

POKÉMON

PEN AND PAPER



Das Inoffizielle Tabletop Rollenspiel

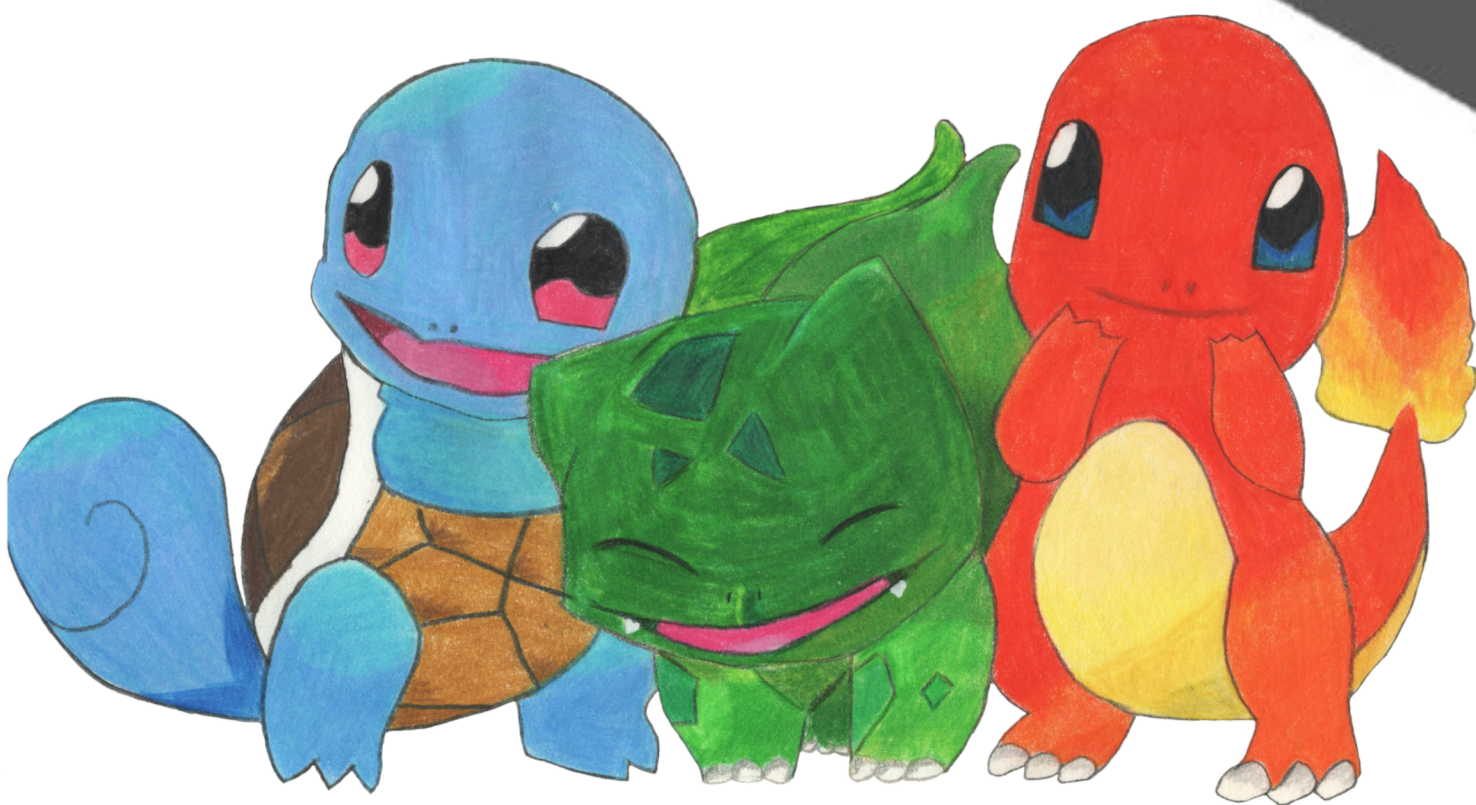
Erstellt von *SAGE G.C*

Übersetzung und Re Design von
Projekt Caera

Fan Arts erstellt von *Wuidkatz design*

Inhaltsverzeichnis

> Vorwort	3
> Was ihr braucht	4
> Charakterherstellung	5
> Trainer Werte	6
> Klassen	9
> Starter Auswählen	15
> Proben & Checks	16
> Kämpfen	20
> Begegnungen	23
> Pokémon fangen	24
> Leveln	25
> Story-Generator	30
> Fazit	31



Vorwort

Hallo zusammen
Willkommen in der Welt der Pokémon!

Dieses System ist eine inoffizielle, nicht gesponserte, nicht zum Kanon gehörende Eigenentwicklung, die in keinerlei Verbindung zu Nintendo oder der Pokémon Company gehört. Wenn du also ein Spiel der Pokémon Pen & Paper Version spielst, scheue dich nicht davor, persönliche Anpassungen oder Ausschmückungen vorzunehmen, die deinen Vorstellungen entsprechen.

Fast alles, was du jetzt lernst, wurde für den Podcast **20 Sided Stories** entwickelt und ist daher dafür gedacht zuerst gehört und dann, wie ein Spiel, gespielt zu werden. Rechne damit, dass es bei langfristigen Kampagnen ein wenig holprig wird.

Betrachte die Pen & Paper Version eher als ein Werkzeug zum Geschichtenerzählen und nicht als eine Reihe von Herausforderungen, die zu bewältigen sind. Die Kämpfe funktionieren wie in den Videospielen – im wahrsten Sinne des Wortes – aber das Mikromanagement ist auf ein absolutes Minimum beschränkt. Dies ist ein Story-Spiel, das euch auf einem Abenteuer mit offenem Ausgang begleiten soll.

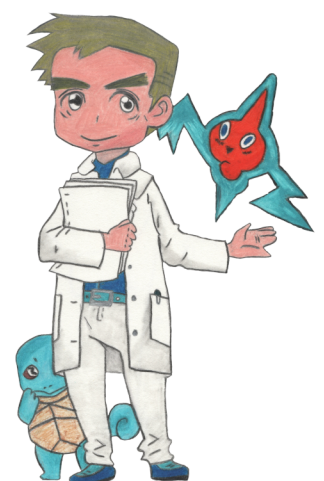
Wenn das also nach etwas klingt, das dir und deinen Freunden gefällt, dann herzlich willkommen!

Dieses PDF wird dir als Schnellstart-Anleitung helfen, wie du einen Trainer erstellst, Pokémon fängst und der beste Trainer aller Zeiten wirst. Lass deiner Fantasie freien Lauf. Lass deine Nostalgie frei! Trotz seines berühmten Slogans ist der Erfolg von Pokémon nicht nur auf Catch'Em All zurückzuführen.

Ich sage, bei Pokémon geht es um Teamwork, den Aufbau starker Bindungen, die Wertschätzung von Natur und Wissenschaft und die erlösende Wirkung einer langen, anstrengenden Reise.

Wenn du mit dieser Einstellung an die Pen & Paper Version herangehst, könnten wunderbare Erinnerungen vor dir liegen.

Dein ganz persönliches
Pokémon-Abenteuer
kann beginnen!
Eine Welt voller Träume
und Abenteuer
mit Pokémon erwartet dich.



WAS IHR BRAUCHT

> Stifte <
> Trainer-Blätter <
> Fudge Würfel <
(x2 pro Spieler)
1D100, 1D6, 1D4
> Laptop, Computer <
oder Smartphone
mit Internetanschluss
(2 Stück)

HILFREICHE LINKS

> PokéWiki <
Wiki für alles rund um Pokémon
> PKMN.HELP <
Typ Rechner, stelle die
Typenschwächen fest
> POKéMon SHOWDOWN <
Kampf Simulator



CHARAKTERERSTELLUNG

PARTY

Die Pokémon Pen & Paper Version ist als kooperatives Spiel konzipiert für **1-6** Spieler gedacht, geleitet von einem SL (Spielleiter).

3 Spieler und **1** Spielleiter sind die ideale Besetzung.

Die Spieler/Trainer werden in der Regel als Team antreten.

Das bedeutet, dass jeder Trainer so viele Pokémon fangen und besitzen kann wie er möchte, aber es werden immer nur maximal **6** Pokémon in der Gruppe sein. Je nachdem, wie viele Trainer spielen, müsst ihr alle kommunizieren, um sicherzustellen, dass der Anteil der Pokémon in der Gruppe gerecht verteilt ist (z. B. **3** Trainer mit je **2** Pokémon für eine gleichmäßige Aufteilung).

