

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	
205	Forstellka Forretress	Käfer / Stahl	Wechselhülle Shed Shell	Robustheit Sturdy	K.O.-Treffer Attacken wie Eiseskälte sind gegen das Pokémon wirkungslos.	354	217	416	116	140	156
407	Roserade Roserade	Pflanze / Gift	Überreste Leftovers	Innere Kraft Natural Cure	Beim Tausch werden alle Status-Probleme geheilt.	320	130	146	306	286	251
134	Aquana Vaporeon	Wasser	Überreste Leftovers	H2O-Absorber Water Absorb	Gibt die KP zurück, die das Pokémon durch einen Wasser-Angriff verloren hat, jedoch maximal 1/4 der vollen KP. Voraussetzung ist, dass das Pokémon den Angriff überlebt hat.	464	149	240	166	256	226
380	Latias Latias	Drache / Psycho	Wahlschal Choice Scarf	Schwebe Levitate	Boden-Attacken, Stachler und die Charakteristik Ausweglos haben keine Wirkung auf dieses Pokémon.	303	171	216	477	348	296
479	Rotom Rotom-h	Elektro / Geist	Wahlschal Choice Scarf	Schwebe Levitate	Boden-Attacken, Stachler und die Charakteristik Ausweglos haben keine Wirkung auf dieses Pokémon.	304	149	344	312	247	250
248	Despotar Tyranitar	Gestein / Unlicht	Überreste Leftovers	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.	404	304	265	158	203	320

Wahlschal Der Schal erhöht den Initiative-Wert, erlaubt aber nur eine Attackenart.

Latias, Rotom

Wechselhülle Dieser harte Panzer ermöglicht den Austausch des Trägers gegen ein wartendes Pokémon.

Forstellka

Überreste Füllt im Kampf stetig KP auf.

Aquana, Despotar, Roserade

Typen-Schwächen

		Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Forstellka	PHY	0.3	0.2	0.6	2.4	0.3	0.3	0.3	0	0.3	0.6	0.6	0.3	0.3	0.6	0.3	0.6	0.6
	SPE	0.8	0.4	1.6	6.4	0.8	0.8	0.8	0	0.8	1.6	1.6	0.8	0.8	1.6	0.8	1.6	1.6
Roserade	PHY	1.7	0.4	0.9	3.4	1.7	1.7	1.7	1.7	3.4	0.9	0.9	1.7	3.4	1.7	1.7	3.4	1.7
	SPE	1	0.2	0.5	2	1	1	1	1	2	0.5	0.5	1	2	1	1	2	1
Aquana	PHY	1	2.1	2.1	0.5	1	1	1	1	1	0.5	1	1	0.5	1	0.5	1	1
	SPE	1.1	2.2	2.2	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
Latias	PHY	1.2	0.6	0.6	0.6	2.3	2.3	2.3	1.2	0.6	0.6	0.6	2.3	2.3	1.2	1.2	1.2	0
	SPE	0.8	0.4	0.4	0.4	1.7	1.7	1.7	0.8	0.4	0.4	0.4	1.7	1.7	0.8	0.8	0.8	0
Rotom	PHY	0	0.7	0.4	0.7	0.4	1.5	0.7	0.4	0.7	0.7	0	1.5	0.7	0.7	0.4	0.4	1.5
	SPE	0	1	0.5	1	0.5	2	1	0.5	1	1	0	2	1	1	0.5	0.5	2
Despotar	PHY	0.5	1.9	0.9	0.5	1.9	0.5	0.9	0.5	0	1.9	3.8	0.5	0.9	0.9	1.9	0.5	1.9
	SPE	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

Strategie

Die Strategie des Teams ist es den Gegner durch Stachler, Tarnsteine, Giftspitzen zu zermürben und die offensiven Pokémon somit möglichst schnell auszuschalten.

Forstellka

Forstellka ist gleich eine Art Anti-Lead weil es Metagross besiegt, selber Tarnsteine, Spikes bringt und Steinchen gleich wieder wegsinnt. Es ist außerdem für einige physischen Gegner da. Wechselhülle dient Magnezone.

