

Team



Dieses Team wurde speziell für das [UU Geburtstagsturnier](#) am 7. Februar 2009 erstellt und enthält daher Anpassungen an besonderen Regeln:

- Es muss eines der folgenden Pokémon verwendet werden: Bisaknosp/Ivysaur (2), Schiggy/Squirtle (7), Rattfratz/Rattata (19), Rettan/Ekans (23), Arbok (24), Tentacha/Tentacool (72), Dodri/Dodrio (85), Panflam/Chimchar
- Alle weiteren Pokémon müssen aus dem UU Tier stammen, es gilt die [Februar Uselist](#)

#	Name	Typ	Item	Charakteristik		KP	Angr	Vert	Init	SpAngr	SpVert
85	Dodri Dodrio	Normal / Flug	Wahlband Choice Band	Frühwecker Early Bird	Schläft das Pokémon infolge einer gegnerischen Attacke, wacht es in der halben Zeit wieder auf. Statt einer Runde wacht es sofort auf, statt 2-3 schläft es eine und statt 4-5 Runden nur zwei.	261	478	177	328	140	156
36	Pixi Clefable	Normal	Leben-Orb Life Orb	Magieschild Magic Guard	Nur Schadensattacken haben eine Wirkung auf Pixi, Attacken wie Hypnose oder Heuler haben also keine Wirkung.	394	230	191	140	226	217
28	Sandamer Sandlash	Boden	Überreste Leftovers	Sandschleier Sand Veil	Der Fluchtwert steigt im Sandsturm und Sandamer nimmt vom Sandsturm keinen Schaden.	354	237	350	166	113	146
319	Tohaido Sharpedo	Wasser / Unlicht	Leben-Orb Life Orb	Rauhaut Rough Skin	Der Gegner verliert bei jedem direkten Angriff auf Tohaido 1/16 seiner maximalen KP.	300	276	104	317	271	116
195	Morlord Quagsire	Wasser / Boden	Überreste Leftovers	H2O-Absorber Water Absorb	Gibt die KP zurück, die Morlord durch einen Wasser-Angriff verloren hat, jedoch maximal 1/4 der vollen KP. Voraussetzung ist, das Morlord den Angriff überlebt hat.	394	230	270	95	166	166
479	Rotom Rotom	Elektro / Geist	Wahlschal Choice Scarf	Schwebe Levitate	Boden-Attacken, Stachler und die Charakteristik Ausweglos haben keine Wirkung auf Rotom	242	122	190	421	317	190

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

Wahlband: Erhöht den Angriffs-Wert, erlaubt aber bis zur nächsten Einwechslung nur eine Attackenart

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

Überreste: Füllt im Kampf stetig KP auf

Pixi, Tohaido

Dodri

Rotom

Sandamer, Morlord

Typen-Schwächen

		Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Dodri	PHY	1	0.5	2.1	1	0.5	0	1	1	1	1	1	1	2.1	2.1	1	1	0
Dodrio	SPE	1.1	0.6	2.3	1.1	0.6	0	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	2.3	2.3	1.1	1.1	0
Pixi	PHY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1
Clefable	SPE	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	0	0.9	0.9	0.9	0.9	1.8	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9
Sandamer	PHY	0.8	1.6	0	0.8	0.8	0.8	0.8	0.4	0.8	1.6	0.8	0.8	1.6	0.4	0.8	0.8	0.8
Sandlash	SPE	1.2	2.4	0	1.2	1.2	1.2	1.2	0.6	1.2	2.4	1.2	1.2	2.4	0.6	1.2	1.2	1.2
Tohaido	PHY	1.4	2.8	2.8	0.7	2.8	0.7	1.4	1.4	0	0.7	2.8	0.7	0.7	1.4	0.7	1.4	1.4
Sharpedo	SPE	1.4	2.8	2.8	0.7	2.8	0.7	1.4	1.4	0	0.7	2.8	0.7	0.7	1.4	0.7	1.4	1.4
Morlord	PHY	0.9	3.7	0	0.5	0.9	0.9	0.9	0.5	0.9	0.9	0.9	0.9	0.9	0.5	0.5	0.9	0.9
Quagsire	SPE	1.1	4.4	0	0.5	1.1	1.1	1.1	0.5	1.1	1.1	1.1	1.1	1.1	0.5	0.5	1.1	1.1
Rotom	PHY	0	1	0.5	1	0.5	2	1	0.5	1	1	0	2	1	1	0.5	0.5	2
Rotom	SPE	0	1	0.5	1	0.5	2	1	0.5	1	1	0	2	1	1	0.5	0.5	2