Ihr könnt euch dafür entscheiden, der Indigo-Liga nicht als Team gegenüberzutreten, sondern unabhängig voneinander zu kämpfen, während ihr in eurer Geschichte weiterhin gemeinsam reist. Dies ist durchaus möglich, aber beachtet, dass sich dadurch die der Reise verlängert, insbesondere wenn jeder Trainer seine eigenen Abzeichen sammeln möchte. Das bedeutet auch, dass Sie zusätzliche Computer/Verbindungen benötigen, damit jeder Spieler/Trainer sein Pokémon-Team separat verwalten und damit kämpfen kann.



WERTE

Jeder Trainer verfügt über eine Reihe von Werten zur Überwindung von Hindernissen außerhalb eines Pokémon-Kampfes. Das kann alles sein, beginnend damit jemanden davon zu überzeugen, Ihnen zu vertrauen, bis hin dazu, dieselbe Person von einem Boot zu stoßen.

Die Werte sind der Kernpunkt des Rollenspiels und beeinflussen deine Entwicklung, deinen Charakter und deine Geschichten durch Hinzufügungen oder Abziehen bei euren Würfelwürfen.

WEITER ZU WERTE



KLASSEN

Jeder Trainer hat auch eine KLASSE, die seine Stärken und Schwächen bei der Verwendung der oben genannten Werte beeinflussen.

Diese definieren deinen Charakter nicht in seinem Kern! Sie sollten lediglich als Leitfaden für die Art der Pokémon, die sie verfolgen können und ihren Hintergrund in der Welt dienen.

WEITER ZU KLASSEN



TRAINER WERTE

Genauso wie Pokémon Werte unter der Haube haben (Angriff, Verteidigung usw.), haben auch Pokémon-Trainer ihre eigenen Werte! Anstelle von mathematischen Vorteilen werden die Trainer-Statistiken jedoch umfassender und emotionaler dargestellt. Immer, wenn ein Trainer versucht, etwas zu erreichen, das scheitern könnte, benennt der Spielleiter 1 von 12 zu prüfenden Werten. Es gibt 3 verschiedene Kategorien mit jeweils 4 Werten.

KÖRPER

Muskelkraft

Rohe, physische Körperkraft, mit der man Bösewichte schlagen und Steine heben kann.

Gesundheit

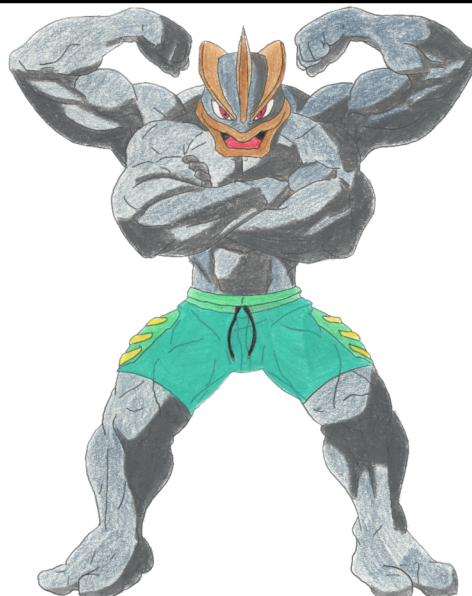
Während Verteidigung die unmittelbare Fähigkeit ist, Schmerz abzuwehren, ist Gesundheit die Fähigkeit, auszuhalten und zu erholen. Dies ist ein Maß für das allgemeine biologische Wohlbefindens.

Schnelligkeit

Geschwindigkeit, Beweglichkeit und Reaktionszeit. Gute Schnelligkeit bedeutet, dass du immer zuerst dran bist.

Verteidigung

Das Gegenteil von Muskeln, d.h. die Widerstandsfähigkeit eines Trainers gegen Schmerzen und Verletzungen. Wie gut kannst dich vor einem Aufprall schützen?



GEIST

Wahrnehmung

Die Fähigkeit, Dinge mit den fünf Sinnen wahrzunehmen, zu erkennen und zu bemerken. Wahrnehmung ist passiv, und ein Check muss vom Spielleiter veranlasst werden.

Weisheit

Inneres Wissen, erworben durch Zeit und Erfahrung. Du legst eine Probe auf Weisheit ab, um ein tieferes Verständnis zu erlangen.

Klugheit

Erworbenes Wissen, erworben durch Bildung und Merkfähigkeit. Du legst eine Probe auf Klugheit ab, um zu sehen, ob der Trainer eine bestimmte Tatsache oder ein bestimmtes Muster gelernt hat.

Mut

Konzentration, Disziplin und die Fähigkeit, rational zu bleiben. Du legst eine Probe auf Mut ab, wenn der Trainer tapfer und ruhig bleiben muss.

SEELE

Charisma

Einfluss auf andere und allgemeine Sympathie. Diese ist in der Regel mit den sozialen Fähigkeiten des Trainers verbunden.

Selbstvertrauen

Selbstvertrauen und Durchsetzungsvermögen. Du würdest dies testen, um zu lügen oder "den Raum zu beherrschen".

Intuition

Ein vertrauenswürdiges Bauchgefühl haben. Ähnlich wie die Wahrnehmung, aber mit dem Herzen. Dieser Wert sollte in Momenten, in denen es um mehr Vertrauen geht, genutzt werden.

Glück

Der Einfluss des natürlichen Flusses des Universums. Dies ist ein Joker, der in der Regel in Verbindung mit etwas anderem getestet werden sollte, um einen Hauch von Magie hinzuzufügen.

KLASSEN

Jeder Pokémon-Trainer hat eine Klasse, die seine wichtigsten Stärken und Schwächen repräsentiert. Sie erhalten zusätzliche Plus- oder Minuspunkte für Würfelwürfe, die sich auf die jeweiligen Werte beziehen, sowie einen Bonus für das Fangen bestimmten Pokémon-Typen. Klassen können auch dazu beitragen, die Hintergrundgeschichte und die Persönlichkeit eines Charakters auszufüllen, aber du solltest ihn nicht auf ein NSC-ähnliches Klischee zu beschränken.



Zusätzlich zu den Werten hat jeder Trainer auch einen sogenannten FANGBONUS. Dieser macht den Trainer besser im Fangen bestimmter Pokémon-Typen. Die Klasse, die du wählst, hat großen Einfluss auf deine Entscheidungen während der Reise, und wenn der Spielleiter nicht anders entscheidet, ist sie dauerhaft! Wähl also weise. Du kannst aus einer der vorbereiteten Klassen auf der nächsten Seite wählen oder selbst eine eigene Identität zusammenstellen.

Candace Carter ist eine AS-TRAINERIN.
Dies definiert ihre Fähigkeiten und Vorlieben.



+ MUT
+ GESCHWINDIGKEIT
+ INTUITION
+ SELBSTVERTRAUEN
- CHARISMA

+5 FANGBONUS FÜR ALLE TYPEN

Diese Modifikatoren kommen zum Einsatz,
wenn sie ein Hindernis überwinden muss
oder ein Wert getestet wird.

Xander Whitten ist ein MUSIKER, also
sind seine Chancen, erfolgreich zu sein
Dinge zu erreichen, sind ein bisschen
anders und bescheidener.



+ SCHNELLIGKEIT
+ CHARISMA
+ GESUNDHEIT
**+10 FANGBONUS AUF ELEKTRO,
GESTEIN**

Er bekommt nicht so viele
Pluspunkte wie Candace,
aber er bekommt auch keine
Minuspunkte!

Silvi Svitak, eine Mächen,
die einen Vorteil beim Fangen von
Normal- und Kampftypen hat!



