Turner Ball

L'unica Poké Ball che riavvolge il tempo!

Questa speciale Poké Ball nasce per recuperare in qualche modo le vecchie Giratempo, dopo la loro distruzione a causa di un incidente. I resti furono successivamente impiegati per la produzione delle Turner Ball, mediante un complesso processo produttivo che coinvolge anche le ghiacche raccolte nel Bosco di Lecci e il legno di Leccio.
La provenienza delle ghiacche è fondamentale per la produzione, poiché esse raccolgono nel Bosco di Lecci parte dell'energia misteriosa del Pokémon Celebi. Il colore delle stesse, invece, è ininfluente: durante il processo la colorazione naturale viene persa.
Il legno di Leccio dona alla struttura leggerezza, oltre a renderla più calda al tatto.

La distorsione spazio-temporale necessaria per permettere la creazione di una normale Poké Ball è stata implementata al fine di comprimere il tempo assieme allo spazio.

Questo potenziamento dell'effetto distorsione avviene tramite specifici incantesimi, che permettono una completa fusione con le parti appartenenti alle Giratempo.

La parte superiore della Turner Ball è costituita da una semisfera trasparente attraverso la quale è possibile scorgere la sabbia all'interno.

Essa dona alla sfera i suoi scenografici effetti al momento del lancio.

Nella parte inferiore della Turner Ball è possibile
trovare una pietra come quelle usate
per la cattura dei Pokémon nell'antichità.
Il motivo a righe richiama in parte il quadrante di un orologio.

I frammenti di Giratempo che costituiscono il nucleo di questa speciale sfera le conferiscono la capacità di manipolare il tempo e, nello specifico, di riavvolgerlo. Può essere utilizzata per abbassare il livello di un Pokémon al momento della cattura, fino a quello minimo.
Sebbene questa peculiarità le consenta di indebolire le creature selvatiche per agevolarne la cattura, essa non permette di acchiappare quelle che si evolvono tramite strumenti, scambio o affetto.

N.B. La Turner Ball possiede, inoltre, un limite di riavvolgimento:
non sarà mai possibile scendere al di sotto del livello 1!

Nel caso di Pokémon selvatici evoluti per livello, il limite è ulteriormente ridotto: non sarà possibile scendere al di sotto di quello di evoluzione.

Il grosso ingranaggio al posto del pulsante usuale deve essere ruotato prima del lancio
per riavvolgere il tempo.

La sabbia vortica in senso antiorario:
una volta scomparsa, il Pokémon è catturato!

PROBABILITÀ di CATTURA

Il tasso di cattura (a) della Turner Ball si calcola tramite la seguente formula:

$$a = \frac{(3 \times PS_{attuali} - 2 \times PS_{effetto})}{3 \times PS_{max}} \times tasso_{cattura} \times bonus_{ball} \times bonus_{stato}$$

Dove:

- $PS_{attuali}$: i PS del Pokémon al momento del lancio;
- $PS_{effetto}$: i PS del Pokémon dopo che la Ball ha applicato il suo effetto, ovvero i ps al livello minimo (in proporzione a quelli attuali);
- $tasso_{cattura}$: il tasso di cattura dello specifico Pokémon;
- $bonus_{ball}$: il moltiplicatore bonus specifico della Ball (0 per Pokémon che non si sono evoluti salendo di livello, 1 per tutti gli altri);
- $bonus_{stato}$: il moltiplicatore bonus dovuto alla condizione di stato del Pokémon al momento del lancio (2 per sonno e congelamento, 1,5 per paralisi, avvelenamento e scottatura, 1 se non sono presenti condizioni speciali).

Se la cattura non ha successo, il Pokémon sarà liberato al suo livello attuale **prima** del lancio.

Una volta che la cattura è avvenuta, non si verificheranno successive variazioni di livello.

Attenzione: trattare lo strumento con cautela, non conservare in luoghi caldi o eccessivamente umidi. Un uso improprio può portare a strappi nel tessuto spazio-temporale.

Nella borsa, potrai trovare la Turner Ball accompagnata dalla seguente descrizione:

Poké Ball un po' diversa che riduce il livello dei Pokémon selvatici catturati.