein Stein, item oder Umgebung erforderlich entscheidet die Pokémon Lore. Ab Level 8 kann sich ein Pokémon das erste Mal entwickeln und bekommt 10 KP und 5 basiswertpunkte und noch eine erlernbare neue Attacke ab Level 18 nochmal.

**Glück**

Glück wird mit einem w10 ausgewürfelt ihr bekommt vom Spielleiter nur in der Höhe der Anzahl am Anfang jedes Abenteuers Glückseier mit denen ihr den Würfel pro Glücksei einmal auf die gegenüberliegende Seite drehen könnt.

**Level**

Das leveln passiert direkt nach einem Kampf der Spielleiter nennt euch die EP nach dem Kampf.

Level 1

500 EP

Level 2

1000 EP

Level 3

1500 EP

Level 4

2000 EP

Level 5

Hier darf der Spieler 1 neue Attacke erlernen und erhält 5 Punkte die er ausgeben kann

2500 EP

Level 6

3000 EP

Level 7

Geht in 500 EP schritten weiter aller 5 Level 1 neue Attacke erlernen

 5 Punkte die er ausgeben kann.

**Fang Rate**

Jeder Spieler bekommt eine Fang Rate von 2

Plus den glückswert dies ergibt den Fang raten Grundwert

Und die Kraftpunkte (KP)

100% +5 Fang rate

80% +4 Fang rate

60% +3 Fang rate

40% +2 Fang rate

20% +1 Fang rate

0% +0 Fang rate

Der Spieler kann gefangen und eventuell von der Truppe getrennt werden.

Der Spieler kann versuchen mit dem Trainer zu überreden die gruppe rettet ihn wenn sie es mitbekommen. Der Trainer kann getötet werden man kann ihn ignorieren man kann behindert spielen, weglaufen ist auch eine Option

nach einer Woche weglaufen wäre man wieder fangbar

**Fähigkeiten**

Der Spieler kann sich eine passive Fähigkeit geben.

*z.b. sollte die KP unter 30 % fallen wird sein schaden verdoppelt.*

 Wird in Absprache mit dem Spielleiter selbst erschaffen.

**Mega-Form**

Die Mega-Entwicklungsform Hält für 1 Abenteuer 10 beliebige runden ihr könnt im ersten Kampf *z.B. 4 runden benutzten habt ihr noch 6 runden für andere kämpfe*

Während die form aktiv ist bekommt jeder basiswert (Außer KP und Glück) +3

Und du darfst in der Schadensrechnung +10 rechnen