MÄDCHEN/JUNGE
+ GLÜCK
+ MUT
+ CHARISMA
+ SELBSTVERTRAUEN
- MUSKELKRAFT
- WEISHEIT
+10 FANGBONUS AUF NORMAL, KAMPF

ASS-TRAINER:IN

+ Mut
+ Geschwindigkeit
+ Intuition
+ Selbstvertrauen
- Charisma
+5 Fangbonus (Alle)

WANDERER

+ Muskelkraft
+ Verteidigung
+ Wahrnehmung
+10 Fangbonus (GESTEIN, BODEN)

SCHÖNHEIT/SCHNÖSEL

+ Gesundheit
++ Charisma
++ Selbstvertrauen
- Klugheit
- Weisheit
- Intuition
+10 Fangbonus (FEUER, EIS)

BIKER:IN/RADFAHRER:IN

+ Mut
++ Verteidigung
+ Geschwindigkeit
- Charisma
+10 Fangbonus (GIFT, FLUG)

VOGELFANGER:IN

++ Gespür
+Schnelligkeit
+15 Fangbonus (FLIEGEN)

SCHWARZGURT

+ Muskelkraft
++ Verteidigung
+ Schnelligkeit
- Glück
+ 15 Fangbonus (KAMPF)

ZÜCHTER:IN

+ Glück
+ Charisma
+ Intuition
- Muskelkraft
+10 Fangbonus (NORMAL, FEE)

KÄFERSAMMLER:IN

++ Schnelligkeit
+ Klugheit
+ Wahrnehmung
-- Charisma
+15 Fangbonus (KÄFER)

DIEB:IN

+ Schnelligkeit
++ Selbstvertrauen
+ Mut
- Intuition
+5 Fangbonus (ALLE)

MEDIUM/EXORZISTIN

+++ Intuition
- Gesundheit
+15 Fangbonus (GEIST)

KÜCHENCHEF:IN

+++ Charisma
- Mut
+10 Fangbonus
(FEE, NORMAL)

DRACHENPROFI

++ Selbstvertrauen
+/- Weisheit in der Nähe
eines Drachens
+15 Fangbonus (DRACHE)

ANGLER:IN

++ Weisheit
+ Glück
+ Intuition
- Schnelligkeit
+15 Fangbonus (WASSER)



SPIELER:IN

++++ Glück
- Intuition
- Mut
- Gesundheit
- Weisheit
- Verteidigung
+10 Fangbonus (UNLICHT, NORMAL)

JONGLEUR:IN/FEUERSPUCKER:IN

++ Schnelligkeit
+ Wahrnehmung
+ Mut
- Charisma
+10 Fangbonus (FEUER, GIFT)

GÖRE/KNIRPS

+ Glück
+ Mut
+ Charisma
+ Selbstvertrauen
- Muskelkraft
- Weisheit
+10 Fangbonus (NORMAL, KAMPF)

MUSIKER:IN

+ Schnelligkeit
+ Charisma
+ Gesundheit
+10 Fangbonus (ELEKTRO, GESTEIN)

POKEFAN

++ Intuition
+ Klugheit
+5 Fangbonus (ALLE)

PSYCHO/SEHER:IN

++ Weisheit
+ Intuition
+ Gesundheit
- Muskelkraft
- Verteidigung
+15 Fangbonus (PSYCHO)

WEISER

++++ Weisheit
---- Muskelkraft
+10 Fangbonus
(PFLANZE, PSYCHO, EIS)

FORSCHER:IN/TECHNIKER:IN

+++ Klugheit
-- Charisma
- Muskelkraft
+10 Fangbonus
(ELEKTRO, STAHL)

SCHWIMMER:IN

+ Verteidigung
+ Muskelkraft
+ Wahrnehmung
+10 Fangbonus (WASSER, EIS)

(BENUTZERDEFINIERT)

5 + zu verteilende Punkte
2 - Zu verteilende Punkte
Kein einzelner Wert darf
2 + überschreiten.
Fangbonus wählen:
+15 Ein Typ,
+10 Zwei Typen,
oder +5 Alle Typen



MEHR TRAINER IDEEN

Starter auswählen

Du kannst ein Pokémon-Abenteuer nicht beginnen, ohne die berühmte, schwierige Entscheidung zu treffen...

Welches wird dein erstes Pokémon sein?

Wenn es sich um einen One-Shot, eine sehr kurze oder sehr spezielle Kampagne handelt, kannst du diesen Abschnitt ignorieren und die Spieler ein beliebiges Pokémon innerhalb eines bestimmten Levelbereichs wählen lassen.

Egal was du tust, stell sicher, dass ihr im Vorfeld über die Auswahl der Klassen auf den vorherigen Seiten diskutiert.

Ansonsten solltet Ihr vor Beginn des Spiels die beiden folgenden Optionen am Tisch besprechen



Little Cup Abenteuer

Da die Pen & Paper Version als kreatives, offenes Erlebnis gedacht ist, können die Spieler aus allen Pokémon der Little Cup-Liste, die hauptsächlich aus Pokémon mit niedrigen Werten, erster Evolution oder nicht-entwickelnden Pokémon besteht. Unter Verwendung der Little-Cup-Liga als Referenz leben die Trainer entweder eine Hintergrundgeschichte mit einem Pokémon aus oder entwickeln eine solche Hintergrundgeschichte mit einem Pokémon aus der Liste.

Öffne Little Cup



Klassisches Abenteuer

Je nach gewählter Region hat der örtliche Pokémon-Professor 3 Starter Pokémon zur Auswahl, aus denen die Spieler keine Duplikate wählen können.

Die Reihenfolge der Auswahl wird bestimmt, indem jeder einen d100 würfelt, vom höchsten zum niedrigsten.

Wenn du mit mehr als 3 Spielern spielst, sollte der Spielleiter einige andere Little Cup Alternativen aus dieser Region wählen, die ihm angemessen erscheinen.

Pichu & Evoli sind offensichtliche Ergänzungen, egal, in welcher Region du spielst, aber scheue dich nicht, andere auszuprobieren.

Alles, was du brauchst, ist eine gute Typenvielfalt und sicherzustellen, dass jeder Spieler begeistert und zufrieden ist.

Öffne Starter Pokémon



PROBEN & CHECKS

Wenn der Spieler Proben auf die Werte seines Trainers ablegt, würfelt er zwei Fudge-Würfel (2dF), welcher + Seiten, - Seiten und [] leere Seiten hat. Diese werden zusammengezählt und bestimmen ein Ergebnis aus 6 verschiedenen Möglichkeiten.

++ KRITISCHER ERFOLG!

Unglaublich!

Was auch immer du versucht hast, funktioniert, mit einem zusätzlichen Bonus, einer Belohnung oder einem Flair.

+ ERFOLG

Es funktioniert!
Nichts spezielles.
Gut gemacht.

+ - NET

Tja, alles hat sich gegenseitig aufgehoben.
Das heißt wir überlassen es der Mehrheit!
Der DM wird entweder einschreiten und tun, was seiner Meinung nach am besten ist, oder die Spieler werden die Szene einfach fortsetzen und das Problem durch Improvisation und Rollenspiel bewältigen.

- FEHLSCHLAG

Es funktioniert nicht!
Selten wird eine Strafe nötig sein, aber du musst etwas anderes versuchen.

-- KRITISCHER FEHLSCHLAG

Oh oh.
Das ist eine schlechte Nachricht.
Nicht nur, dass es nicht funktioniert, zusätzlich wird etwas Schlimmes passieren.

[] BLANK

Wenn ein Spieler zweimal eine leere Seite würfelt, werden alle Werte-Boni und Mali ignoriert und der Trainer hat Erfolg bei der Aktion. Aber er muss seinen VERBORGENE KRAFT Wert und nur diesen Wert einsetzen, um das Hindernis zu überwinden

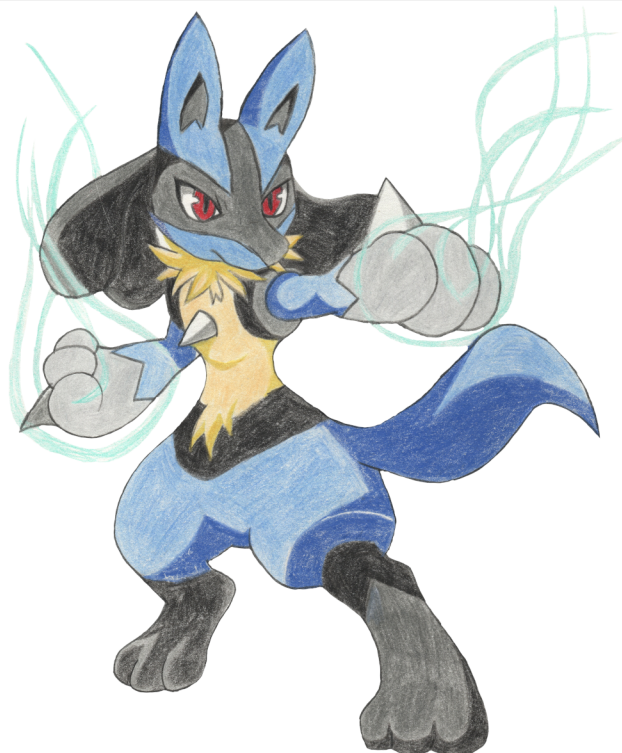
VERSTECKTE FÄHIGKEIT

Jedes Pokémon in den Videospielen hat eine geheime VERBORGENE KRAFT, und in der Pen & Paper Version haben die Trainer sie auch! Jeder Spieler darf sich einen Wert auswählen, für den sein Trainer keine + Boni hat, und ihn markieren. Wenn er blank würfelt, ist der Test ein voller Erfolg, aber wie genau die Nutzung der VERBORGENEN KRAFT zu interpretieren ist, liegt ganz bei euch! Der Haken an der Sache ist, dass du nur diesen Wert verwendest, um das Hindernis zu überwinden. Das kann knifflig sein, und du musst kreativ werden.

