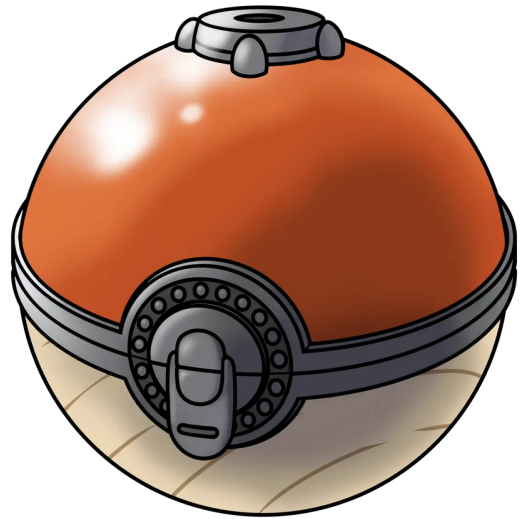

P.O.K.E. - Ball

P-Persönlicher
O-Organisations
K-Kumpan
von
E-Entitäten
Ball



Stimmt eine Kreatur nicht freiwillig in den Ball zu gehen, muss man ihn werfen und dabei auf das beste Ergebnis hoffen. Auf diese Weise können nur Kreaturen bis zu einem CR von 2 haben und nicht "humanoid" (aka alle NPCs, die sich als Teil einer Zivilisation sehen, oder A) sein.

Es ist leichter eine Kreatur zu fangen, die auf einem niedrigen Prozentsatz ihrer Leben ist, tote Kreaturen können nicht gefangen werden.

Fangchance:

$$\text{Fangchance} = 100\% - (CR_{\text{Monster}} \times 50\%) \times f(\text{Lebens Prozentsatz})$$

$$f(x > 75\%) = 1; f(74\% > x > 50\%) = 0.75; f(45\% < x < 25\%) = 0.5; f(24\% < x < 10\%) = 0.25;$$

Beispiel Berechnung:

Ich möchte ein Cr 1 Monster fangen, es hat noch 13 von 50 HP. ($13/50 = 0.26$). Das bedeutet, dass der Lebens-Prozentsatz-Modifikator 0.5 ist. Setzt man die Werte ein erhält man:

$$\text{Fangchance} = 100\% - (1 \times 50\%) \times 0.5 = 100\% - 25\% = 75\%$$

Ein P.O.K.E-Ball im Kampf einsetzen:

Um ein Monster aus dem Ball kommen zu lassen, ist eine Bonusaktion notwendig. In dieser kann aber sowohl ein Monster in einen Ball aufgenommen, als auch in den Kampf entlassen werden.

Ein Monster, das in einem P.O.K.E.-Ball war gehorcht dem Besitzer des Balls, als Bonusaktion kann man einem solchen Monster Befehle geben (Bewegung & Aktion).
