

## Team



Dieses Team wurde für das Turnier „Uselist-Test März 2009“ erstellt. Jedes Turnier-Team muss entweder Garchomp oder Latias enthalten, es dürfen aber auch beide verwendet werden.

#	Name	Typ	Item	Charakteristik	KP	Angr	Vert	Init	SpAngr	SpVert	
392	Panferno Infernape	Feuer / Kampf	Fokusgurt Focus Sash	Großbrand Blaze	Sinken die KP des Pokémons unter 33,2% des Maximums, wird der Basis-Schaden aller Feuer-Attacken um 50% verstärkt.	293	260	178	346	292	160
462	Magnezone Magnezone	Elektro / Stahl	Wahlschal Choice Scarf	Magnetfalle Magnet Pull	Stahl-Pokémon können nicht vor dem Pokémon flüchten oder ausgewechselt werden.	282	175	266	358	358	194
248	Despotar Tyranitar	Gestein / Unlicht	Wahlband Choice Band	Sandsturm Sand Stream	Löst beim Einsatz im Kampf einen Sandsturm aus. Der Effekt ist jedoch - im Gegensatz zur Attacke Sandsturm - nicht zeitlich begrenzt und wird auch nach der Auswirkung nicht aufgehoben.	357	604	256	206	203	236
149	Dragoran Dragonite	Drache / Flug	Überreste Leftovers	Konzentrator Inner Focus	Das Pokémon schreckt nie zurück. Diese Charakteristik hilft jedoch nicht gegen das Zurückschrecken, das durch den erfolglosen Einsatz von Power-Punch hervorgerufen wird.	333	403	228	248	212	236
380	Latias Latias	Drache / Psycho	Lichtlehm Light Clay	Schwebe Levitate	Boden-Attacken, Stachler und die Charakteristik Ausweglos haben keine Wirkung auf dieses Pokémon.	336	176	236	350	257	304
330	Libelldra Flygon	Boden / Drache	Leben-Orb Life Orb	Schwebe Levitate	Boden-Attacken, Stachler und die Charakteristik Ausweglos haben keine Wirkung auf dieses Pokémon.	301	328	196	283	213	176

## Items

Fokusgurt	Bei vollen KP reduziert eine K.O.-Attacke die KP nur auf 1.	Panferno
Leben-Orb	Verstärkt Attacken, aber jede Attacke kostet den Träger KP.	Libelldra
Lichtlehm	Verlängert die Dauer von Lichtschild, Reflektor etc.	Latias
Wahlband	Es stärkt den Angriffs-Wert. Aber nur eine Attacke ist einsetzbar.	Despotar
Wahlschal	Der Schal erhöht den Initiative-Wert, erlaubt aber nur eine Attackenart.	Magnezone
Überreste	Es füllt im Kampf stetig KP auf.	Dragoran

## Typen-Schwächen

		Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Panferno	PHY	1.4	0.7	1.4	0.7	0.4	1.4	1.4	1.4	2.8	2.8	1.4	0.7	0.7	1.4	0.7	2.8	2.8
	SPE	1.6	0.8	1.6	0.8	0.4	1.6	1.6	1.6	3.1	3.1	1.6	0.8	0.8	1.6	0.8	3.1	3.1
Magnezone	PHY	0.5	0.5	0.5	1.9	0.5	0.5	0.5	0	0.5	0.9	1.9	0.5	0.5	0.5	0.2	0.2	3.8
	SPE	0.6	0.6	0.6	2.6	0.6	0.6	0.6	0	0.6	1.3	2.6	0.6	0.6	0.6	0.3	0.3	5.2
Despotar	PHY	0.5	2	1	0.5	2	0.5	1	0.5	0	2	3.9	0.5	1	1	2	0.5	2
	SPE	0.5	2.1	1.1	0.5	2.1	0.5	1.1	0.5	0	2.1	4.2	0.5	1.1	1.1	2.1	0.5	2.1
Dragoran	PHY	1.1	0.3	1.1	0.5	0.5	1.1	2.2	1.1	1.1	0.5	0.5	1.1	4.4	2.2	1.1	1.1	0
	SPE	1.1	0.3	1.1	0.5	0.5	1.1	2.1	1.1	1.1	0.5	0.5	1.1	4.2	2.1	1.1	1.1	0
Latias	PHY	1.1	0.5	0.5	0.5	2.1	2.1	2.1	1.1	0.5	0.5	0.5	2.1	2.1	1.1	1.1	1.1	0
	SPE	0.8	0.4	0.4	0.4	1.6	1.6	1.6	0.8	0.4	0.4	0.4	1.6	1.6	0.8	0.8	0.8	0
Libelldra	PHY	1.3	1.3	0	0.6	1.3	1.3	2.6	0.6	1.3	1.3	1.3	1.3	5.1	0.6	1.3	1.3	0
	SPE	1.4	1.4	0	0.7	1.4	1.4	2.8	0.7	1.4	1.4	1.4	1.4	5.7	0.7	1.4	1.4	0