Ein Beispiel: In 20 Sided Stories hat Candace Carter den Ruf, dass sie sehr oft VERBORGENE KRAFT: MUSKELKRAFT würfelt. In den meisten dieser Fälle, hatte Muskelkraft keine Verwendung für das, was getestet wurde, also wurde Candace wütend und verprügelte jeden, der in Sichtweite war! Durch ein paar lustige Improvisationen führte dies irgendwie zum Erfolg, größtenteils durch einen verängstigten NSC.

Überlegt euch, welche Art von persönlichem Handlungsbogen du mit deinem Trainer auf seinem Weg durch die Region verfolgen willst, und wähle einen verborgenen Wert, der dir dabei helfen könnte. Es ist ein geheimer Vorteil, den Trainer zu verstecken versuchen oder von dem sie vielleicht nicht einmal wissen, dass sie ihn haben, und ihn nur unter seltenen und zufälligen Umständen nutzen.

Habt Spaß damit!



VM'S & POKÉMON UNTERSTÜTZUNG

Wenn dein Pokémon dir bei einer bestimmten Aufgabe helfen kann, kannst du einen weiteren einzelnen Würfel dafür werfen. Ein Net bedeutet, dass es dich weder behindert noch hilft, und blank bedeutet, dass seine besonderen Fähigkeiten einen fremden Effekt verursacht haben, den der Spielleiter beschreiben wird!

Beispiel: Dein Trainer muss einen Angestellten davon überzeugen, ihm einen Rabatt auf eine Limonade zu geben. Du würfelst ein +/- Net, aber dein Evoli ist so verdammt süß, dass du weißt, es kann dein Geschäft versüßen. Du wirfst einen zusätzlichen 1dF und erhältst ein +. Hurra! Der Angestellte kann einfach nicht nein sagen zu diesen Augen.

Für VM's (Versteckte Maschinen) muss nicht gewürfelt werden.

Allerdings - und das ist eine Änderung gegenüber den Videospielen -, wenn dein Pokémon ohnmächtig geworden ist, brauchen sie einen einfachen Wurf, um die Kraft wiederzuerlangen.

Und obwohl du deinem Pokémon keine VM Attacke beibringen musst, damit es sie außerhalb eines Kampfes einsetzen kann, müssen Trainer die VM allerdings in ihrem Inventar haben und ein Pokémon in ihrer Gruppe haben, das die Bewegung tatsächlich benutzen kann.

Wenn das Pokémon eine Probe allein durchführt, also ohne Hilfe des Trainers, muss es seine eigenen Typ Schwächen und -Vorteile je nach der aktuellen Umgebung verwenden.









Der Spielleiter sollte darauf achten, was im Spiel ist, und erwähnen, ob es Typen gibt, die die Fähigkeit des Pokémon beeinträchtigen könnten.

Sind sie schwach gegen Gesteins-Typen und in einer Höhle?

Sind sie effektiv gegen Wasser-Typen und auf dem Meer?

Sieh dir die folgende Tabelle an und entscheide, wie ihr Wurf beeinflusst wird.

Sehr Effektiv (x4 Schaden)	 
Sehr Effektiv (x2 Schaden)	
Nicht Sehr Effektiv (x1/2 - x1/2 Schaden)	
Wirkungslos gegen Typ (x0)	 



Beispiel 1:

Dein Trainer wird von einem Team Rocket Rüpel angegriffen und kann sich nicht bewegen!
Du rufst dein Sichlor zu Hilfe und holst zum Zerschneider aus. Du würfelst mit einem 1dF ein +.
Aber leider bist du in der Nähe des Zinnober-Vulkans und Sichlor ist 2x schwach gegen Feuer! Wenn man den -Malus mit einbezieht, ergibt das ein +/- Net. Sichlor ist also nutzlos :C

Beispiel 2:

Dein Nachtara will ein seltsames Seher-Kind aus seiner Trance befreien. Du hast ein - gewürfelt, aber Nachtara hat volle Immunität gegen psychische Typen! Mit dem zusätzlichen ++ wird dies ein klarer Erfolg.

Die einzige Ausnahme bei der Immunität sind Geist <-> Normal-Typen, die sich gegenseitig nicht beeinträchtigen. Hier sollte man kreativ werden.

Ansonsten gibt es eine Menge möglicher Kombinationen, also überlege nicht zu viel!
Halten Sie einfach den **Defensivtyp-Rechner** bereit. Wenn keine offensichtlichen Typen im Spiel sind, dann überspringe die Tabelle komplett und benutze nur das einzelne Würfelergebnis wie bei einer normalen Unterstützung.

KÄMPFEN

Das ist zweifellos der Punkt, an dem Pokémon Pen & Paper Version sehr unorthodox wird. Aber keine Angst!
Mit ein wenig Übung wirst du im Handumdrehen und ohne Probleme epische Pokémon-Kämpfe haben!

Der Kampf ist im Tabletop-Spielbereich sehr verrufen.
In vielerlei Hinsicht sollte dies der aufregendste Teil des Spiels sein, wo die Einsätze hoch sind und alles sehr schnell geht!
Aber im Spiel wird es oft das Gegenteil; alles verlangsamt sich und wird methodisch, emotionaler Konflikt wird beiseite geschoben und die Regeln werden das Hauptthema.
Pokémon-Kämpfe sind das Herzstück, dass die Videospiele zu dem macht, was sie sind, und es gibt so viel zu beachten, wenn man ein Videospiel auf ein Brettspiel überträgt, sodass es für mich keine Option war, dies von Hand zu tun.

Pokémon Pen & Paper-Version verwendet Pokémon Showdown, einen inoffiziellen, aber sehr gut gemachten Pokémon Kampf-Simulator, um das das Gefühl der Handheld-Spiele einzufangen.

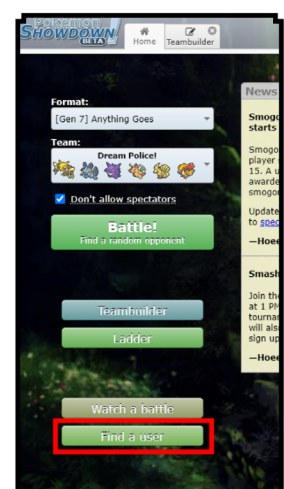


Hinweis: Die Pen & Paper Version hat keine Verbindung zum Team von Pokémon Showdown, aber sie sind knallhart und wir danken ihnen herzlich für ihre harte Arbeit.

Der SL und das Spieler-Team sollten getrennte Konten bei Pokémon Showdown (1v1) einrichten.
Dies ist eine gute Gelegenheit für Trainer, ihr Team zu benennen!
Es könnte sogar ein Trainer als Teamleiter benannt werden, der ausschließlich das Gerät bedient.
Dies ist vor allem für Remote-Play erforderlich.

Pokémon Showdown kann in einem Webbrowser verwendet werden oder als Client heruntergeladen und von deinem Desktop aus geöffnet werden.

Als SL ist es eine gute Idee, sich mit den Besonderheiten von Pokémon Showdown zu befassen, damit du deinen Spielern bei Bedarf helfen kannst.



Ihr solltet eure Teams in einem "Anything Goes" Format zusammenstellen
(für 20 Sided Stories wurde [Gen7] Anything Goes verwendet).

Ihr könnt eure Teams lokal sichern und sie in Ordnern organisieren.

Es ist gut, organisiert zu bleiben, denn ihr müsst die Dinge regelmäßig aktualisieren!

[Gen 7] 1v1
[Let's Go] OU
Past Gens OU
[Gen 7] OU
[Gen 6] OU
[Gen 5] OU
[Gen 4] OU
[Gen 3] OU
[Gen 2] OU
[Gen 1] OU
US/UM Singles
[Gen 7] Ubers
[Gen 7] UU
[Gen 7] Monotype
[Gen 7] Anything Goes
US/UM Doubles
[Gen 7] Doubles OU



Wenn ein Charakter einen Kampf erklärt, kannst du das Konto des SL auf Pokémon Showdown herausfordern oder andersherum. Dann wählst du das entsprechende Team, wenn du dazu aufgefordert wirst.