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	½	2	2	½	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	0	1
Tarnsteine Stealth Rock	20	0	0	Falle mit schwebenden Steinen. In Kampf eingreifende Gegner nehmen Schaden.	Gestein																	
Stachler Spikes	20	0	100	Der Anwender verteilt Stacheln, die ein geg. PKMN verletzt, sobald es in den Kampf gerufen wird.	Boden																	
Turbodreher Rapid Spin	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

Roserade

Roserade bringt den nächsten Teil der Strategie, es schläfert die Gegner ein, erstellt einen Delegator und saugt saugt den Gegner durch Egelsamen aus bzw. legt dann Giftspitzen und absorbiert Giftspitzen des Gegners. Viele verzweifeln an dem. Mit etwas Prediction kann man es auch in spezielle Pflanzenangriffe holen, wobei man das nicht zu oft versuchen sollte, da es einem oft das Match retten kann und auch gegen gegnerischen Stall relativ gut ist. Der EV Split gibt optimale Leftovers Recovery.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Giftspitzen Toxic Spikes	20	0	0	Anwender legt eine Falle mit Giftdornen aus. Gegner, die in Kampf eingreifen, werden vergiftet.	Gift																	
Schlafpuder Sleep Powder	15	0	75	Verstreut Puder, der den Gegner eventuell in Schlaf versetzt.	Normal																	
Delegator Substitute	10	0	100	Lockvogel, der eine gewisse Anzahl der max. KP des Anwenders besitzt.	Normal																	
Egelsamen Leech Seed	10	0	90	Gegner wird bepflanzt und verliert jede Runde KP, die wiederum den Anwender heilen.	Pflanze																	

Aquana

Aquana hat mehrere Aufgaben. Es countert Infernape und Gyarados, verteilt den Wishpass fürs ganze Team, hilft Forry beim Stacheln auslegen und erhält das ganze Team am Leben. Protect gibt einen sicheren Wish für Aquana selbst.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Wunschtraum Wish	10	0	100	Ein Wunsch, der KP auffüllt. Maximal die Hälfte der KP werden in der nächsten Runde regeneriert.	Normal																	
Surfer Surf	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
Schutzschild Protect	10	0	100	Anwender weicht jeder Attacke aus. Scheitert eventuell bei Wiederholung.	Normal																	
Kraftreserve Hidden Power	15	70	100	Die Wirkung und Typ der Attacke hängt vom Anwender ab.	Elektro SPE	1	½	½	1	1	1	½	1	1	2	1	1	1	1	1	2	0

Latias

Latias ist ein Revengekiller, ist schneller als Salamence nach einem Drachentanz und killt es dann. Man kann auch Psychic statt Kraftreserve Feuer spielen um Machamp besser zu beseitigen.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Draco Meteor Draco Meteor	5	140	90	Kometen werden heraufbeschworen. Der Rückstoß reduziert Spez. Ang. des Anwenders enorm.	Drache SPE	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	½	1	1
Kraftreserve Hidden Power	15	70	100	Die Wirkung und Typ der Attacke hängt vom Anwender ab.	Feuer SPE	1	2	1	½	2	1	½	1	1	½	1	1	2	½	2	1	1
Strauchler Grass Knot	20	1	100	Gegner wird durch Gras ins Straucheln gebracht. Je schwerer der Gegn., desto mehr Schaden.	Pflanze SPE	1	½	1	½	½	1	½	½	1	2	1	1	1	2	½	½	2
Surfer Surf	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

Rotom-H (Backofen)

Rotom-H ist Counter für Lucario, Scizor, etc. und ein Spinblocker. Der Wahlschal dient dazu, immer schneller als Lucario zu sein und es schnell kalt zu machen.

Attacke	AP	SP	TQ	Beschreibung	Typ	Nor	Pfl	Ele	Feu	Käf	Gei	Dra	Gif	Psy	Wa	Kpf	Unl	Eis	Ges	Sta	Flu	Bod
Trickbetrug Trick	10	0	100	Erwischt Gegner auf dem falschen Fuß. Gehaltene Items werden mit Anwender getauscht.	Psycho																	
Erholung Rest	10	0	100	Anwender schläft zwei Runden, um KP und Psycho Status voll zu erneuern.																		
Hitzekoller Overheat	5	140	90	Angriff mit voller Kraft, der den Spez.-Angriff d. Anwenders durch den Rückstoß deutlich senkt.	Feuer SPE	1	2	1	1/2	2	1	1/2	1	1	1/2	1	1	2	1/2	2	1	1
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

Despotar

Tyrannitar ist die spezielle Wall, Cleaner, und Counter für nahezu alles Spezielle. Die meisten Teams haben eine Schwäche dagegen weil sie dagegen fast nichts machen können sobald Lucario/Scizor weg ist. Mit Despotar werden die abgeschwächten Pokemon endgültig besiegt.

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
Fluch Curse	10	0	100	Ein Angriff, der bei Geist-Pokémon anders funktioniert.																		
Schlafrede Sleep Talk	10	0	100	Setzt per Zufall eine ihm bekannte Attacke Normal im Schlaf ein.	Normal																	
Erholung Rest	10	0	100	Anwender schläft zwei Runden, um KP und Psycho Status voll zu erneuern.																		