## Strategie

Das Team an sich ist sehr offensiv ausgerichtet. Es basiert auf Latias, welches Reflektor und Lichtschild aufstellt wodurch die Teammitglieder und es selbst weniger Schaden nehmen. Dann kann man den Gegner leicht mit den starken Angreifern auseinandernehmen. Dragoran kommt dann meistens am Schluss und besiegt den Gegner endgültig. Dieses Team ist am besten für mittelmäßige und fortgeschrittene Spieler geeignet da jedes Teammitglied sehr wichtig ist und das Team ein gewisses Maß an Prediction (Voraussehen der Züge des Gegners) voraussetzt.

## Panferno

Typisches Starter-Panferno. Nahkampf gegen startende Heatrans und Despotars. Mogelhieb schaltet Fokusgurt von z.B. gegnerischen Tobutz aus. Tarnsteine sind Pflicht, helfen sie doch ungemein gegen starke Pokemon wie Brutalanda das bei jedem Einwechseln 25% Schaden bekommt was seine Lebensdauer drastisch verringert. Strauchler gegen Sumpex welches diese Attacke von Starter-Panferno meistens nicht erwartet und gegen Starmies die einwechseln.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Nahkampf Close Combat	5	120	100	Nahkampf-Attacke ohne Rücksicht auf Verluste. Senkt Verteidig. u. Spezial- Vert. des Anwenders.	Kampf PHY	2	1	1	1	1/2	0	1	1/2	1/2	1	1	2	2	2	2	1/2	1
Mogelhieb Fake Out	10	40	100	Trifft schon beim ersten Schlag. Gegner schreckt zurück. Gelingt nur in der 1. Runde.	Normal PHY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1/2	1	1
Tarnsteine Stealth Rock	20	0	0	Falle mit schwebenden Steinen. In Kampf eingreifende Gegner nehmen Schaden.	Gestein																	
Strauchler Grass Knot	20	1	100	Gegner wird durch Gras ins Straucheln gebracht. Je schwerer der Gegn., desto mehr Schaden.	Pflanze SPE	1	1/2	1	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1	2	1	1	1	2	1/2	1/2	2

## Magnezone

Wahlschal-Magnezone ist sehr nützlich in diesem Metagame wo man in jedem Team mindestens 2 Stahlpokemon antrifft. Donnerblitz als starker STAB (Attacken des eigenen Typs werden um 50% verstärkt, Kraftreserve Feuer schaltet lästige Scherox aus. Explosion wenn gar nichts mehr geht oder wenn das Pokemon dem man gegenüber steht dem eigenen Team zu viele Probleme macht. Ampelleuchte hauptsächlich gegen Celebi.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Donnerblitz Thunderbolt	15	95	100	Eine starke Elektro-Attacke, die den Gegner evtl. paralyisiert.	Elektro SPE	1	1/2	1/2	1	1	1	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	0
Kraftreserve Hidden Power	15	70	100	Die Wirkung und Typ der Attacke hängt vom Anwender ab.	Feuer SPE	1	2	1	1/2	2	1	1/2	1	1	1/2	1	1	2	1/2	2	1	1
Explosion Explosion	5	250	100	Anwender explodiert, richtet bei allen Pokémon großen Schaden an und wird besiegt.	Normal PHY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1/2	1	1
Ampelleuchte Signal Beam	15	75	100	Strahlenattacke, die den Gegner eventuell verwirrt.	Käfer SPE	1	2	1	1/2	1	1/2	1	1/2	2	1	1/2	2	1	1	1/2	1/2	1

## Despotar

Wahlband Despotar nimmt so gut wie jedes Pokemon in diesem offensivem Metagame mit einem Schlag auseinander. Knirscher als starke STAB-Anzeige die Psychos und Geistern sehr viel schadet und auch sonst guten Schaden macht, zudem 100% Trefferquote. Feuerschlag gegen Scherox die reinswitchen wollen und für den OHKO (Sofortiger KO) auf Forstellka, hilft auch gegen andere Stahlpokemon. Steinkante ist einfach grausam wenn sie von einem Angriffs-Wert mit 134-Base kommt, einwechselnde Brutatalanda und Garados haben trotz Bedroher nichts zu lachen. Verfolgung ist die wohl wichtigste Attacke auf Wahlband-Despotar. Wenn ein Pokemon meint, es könne auswechseln wird es von einer 80 Base STAB Attacke getroffen, Heiteira z.B. nimmt um die ~65% davon wenn es wechselt. Tobutz und Gengar werden sogar KOt wenn sie drinbleiben.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Knirscher Crunch	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	1/2	1/2	1	1	1/2	1	1
Steinkante Stone Edge	5	100	80	Anwender sticht den Gegner mit scharfen Steinen. Hohe Volltrefferquote.	Gestein PHY	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1/2	1	2	1	1/2	2	1/2
Verfolgung Pursuit	20	40	100	Richtet großen Schaden bei Austausch des Gegners an.	Unlicht PHY	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1/2	1/2	1	1	1/2	1	1
Feuerschlag Fire Punch	15	75	100	Schlag, der dem Gegner eventuell Verbrennungen zufügt.	Feuer PHY	1	2	1	1/2	2	1	1/2	1	1	1/2	1	1	2	1/2	2	1	1