Die Spieler werden meist ihr eigenes Team verwenden, auf das sie aufbauen, aber seid bereit, einige Solo/Doppel Teams zu bauen, wenn die Geschichte es erfordert!



Zwischen den Kämpfen und Reisen solltest du dein Team und die Level deiner Pokémon aktualisieren.

Du kannst alle möglichen Werte anpassen, um sicherzustellen, dass jedes Pokémon korrekt angepasst und kampffähig ist.

Wähle die Generation, die für deine Kampagne geeignet ist, indem du die Pokéwiki Seite dieses Pokémon besuchst und zu seinen Attacks hinunter scrollst. Wenn du es vorziehst, die Entwicklung nicht zu ruinieren, kommuniziere mit dem SL, um sicherzustellen, dass er sich darum kümmert.

Generation VII							Other generations: I - II - III - IV - V - VI - VII		
Level	Move	Type	Cat.	Pwr.	Acc.	PP			
Exo.	Wing Attack	Flying	Physical	60	100%	35			
1	Wing Attack	Flying	Physical	60	100%	35			
1	Hurricane	Flying	Special	110	70%	10			
1	Fire Punch	Fire	Physical	75	100%	15			
1	Thunder Punch	Electric	Physical	75	100%	15			
1	Roost	Flying	Status	—	—%	10			
1	Wrap	Normal	Physical	15	90%	20			
1	Leer	Normal	Status	—	100%	30			
1	Thunder Wave	Electric	Status	—	90%	20			
1	Twister	Dragon	Special	40	100%	20			
5	Thunder Wave	Electric	Status	—	90%	20			
11	Twister	Dragon	Special	40	100%	20			
15	Dragon Rage	Dragon	Special	—	100%	10			
21	Slam	Normal	Physical	80	75%	20			
25	Agility	Psychic	Status	—	—%	30			
33	Dragon Tail	Dragon	Physical	60	90%	10			
39	Aqua Tail	Water	Physical	90	90%	10			
47	Dragon Rush	Dragon	Physical	100	75%	10			
53	Safeguard	Normal	Status	—	—%	25			
61	Dragon Dance	Dragon	Status	—	—%	20			
67	Outrage	Dragon	Physical	120	100%	10			
75	Hyper Beam	Normal	Special	150	90%	5			
81	Hurricane	Flying	Special	110	70%	10			

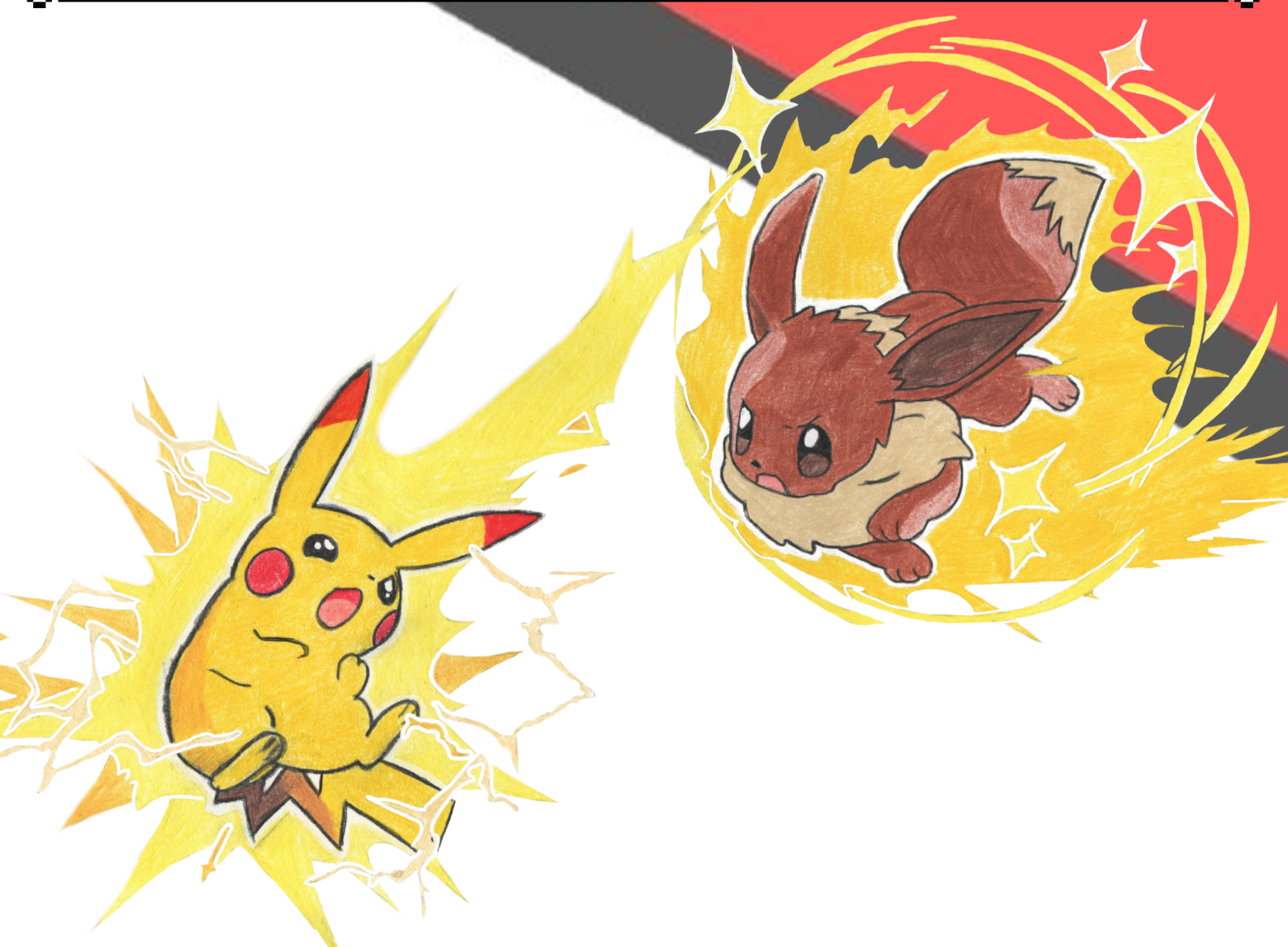
Eine Warnung: Es gibt keine Items (Tränke, X-Initiative, usw.). Das verändert die Strategien wirklich, aber beim Testen haben ich festgestellt, dass ich es nach ein paar Kämpfen nicht mehr vermisst habe. Es gibt jedoch "Getragene Items"! Als SL solltest du dich nicht scheuen, diese als Belohnungen und Zufallsfunde in der Welt. Die Spieler können sie in ihrem Inventar markieren und sie bei Bedarf austauschen.

Die Lebenspunkte werden auch nicht zwischen den Kämpfen regeneriert, sodass es bei den langen Streifzügen heißt alles oder nichts.

Pokémon sind kampffähig, oder ohnmächtig und können nicht kämpfen, bis du ein Pokémon-Center erreichst.

Auch an diese Änderung muss man sich erst einmal gewöhnen, aber ich finde, dass es den Fluss der Geschichte strafft und eine andere Art von Spannung erzeugt, die trotzdem funktioniert.

Denkt daran, Spaß an Rollenspielen und Dialogen zu haben! Nutzt Ausrufe, bleibt in eurer Rolle und lasst nicht zu, dass die zusätzliche Technik und die Informationen eure Vorstellungskraft beeinträchtigen.



BEGEGNUNGEN

Es gibt eine riesige Welt voller Herausforderungen und Möglichkeiten da draußen!

Im Laufe der Geschichte werden die Trainer durch dichtes hohes Gras, pechschwarze Höhlen, geheimnisvolle Ruinen und alle möglichen Arten

von Wildnis reisen. Hier fängst du neue Pokémon und trainierst für kommende Kämpfe vor.

Der Spielleiter muss sich auf die Sitzungen vorbereiten und Simulationsteams zusammenstellen, die auf den möglichen Ereignissen basieren. Dazu gehört der Aufbau von Trainingsräumen, und NSC-Trainerteams sowie mögliche wilde Pokémon auf den Routen.

Für wilde Pokémon ziehe Pokéwiki hinzu und erschaffe Möglichkeiten für die Route oder das Gebiet, das die Trainer erforschen werden. Wenn eine Begegnung geeignet erscheint, oder wenn ein Trainer gezielt sucht, wirf einen Würfel und wähle anhand des Ergebnisses welches Pokémon aus dem wilden Team zuerst zuerst erscheint.