Strategie

Das Team an sich ist eher ein "Allround-Team", dass zwar nicht perfekt, aber dennoch allgemein sehr kompakt sowohl in der Defensive einstecken, als auch in der Offensive austeilen kann.

Die Spielweise wird im folgenden zu jedem Pokémon einzeln genauer erläutert.

Dodri

Dodri erfüllt hier die Zusatzregel des Turniers und übernimmt außerdem die Aufgaben eines schlagkräftigen Wahlband-Sweepers. Mit Rückkehr + Sturzflug kann es allen langsameren Sweepern und allgemein Pokémon ohne Normal- oder Flug-Resistenzen sehr viel Schaden zufügen. Ruckzuckhieb hilft gegen schnellere Sweeper (zB Schwallboss), Gegenstoß gegen Geister (Rotom!).

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Return Rückkehr	20	102	100	Angriff, dessen Kraft bei Freundschaft zum Trainer größer wird.	Normal PHY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1/2	1	1
Quick Attack Ruckzuckhieb	30	40	100	Sehr schneller Angriff mit Erstschlaggarantie.	Normal PHY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1/2	1	1
Payback Gegenstoß	10	50	100	Kann Anwender diese Attacke nach einer Attacke eines gegn. PKMN ausführen, wird die Kraft verdoppelt.	Unlicht PHY	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1/2	1/2	1	1	1/2	1	1
Brave Bird Sturzflug	15	120	100	Anwender greift aus niedriger Höhe an. Er erleidet bei dieser Attacke auch Schaden.	Flug PHY	1	2	1/2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1/2	1/2	1	1

Pixi

Eine Wall (gegen Sweeper verteidigendes Pokémon), die auch austeilen kann, was wünscht man sich mehr? Durch die einzigartige Charakteristik bekommt Pixi nur durch Direktangriffe (zB Erdbeben) Schaden. Schaden durch Rückstoß, Stachler und Statusveränderungen wird ignoriert. Deshalb hat man mit Risikotackle und Feuersturm zwei starke Attacken, die auch den häufig einwechselnden Kampfpokémon Probleme bereiten.

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 Feuersturm	5	120	85	Feuersbrunst, die alles versengt. Verbrennt den Gegner eventuell.	Feuer SPE	1	2	1	1/2	2	1	1/2	1	1	1/2	1	1	2	1/2	2	1	1
Wish Wunschtraum	10	0	100	Ein Wunsch, der KP auffüllt. 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																	
Double Edge Risikotackle	15	120	100	Lebensgefährlicher Angriff, bei dem sich der Angreifer selbst verletzt.	Normal PHY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1/2	1	1

Sandamer

Der Spinner im Team legt die strategisch sehr wertvollen Tarnsteine aus und kann sich gleichzeitig auch gegen den einzigen wirklich Spinblocker (Rotom) wehren. Ansonsten ist Sandamer ein defensiv sehr starkes Pokémon, dass man ruhig in die ein oder andere physische Attacke wechseln kann.