## Dragoran

Ein ausgefallenes Dragoran-Set, das einen der wenigen Vorteile von Dragoran gegenüber Brutatalanda ausnutzt: Power-Punch. Zur Strategie: Man kommt z.B. in etwas wie Heiteira und macht Delegator. Die meisten Gegner werden dann denken sie stehen einem gemischten Dragoran gegenüber und dann z.B. zu Garados wechseln. Falsch. Während der Gegner wechselt macht man selbst Drachentanz und dann hat man +1 Angriff und Init. Dann kann man entweder weiter Tanzen oder man greift mit Power-Punch/Drachenklaue an. Während man normalerweise immernoch einen Delegator hat wenn man es korrekt spielt kann man das Team des Gegners auseinandernehmen. Am besten funktioniert dies, wenn die gegnerischen Pokemon bereits geschwächt sind.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Drachentanz Dragon Dance	20	0	100	Ein mystischer Tanz, der den Angriffs- und Initiative-Wert erhöht.	Drache																	
Delegator Substitute	10	0	100	Lockvogel, der eine gewisse Anzahl der max. KP des Anwenders besitzt.	Normal																	
Power-Punch Focus Punch	20	150	100	Wird Dragoran vorher getroffen, ist die Attacke erfolglos.	Kampf PHY	2	1	1	1	1/2	0	1	1/2	1/2	1	1	2	2	2	2	1/2	1
Drachenklaue Dragon Claw	15	80	100	Der Gegner wird mit riesigen, scharfen Klauen stark verletzt.	Drache PHY	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1	1

## Latias

Latias dient vor allem dem Rest des Teams. Drachenpuls als einzige Angriffsattacke vor allem gegen andere Drachen welche ohne Wahlschal allesamt langsamer sind. Reflektor und Lichtschild halbieren den Schaden von physischen bzw. speziellen Attacken um 50%, so kann man den Gegner leichter zermürben oder sich hochboosten (Steigern der Statuswerte) z.B. mit Dragoran ohne selbst viel Schaden zu nehmen. Genesung zum Heilen.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Genesung Recover	10	0	100	Eine Selbstheilung. KP des Anwenders werden mit 50 % d. max. KP aufgefüllt.	Normal																	
Reflektor Reflect	20	0	100	Lichtwand, die fünf Runden den Schaden von physischen gegn. Treffern reduziert.	Psycho																	
Lichtschild Light Screen	30	0	100	Erzeugt Lichtwand und senkt Schaden durch Spezial-Angriffe für fünf Runden.	Normal																	
Drachenpuls Dragon Pulse	10	90	100	Gegner wird mit einer Schockwelle angegriffen, die aus dem offenen Maul des Anwenders kommt.	Drache SPE	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1	1

## Libelldra

Libelldra bildet dann den Abschluss des Teams als exzellenter gemischter Sweeper mit tollen Resistenzen. Erdbeben nimmt Stahlpokemon hops und ist auch sonst ein toller STAB. Wutanfall als stärkste Attacke, diese kann sogar Sumpex mit 2 Schläge aus dem Spiel nehmen (ohne Überreste). Allerdings sollte man vorsichtig sein bevor man diese Attacke einsetzt da man danach für 2-3 Runden nurnoch Wutanfall einsetzen kann und somit leichter geblockt bzw. besiegt werden kann. Feuersturm gegen Stahlpokemon die nicht von Erdbeben getroffen werden und gegen Forstellka und Scherox. Ruheort zum Heilen.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Erdbeben Earthquake	10	100	100	Ein mächtiges Beben, das, abgesehen von fliegenden Pokémon, alle kämpfenden PKMN (außer Anw.) trifft.	Boden PHY	1	1/2	2	2	1/2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1
Ruheort Roost	10	0	0	Anwender landet und ruht sich aus. Max. die Hälfte der KP werden so regeneriert.	Flug																	
Feuersturm Fire Blast	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
Wutanfall Outrage	15	120	100	Wiederholt Angriff zwei bis drei Runden lang. Anschließend ist er verwirrt.	Drache PHY	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1/2	1	1