[gen7anythinggoes] Viridian Forest



Von links nach rechts, und von 1 bis 6, Raupy, Hornliu, Safcon, Kokuna, Pikachu und ein anderes Safcon bilden die sechs möglichen Wild-Pokémon die im Vertania-Wald auftauchen können.

Wenn der GM eine 5 würfelt, setzt er Pikachu an die Spitze des Teams und beginne einen Kampf durch Pokémon Showdown.

In Pokémon Showdown ist keine Fangmechanik eingebaut. Stattdessen wird der Kampf pausiert und wird mit den Fangversuchen des Trainers fortgesetzt. Wenn das wilde Pokémon besiegt oder gefangen ist, beende den Kampf im Simulator vorzeitig.

WEITER ZUR FANGTABELLE

Wenn Du eine Reihe von Begegnungen oder eine Art Rudel hast, dann lass den Kampf laufen und lass die Trainer entscheiden, wie es weitergehen soll!

Die Balance bei Pokémon Showdown aufrechtzuerhalten kann anfangs eine Herausforderung sein, daher sollten Sie mit allen kommunizieren, wenn du pausierst und Züge, Level usw. anpassen musst. Wenn ein Fehler passiert und etwas völlig Unfairen durchrutscht ist es in Ordnung, wenn der Tisch zurückspult und die die Begegnung noch einmal spielt.



POKÉMONFANGEN

Wenn Trainer versuchen, ein Pokémon zu fangen, müssen die Spieler einen Wurf mit einem d100 (die meisten Würfelsätze enthalten einen d10 und einen d00, die man kombiniert, um die Zehner bzw. die Einer-Stellen zu erhalten). Der Spieler nimmt dann diese Zahl und die Fangtabelle zur Hand! Der Spieler nimmt dann diese Zahl und nimmt die Fangtabelle zur Hand! Alle Vorteile, die sie haben, wie z. B. ein verbesserter Pokéball oder ein Statuseffekt auf dem kämpfende wilden Pokémon werden berücksichtigt. Je höher die Punktzahl, desto besser; um das Pokémon zu fangen, muss die Gesamtzahl mindestens 90 betragen!

FANGTABELLE

BALL TYP	GESUNDHEIT	STATUS	LEVEL
PokéBall	100%	Schläft	Geringeres LVL
0%	-10	+15	-5
SuperBall	75%	Paralysiert	Höheres LVL
+10%	0	+10	+5
HyperBall	50%	Gefroren	
+20%	+10	+10	
	25%	Vergiftet	
	+20	+5	
		Verbrennung	
		+5	
		Verwirrt	
		+5	
TYPEN BONUS		Vernarrt	
Siehe Klassen		+5	

Handelt es sich bei dem Pokémon um eine finale Evolution oder ist es ein Legendäres, musst du mindestens 99 Punkte erreichen um es zu fangen. Sobald das Pokémon gefangen ist (Herzlichen Glückwunsch!), beende den Kampf und ziehe ein neues Sheet für es. Wenn die Trainer bereits 6 Pokémon in der Gruppe haben, die sie untereinander aufteilen, muss das neu gefangene Pokémon entweder zu Bills PC geschickt oder ausgetauscht werden bevor sie fortfahren können.



LEVELN

Einer der aufregendsten Teile einer Pokémon-Reise ist es, zu sehen, wie dein Team mit jedem Kampf besser und stärker wird. Wenn du einen One Shot oder eine kürzere Kampagne durchführst, kannst du dies vielleicht ganz auslassen, aber Pokémon Showdown zeichnet keine XP auf, und es wäre wieder einmal mühsam, ja fast unmöglich, dieswährend des Spiels auf eine Weise zu machen, die den Videospielen entspricht. Also... wie gewähren wir Fortschritt in diesen längeren Abenteuern?

1) Jedes besiegte Pokémon bringt einen Level!

Wenn das Pokémon eines Trainers gegen ein anderes Pokémon gewinnt, wird ein Punkt notiert, der zu vergeben ist, nachdem der Kampf vorbei ist. Dies gilt nicht für Wilde Pokémon.

2) Werf einen d4 für jede passierte Route!

Wenn die Trainer einen Teil der Region durchquert haben, lass sie jeweils eine d4 würfeln. Diese Punkte können sie dann auf die Pokémon verteilen, die sie während der Route einsetzen wollen um verschiedene Kämpfe mit wilden Pokémon zu bestreiten. Dies sollte nicht erneut möglich sein, bis ein paar Tage im Spiel vergehen.

Bei der Pen & Paper Version besteht das Ziel darin, weniger, aber insgesamt sinnvollere Kämpfe zu haben. Hier muss man sich nicht im hohen Gras drehen. Lass die Zeit wie im Film vergehen und behandle jede Sitzung wie eine eigene Anime-Episode.

Tipp: Lassen Sie die Trainer diese Zeitsprünge mit Role-Play füllen!

Beim Zelten in der Nacht oder wenn sie in der Stadt ankommen, sprecht darüber, wie das Training gelaufen ist.

Wer hat am meisten gelevelt?

Gab es interessante Sehenswürdigkeiten?

Je nach dem persönlichen Fluss der Gruppe kann der SL einen zusätzlichen d4 gewähren, gar keinen würfeln oder ein paar Seltene Bonbons als Siegesbelohnung einstreuen.

Wie bereits erwähnt, solltest du für jedes Pokémon in deiner Gruppe einen praktischen Pokéwiki Eintrag bereithalten, damit Trainer zu gegebener Zeit Attacken lernen und ihre Pokémon weiterentwickeln können.



STORY-GENERATOR

Du weißt nicht, was du als Nächstes tun sollst?

Du hattest keine Zeit für die Vorbereitung, willst aber deinen Spielern eine gute Sitzung bieten?

Suchst du einfach nur nach einer kleinen Inspiration für einen Joker? Keine Angst!

Hier sind drei verschiedene Möglichkeiten, um die kreativen Säfte fließen zu lassen und eine Begegnung auf den Tisch zu bringen. ▼

METHODE#1

Einfache Item Quest!

Wirf 3d6 anhand der unten stehenden Tabelle, um eine Kombination zu erzeugen.

1 Team Rocket	1 stahl	1 ein besonderes Pokémon
2 örtlicher Züchter	2 braucht	2 ein altes Fossil
3 Pokémon Zentrum	3 möchte	3 ein mysteriöses Pokémon Ei
4 Arena Leiter	4 fehlt	4 ein besonderes Fahrrad
5 Professor/Helfer	5 macht	5 ein paar frische Beeren
6 Pokémarkt Leiter	6 verlor	6 einen experimentellen Pokéball

