Lista elementów:

W zamieszczonym dokumencie znajduję się lista składników, które zamierzam umieścić na karcie postaci. Nagłówkiem oznaczyłem strony, które będą zawierać poszczególne elementy, pogrubienie segmenty, czyli grupę obiektów. Tekst pochylony oznacza wartości opcjonalne, które mogą, ale nie muszą znaleźć się w ostatecznej wersji.

Każdy element jest opisany przy pomocy wartości jakie przyjmuję, wpływających na niego innych elementów oraz opisu (opcjonalnego). Niektóre elementy są opisane zbiorowo, aby skrócić dokument. Mają one ten sam albo bardzo podobny opis. Określone elementy są wymienione w polu Lista. Tekst oznacza, że pole przyjmuję tekst, bez określonych szczegółów. – oznacza brak wyboru/wartość domyślna.

# Strona główna

**Postać po krótce:**

* Imię.  
  Wartości akceptowalne: Tekst.
* Płeć.   
  Wartości akceptowalne: M, K, -.
* Rasa.   
  Wartości akceptowalne: Ludzie, Exo, Przebudzeni, -.
* Klasa.   
  Wartości akceptowalne: Tytan, Łowca, Czarownik, -.
* Podklasa.   
  Wartości akceptowalne: Słoneczny pogromca, Szturmowiec, Wartownik, Strzelec, Gromodzierżca, Tropiciel, Ostrze świtu, Kroczący przez próżnię, Siewca burz, -.  
  Atrybut zależy od: Klasa [ Każda Klasa ma przypisane trzy podklasy. Tytan przypisane pierwsze 3, Łowca kolejne 3 i Czarownik jeszcze kolejne. - pojawia się niezależnie od Klasy.]
* Ranga.   
  Wartości akceptowalne: Nowicjusz, Doświadczony, Weteran, Heros, Legenda.  
  Atrybut zależy od: Poziom [Poziom wpływa bezpośrednio na rangę bohatera. Poziom < 9 to Nowicjusz, Poziom < 17 to Doświadczony, Poziom < 25 to Weteran, Poziom < 33 to Heros, 32 > Poziom to Legenda. Zawsze osiąga najwyższą możliwą wartość.]
* Poziom.  
  Wartości akceptowalne: Liczby całkowite od 0 do 50.  
  Atrybut zależy od: Suma PD [Poziom równy jest dzieleniu całkowitemu przez 5 obecnej Sumy PD.]
* PD.  
  Opis: Skrót od Punkty Doświadczenia, reprezentuje ile brakuje punktów do kolejnego poziomu.  
  Wartości akceptowalne: Liczby całkowite od 0 do 4.  
  Atrybut zależy od: Suma PD [PD to reszta z dzielenia przez 5 Sumy PD.]

**Cechy:**

* Cechy główne  
  Opis: Atrybuty te powinny pozwolić na wykonanie rzutu kością, która jest do nich przypisana. Reprezentacja może być w formie tekstu, ale docelowo powinna być w stylu Radio button, a każdy przycisk powinien reprezentować inną kostkę.   
  Wartości akceptowane: K4, K6, K8, K10, K12 (Reprezentacja kostek). *Czasem może się pojawić w zapisie pod kostce +liczba.*  
  Atrybut zależny od: Rasa [Wybór odpowiedniej Rasy, może wpłynąć na wysokość cechy. Na przykład Rasa Przebudzonych zapewnia zwiększenie Ducha o jedną kość.], Przewagi [ Pewne przewagi legendarne zapewniają +1 lub +2 do danej cechy].  
  Lista: Zręczność, Spryt, Duch, Siła, Wigor.
* Obrona  
  Wartości akceptowalne: Liczby całkowite większe od 1.  
  Atrybut zależny od: Walka wręcz [ Obrona zależy wprost od tego atrybutu, równa jest wartości Walki wręcz dzielonej przez 2 dodać 2.], Przewagi [Przewagi mogą zwiększyć ją o jeden lub 2].
* Wytrzymałość  
  Wartości akceptowalne: Liczby całkowite większe od 1.  
  Atrybut zależny od: Wigor [Wytrzymałość zależy wprost od tego atrybutu, równa jest wartości Wigor dzielonej przez 2 dodać 2.], Przewagi [Przewagi mogą ją zwiększyć.], Defensywa [Zwiększa o wartość bonusu z tabeli wartości.]
* Charyzma  
  Wartości akceptowalne: Liczby całkowite.  
  Atrybut zależny od: Przewagi [Mogą ją zwiększyć.], Zawady [Mogą ją zmniejszyć.]
* Tempo  
  Wartości akceptowalne: Liczby całkowite dodatnie.  
  Atrybut zależny od: Mobilność [Zwiększa o wartość bonusu z tabeli wartości.]
* Fuksy  
  Opis: Fuksy zmieniają się w trakcie gry, więc ich obecna wartość jest zależna od decyzji gracza (wartość po prawej stronie). Lewa strona to maksymalna liczba fuksów.  
  Wartości akceptowalne: Liczba całkowita nieujemna/Liczby całkowite dodatnie.  
  Atrybut zależny od: Przewagi [Mogą ją zwiększyć.], Zawady [Mogą ją zmniejszyć.]
* Rozmiar  
  Opis: W większości przypadków postaci gracza równy zero, czasem 1.  
  Wartości akceptowalne: Liczba całkowita.