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. Trifft nicht gegen Flugpokémon!	Boden PHY	1	½	2	2	½	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1
Night Slash Nachthieb	15	70	100	Anwender greift bei der ersten Gelegenheit mit scharfen Klauen an. Hohe Volltrefferquote.	Unlicht PHY	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	½	½	1	1	½	1	1
Rapid Spin Turbodreher	40	20	100	Trifft den Gegner mit einer Dreh-Attacke, die u.a. Klammergriff, Wickel, Egelsamen u. Stachler eliminiert.	Normal PHY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	½	½	1	1
Stealth Rock Tarnsteine	20	0	0	Falle mit schwebenden Steinen. In Kampf eingreifende Gegner nehmen Schaden.	Gestein																	

Tohaido

Tohaido ist einer der gefährlichsten Sweeper im UU, was an den zwei sehr guten (Spezial-)Attacken-Werten verbunden mit einem Doppeltyp liegt. Passt auf, dass Tohaido selbst nicht angegriffen wird, da es wegen seiner niedrigen Defensiv-Werte auch von neutralen Attacken sehr oft mit einem einzigen Treffer (OHKO) besiegt wird. Wer noch eher unerfahren im strategischen Kampf ist, kann auch Delegator über Erdbeben benutzen, was die Prediction extrem erleichtert

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. Trifft nicht gegen Flugpokémon!	Boden PHY	1	½	2	2	½	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 PHY	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	½	½	1	1	½	1	1
Ice Beam Eisstrahl	10	95	100	Der Gegner wird von einem Eisstrahl getroffen und friert eventuell ein.	Eis SPE	1	2	1	½	1	1	2	1	1	½	1	1	½	1	½	2	2
Surf Surfer	15	95	100	Eine Welle bricht über alle PKMN außer dem Anwender herein. Macht das Surfen möglich.	Wasser SPE	1	½	1	2	1	1	½	1	1	½	1	1	1	2	1	1	2

Morlord

Ein zweites physisch defensives Pokémon, das außerdem eine nützliche Elektro-Resistenz hat (man sollte sich aber erst vergewissern, dass das gegnerische Elektropokémon keine Pflanzen-Kraftreserve hat). Mit Toxin + Schutzschild kann es Sweepern Schaden zufügen ohne Lebenspunkte zu riskieren, außerdem erfährt man durch Schutzschild was der Gegner vorhat

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. Trifft nicht gegen Flugpokémon!	Boden PHY	1	½	2	2	½	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1
Ice Beam Eisstrahl	10	95	100	Der Gegner wird von einem Eisstrahl getroffen und friert eventuell ein.	Eis SPE	1	2	1	½	1	1	2	1	1	½	1	1	½	1	½	2	2
Protect Schutzschild	10	0	100	Anwender weicht jeder Attacke aus. Scheitert eventuell bei Wiederholung.	Normal																	
Toxic Toxin	10	0	85	Vergiftet den Gegner mit einem potenten Toxin. Vergiftung wird von Runde zu Runde stärker.	Gift																	

Rotom

Das Set mag auf dem ersten Blick verwunderlich aussehen, es funktioniert aber sehr gut. Mit Wahlschal ist man schneller als jedes Pokémon, das nicht zuvor seine Initiative gesteigert (geboostet) hat, und hat damit den Erstschlag sicher. Diesen Vorteil kann man mit Trickbetrug jedoch aufgeben, um einen Staller aus dem Weg zu räumen (Weil Staller mit Wahlitem ein großes Handicap haben). Wenn der Gegner aber ein offensives Team spielt, sollte man das Item behalten, da ein derart schnelles Pokémon oftmals auch aussichtslose Situationen drehen kann.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Will-O-Wisp Irrlicht	15	0	75	Angriff mit blau- weißer Flamme, die den Gegner verbrennt.	Feuer																	
Thunderbolt Donnerblitz	15	95	100	Eine starke Elektro-Attacke, die den Gegner evtl. paralyisiert.	Elektro SPE	1	½	½	1	1	1	½	1	1	2	1	1	1	1	1	2	0
Shadow Ball Spukball	15	80	100	Bewirft Gegner mit gruseligem Ball und senkt eventuell die Spezial-Verteidigung.	Geist SPE	0	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	½	1	1	½	1	1
Trick Trickbetrug	10	0	100	Erwischt Gegner auf dem falschen Fuß. Gehaltene Items werden mit Anwender getauscht.	Psycho																	