 ▼

METHODE#2

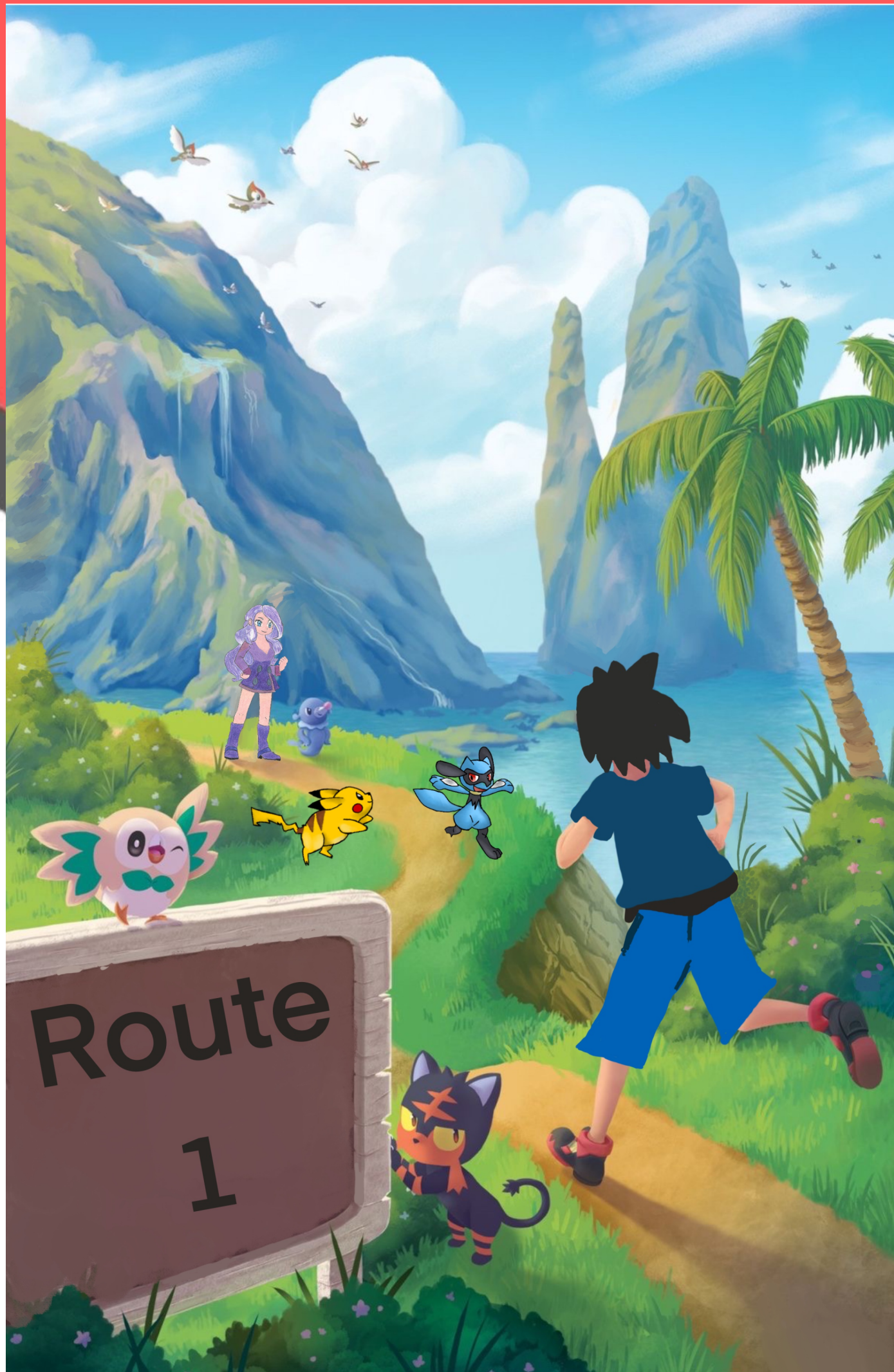
Pokéwiki ist eine phänomenale Quelle für alles in und um die wunderbare Welt von Pokémon. Benutze die Schaltfläche unten, um einen beliebigen Artikel zu öffnen! Wer weiß, was er inspirieren könnte? ▼

RANDOM



METHODE#3

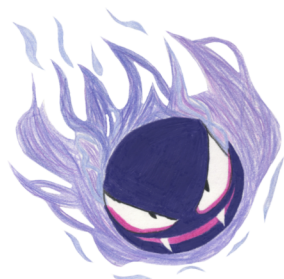
Schnapp dir einen d100 und leg los! Auf der nächsten Seite findest du deine Zahl und nutzt die Aufforderung, um ein Abenteuer zu beginnen. Wenn es nicht ganz das ist was du suchst, würfle noch einmal! Du kannst auch nach Belieben alternative Orte, Pokémon, NSCs usw. einbauen. ▼



1. Team Rocket versucht, die Pokémon eines Fitnessstudios zu stehlen!
2. Ein Dojo sucht neue Mitglieder!
3. Der örtliche Fanclub will eine Parade für die Stadt veranstalten!
4. Ein brandneues Team des Bösen versucht, unsere Trainer für ihre Sache zu rekrutieren!
5. Alle wilden Bibor sind plötzlich verschwunden!
6. Es findet ein lokales Turnier statt und der Preis ist ein Shiny Pokémon!
7. Unsere Trainer sind über den Winter eingeschneit! Und etwas... lauert draußen!
8. Das bösertige Pokémon-Center verletzt Pokémon, anstatt sie sie zu heilen! Warum nur?
9. Officer Jenny braucht ein paar Undercover-Mitglieder der Biker-Gang für eine verdeckte Operation!
10. Der Pokémon-Turm soll für einen Radio Turm abgerissen werden!
11. Ein geheimer Stamm in der Wildnis verehrt ein einziges Icognito Pokémon!
12. Ein lokaler Verrückter glaubt, er sei ein Dragan und will es beweisen!
13. Trainer können ein besonderes Abzeichen für den Abschluss der offiziellen Liga-Prüfung erhalten!
14. Ein Jäger/Sammler, der von Magnayen aufgezogen wurde, muss seine Heimat vor der Abholzung retten!
15. Krankenschwester Joy ist in einen einflussreichen CEO verliebt!
16. Die Voltobal-Flip-Sucht lähmt diese Nation!
17. Ein gespenstisches Medium versetzt unsere Trainer in eine halluzinogenen Trance!
18. Ein Hobbybastler hat den ultimativen Escape Room und Hindernisparcours in seinem Haus gebaut!
19. Kangama kann ihr Baby nicht finden!
20. Der Schönheitswettbewerb hat eine riesige Siebprämie, aber er verbirgt ein dunkles Geheimnis!
21. Ein Knirps will dem Team beitreten und hört nicht auf unseren Trainern zu folgen!
22. Ursaring dreht völlig durch! Geht alle in die Kabine!
23. Ein einsamer, stiller Samurai sucht nach einem geheimnisvollen Schwert!
24. Oh, unsere Trainer sind auf eine isolationistische, kleiderlose Künstlerkommune gestoßen, und sie wollen, dass ihr mit ihnen abhängt und chillt! Keine Sorge, es ist ganz und gar nicht sexuell, aber Junge, sind die nervig!
25. Unsere Trainer entdecken ein geheimes unterirdisches Versteck mit Gräben oder Taucher!
26. AAHHH PASS AUF, LEKTROBAL WIRD EXPLODIEREN!
27. Rocker Angus will ein Duell... der Bands!
28. Aufgeklärter Wanderer schlägt vor, Paras-Pilze mit ihm zu probieren!
29. Lokale Streber-Bastler bauen Porygons, um sie wie Kampfroboter zu bekämpfen!
30. Unsere Trainer haben sich im Internet viral verbreitet! Ein Tag voller Ruhm und Paparazzi!
31. Der gruselige Pantimos tritt immer wieder auf und macht mittelmäßige Sachen!
32. Ein lokaler Knirps kämpft jeden Tag gegen die städtische Arena und verliert jedes Mal, aber er will nicht aufgeben! Vielleicht ist heute der Tag!
33. PokeNerds spielen D&D und die Dinge werden wirklich meta!
34. Ein toller Athlet fordert unsere Trainer heraus, auf die Spitze eines Alola Kokowei zu klettern!
35. Die Legende besagt, dass Charmian eigentlich die stärksten Pokémon sind!
36. Die Nachrichten-Crew will eine heiße neue Story von hippen und coolen Trainern, die unterwegs sind! Auch wenn es nur Lügen sind!
37. Ein stiller Weiser auf einem Hügel meditiert mit seinem Meditalis, hat aber Probleme, sich zu konzentrieren!
38. Zwei kleine rivalisierende Arenen konkurrieren um einen Platz in der Indigo Liga!
39. Zu viele Pokémon sind in der Lage, TM 26 Erdbeben einzusetzen, und das macht alle in der Region verrückt!
40. Ein Klassiker! Ein großes Relaxo versperrt den Weg!



41. Ein entschlossener Fischer ist kurz davor, das Lochness-Monster zu fangen!
42. Ein Trainer ist traurig, dass Pummeluff so schlecht singen kann und will besser werden!
43. Gespenstische Geist-Typ Pokémon tauchen in der Nacht auf!
44. Alle deine Pokémon sind deprimiert, weil die Welt ein kalter, dunkler Ort ist und sie wollen nicht kämpfen, bis sie sich besser fühlen!
45. Alle sind hungrig und besuchen den örtlichen PokéFarmerMarkt!
Es gibt einfach zu viele Möglichkeiten!
46. Stöhn! Ein Elternteil des Trainers ruft an und braucht Hilfe beim umziehen!
47. Die Moosbach-Ingenieure haben eine total abgefahrene Erfindung, an der sie arbeiten!
48. Ein Klavier wird mitten im Nirgendwo gefunden... es spielt von alleine!
49. Unsere Trainer haben eine kurze, aber unglaubliche spirituelle Begegnung mit Arceus!
50. Es ist an der Zeit, das verlassene Kraftwerk wieder in Betrieb zu nehmen!
51. Das Indigo Plateau ist für Touren geöffnet! Aber es gibt einen Haken!
52. Bills PC-Netzwerk ist ausgefallen und alle sind sauer darüber!
53. Dem Marmoria-Museum wird die Finanzierung gestrichen!
54. Die Trainer finden heraus, wie es ist, in einem Pokéball zu sein!
Vielleicht bleiben sie sogar stecken!
55. Das traurige Vulnona einer Schönheit hat Acht Schweife!
56. Ein Absol erscheint und sagt, dass ein Hurrikan der Kategorie 5 direkt auf euch zukommt!
57. Attacke der Riesen-Pokémon!
58. Das Driftlon von jemandem treibt davon! Hektische Verfolgungsszene!
59. Wer zum Teufel lässt überall Gegenstände herumliegen? Und warum??
60. Der Radweg verlangt jetzt von allen lächerlich hohe Preise für die Benutzung!
61. Alle Drachen-Typen treten in den Streik!
62. Die große böse Ölgesellschaft verursacht Ölverschmutzungen vor der Küste!
Denk an die Wasser-Pokémon!
63. Pokémon-Professor muss einen neuen, kompetenten Helfer finden!
64. Mew..... DREI!?!?!?!?
65. Mindestens eine der über 20 Rassen von Affen-Pokémon ist aus dem Zoo geflohen!
66. Hypno hypnotisiert!
67. Super Nerd behauptet, ein Gerät bauen zu können, das einem Pokémon langsam das Sprechen beibringen kann! Aber es kann nur einmal benutzen werden und wenn du es benutzt hast, kannst du nicht mehr zurück!
68. Zwei Matrosen sind an diesem Leuchtturm gestrandet und müssen Krabby für ihren Händler fangen! Sie werden verrückt!
69. Das nahegelegene Pokémon-College veranstaltet eine geheime, verrückte Wohnheimparty auf dem Campus! (Nett)
70. Ein paar punkige Gören haben einen Waldbrand gelegt!
Stoppe seine Ausbreitung bevor es zu spät ist!
71. Ein Rennen durch die gesamte PokéWelt, das jede Region durchquert, in 80 Tagen!
72. Ein Ditto wird einer unserer Trainer und niemand kann den Unterschied finden!
73. Lasst uns mit dem PokéZirkus abhauen!
74. Oh je! Crossover-Folge! Es ist Captain Falcon! Oder Naruto! Oder wer auch immer, zum Teufel!
75. Eine Neo-Noir auf der dunklen Seite der Stadt!
Der Fall vom verschwundenen Nugget mit Detektiv Zurnokex!
76. Eine Pokémon-Pandemie wird in der Region ausgerufen und und es liegt an unseren Helden, den Impfstoff zu besorgen!



77. Ein archäologischer Tieftauchgang durch ein längst vergessenes Höhlensystem, das Lösen kryptischer Rätsel und die Suche nach einem der Regis!
78. Johto und Kanto ziehen wieder in den "Krieg" und unsere Trainer werden eingezogen!
79. Mr. Trumm von der Devon Corporation hat ein gefährliches neues Forschungsprojekt, für das er ein paar mutige Pokémon-Trainer braucht!
80. Ein Lokalpolitiker versucht, der Öffentlichkeit Angst vor Pokémon zu machen! Pokémon werden euch die Jobs wegnehmen!
81. Der Attacken-Lehrer weiß nicht mehr genau, warum er in dieses Geschäft eingestiegen ist!
82. Alle gehen in den Vergnügungspark!
83. Game Corner Raubüberfall!
84. Ich muss eine Besorgung machen! Du bist der Leiter der Arena für den Tag!
85. Unsere Trainer werden gefressen und in den Bauch eines Wailord gesteckt!
86. Das urteilende Swaronesse, mit den Flügeln in den Hüften, starrt missbilligend auf unsere Trainer!
87. Smart-Rotom hat seinen eigenen Kopf und kann das nicht tun, Dave!
88. Chaneira-Eiersuche in der Safari-Zone! Großer Preis!
89. Unsere Trainer stoßen auf ein verstecktes Wurmloch zur Zerrwelt!
90. (Wenn wir Kindertrainer spielen) Schleichen wir uns in einen Film ab 18 Jahren!
90. (Wenn nicht) Lasst uns einen Film ab 18 Jahren machen!
91. Freikarten für einen Inselausflug! Sevii Eilande? Alola?
- Kampfreisort? So viele Möglichkeiten! Aber das Schiff fährt heute ab!
92. Tennis-Turnier!
93. Ein mythisches Pokémon wird von zwielichtigen Gestalten verfolgt und braucht Geleitschutz!
94. Eine Geiselnahme auf der Marea-Zugbrücke!
95. Bills PC ist kaputt und alle gespeicherten Pokémon wurden in die Welt entlassen!
96. Ultra-Bestien greifen an! Die interdimensionalen Wurm Löcher müssen geschlossen werden!
97. Die Pokémon unseres Trainers werden in Babys verwandelt! Zeit für ein paar Little Cup Pokémon-Kämpfe!
98. Ein mysteriöses Pokémon-Ei will einfach nicht schlüpfen!
99. Menschliche Kämpfe! Es gibt sie, und es sind die Pokémon, die für ihre Züge verantwortlich sind!
- Wer von unseren Trainern wird sich an die Spitze setzen?
100. Unsere Trainer sind in der Lage, Bills Zeitkapsel als Zeitmaschine zu benutzen! Wohin werden sie reisen? Zurück in die 70er Jahre für etwas PokéDisco-Fieber? In den Wilden Wilden Westen voller PokéAmericana? Oder vielleicht in die ferne Zukunft, wo alles aus Chrom ist? Die Möglichkeiten sind endlos!



FAZIT

Eines der vielen Dinge, die die Pokémon-Welt so besonders machen, ist der einzigartige Sinn für Launenhaftigkeit, Entdeckungen und Selbstbestimmung. Nur wenige Franchises haben das Gefühl vermittelt, im Laufe der Zeit so starke Bindungen aufzubauen, wie es in Pokémon der Fall ist. Es ist eine riesige Welt, mit einem Wissen, das so breit wie ein Ozean, aber so tief wie eine Pfütze ist. Es kann eine luftige kleine Ablenkung in der Tasche sein, ein komplexes und hart umkämpftes Stein-Papier-Schere-Spiel oder eine emotionale, epische, grandiose Reise über den ganzen Kontinent. Jedes Pokémon ist jemandes Liebling, und jede Generation hat ihren eigenen Geschmack und Stil. Es ist das, was du daraus machst! Aber seit ich ein Kind war, hat mir immer etwas gefehlt. Und das ist der Koop-Modus. Pokémon Lets Go ist - zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Artikels - immer noch das einzige echte Pokémon-Spiel, in dem zwei Spieler zusammenarbeiten und gegen die Pokémon-Liga antreten können. Und Spieler 2 wird immer noch bei jedem Schritt auf die lange Bank geschoben. Daher ermutige ich bei der Pokémon Pen & Paper Version sowohl im Abenteuer 20 Sided Stories als auch bei der Gestaltung dieses Systems dazu, Teamarbeit zu fördern. Mit Gen III (Rubin/Saphir/Emerald) wurde die Idee der Doppelkämpfe eingeführt, und ich habe mich immer daran gehalten. Wie in den meisten D&D/TTRPGs werdet ihr wahrscheinlich als Team kämpfen müssen, also sollte sich jeder mit seinen Trainerkollegen absprechen und sie nach Möglichkeit berücksichtigen. Baut zusammen und schweißt zusammen. Dies ist das klassische GameBoy-Abenteuer ohne die Grenzen und Einschränkungen eines Videospiels. Deine Freunde sind nicht in anderen Dimensionen und machen genau dasselbe mit einem anderen Pokémon-Team, sondern sind einfach da, um mit dir zu handeln oder gelegentlich zu kämpfen über ein seltsames Verbindungskabel, das die vierte Wand durchbricht. Nein. Diese Welt und diese Bande kannst du mit ihnen teilen, und zwar ohne kreative Grenzen. Und das macht die Pen & Paper Version zu etwas ganz Besonderem, denke ich. Und jetzt gehört sie euch. Erforscht und genießt es! Ich stehe jederzeit für Feedback und Fragen zur Verfügung, oder einfach nur, um zu hören, welche lustige Geschichte du mit der Pokémon Pen & Paper Version erlebst. Vielen Dank fürs Lesen und viel Spaß bei den Abenteuern.



Entworfen von Sage G.C.

Übersetzung von Projekt Caera

Tests: Travis Reaves, Jessica Dahlgren, Greg Reasoner, Grant Bouffard, Noah Sturtridge, Zach Dailey, David Michmerhuizen,

Grafiken von Wuidkatz Design

Re Design von Da_Lolinger

Dieses Dokument steht in keinerlei Verbindung zu Nintendo, The Pokémon Company, Game Freak Inc., Pokémon Showdown, Bulbapedia oder Smogon.

Alle Produktnamen, Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.