**Zasoby:**

* Punkty światła  
  Opis: Zasób, który służy do korzystania ze specjalnych zdolności. *Powinien być automatycznie pobierany, gdy są używane oraz dodawany, gdy osiągane są przebicia.*  
  Wartości akceptowalne: Od 0 do 10.
* Amunicja Kinetyczna  
  Opis: Zasób potrzebny do korzystania z broni. *Powinien zużywać się po każdym przeładowaniu.*  
  Wartości akceptowalne: Od 0 do 10.
* Amunicja Specjalna  
  Opis: Zasób potrzebny do korzystania z broni. *Powinien zużywać się po każdym przeładowaniu.*  
  Wartości akceptowalne: Od 0 do 10.
* Amunicja Ciężka  
  Opis: Zasób potrzebny do korzystania z broni. *Powinien zużywać się po każdym przeładowaniu.*  
  Wartości akceptowalne: Od 0 do 5.

**Umiejętności:**

* Umiejętności  
  Opis: Atrybuty te powinny pozwolić na wykonanie rzutu kością, która jest do nich przypisana, wartość „-” odpowiada kostce K4 z modyfikatorem -2. Reprezentacja może być w formie tekstu, ale docelowo powinna być w stylu Radio button, a każdy przycisk powinien reprezentować inną kostkę.  
  Wartości akceptowane: -, K4, K6, K8, K10, K12 (Reprezentacja kostek). - oznacza brak wykupienia danej umiejętności, ale nadal można z niej korzystać. *Czasem może się pojawić w zapisie pod kostce +liczba.*  
  Atrybut zależny od: Cechy [Do każdej Umiejętności powiązana jest jedna Cecha. Jeśli nowa wartość Umiejętności ma przekroczyć wartość Cechy, to rozwój ten jest droższy. W kwadratowym nawiasie do każdej Umiejętności zapisana jest powiązana Cecha.], Przewagi [Przewagi mogą zależnie od sytuacji zapewnić dodatni modyfikator.], Zawady[Zawady mogą zależnie od sytuacji zapewnić ujemny modyfikator.], Mobilność [Atrybut ten może zapewnić dodatni modyfikator do Umiejętności Ruch].  
  Lista: Hazard [Spryt], Pilotowanie [Zręczność], Prowadzenie [Zręczność], Przekonywanie [Duch], Przetrwanie [Spryt], Reperowanie [Spryt], Ruch [Zręczność], Rzucanie [Zręczność], Skradanie się [Zręczność], Spostrzegawczość [Spryt], Strzelanie [Zręczność], Tropienie [Spryt], Walka wręcz [Zręczność], Włamywanie się [Zręczność], Wyszukiwanie [Spryt], Wyśmiewanie [Spryt], Zastraszanie [Duch].
* Wolne pole  
  Opis: Pozwala na dodanie kolejnej Umiejętności, która nie jest uwzględniona na liście. Dopisana umiejętność powinna spełniać cechy Umiejętności.

**Przewagi:**

Opis: Każda przewaga jest opisana przy pomocy poniższych trzech atrybutów.

* Nazwa  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Opis  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Wymagania  
  Wartości akceptowane: Reprezentacja tekstowa listy wymagań.  
  Atrybut zależny od: Cechy, Umiejętności, Przewagi, Ranga [Większość przewag wymaga atrybutów tego typu na określonym poziomie.].
* Opcja dodania kolejnej przewagi  
  Opis: Pozwala na dodanie kolejnej Przewagi, która nie jest uwzględniona na karcie postaci. Aby dodać daną przewagę, postać musi spełniać jej Wymagania. *Co będzie automatycznie sprawdzane.*

**Zawady:**

Opis: Każda Zawada jest opisana przy pomocy poniższych trzech atrybutów.

* Nazwa  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Opis  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Stopień  
  Wartości akceptowane: Drobna albo Poważna.
* Opcja dodania kolejnej zawady  
  Opis: Pozwala na dodanie kolejnej Zawady, która nie jest uwzględniona na karcie postaci.

**Opancerzenie ciała:**

Opis: Opancerzenie opisują dwa atrybuty.

* Część ciała  
  Opis: Jest to zestawienie dwóch wartości, Tekstu oraz dwóch liczb oznaczających przedział (jeśli tylko jedna liczba jest w przedziale to właśnie ją się zapisuję).  
  Wartości akceptowalne: Głowa, Korpus, Ręce, Nogi.
* Wartość opancerzenia  
  Wartości akceptowalne: Od 0 do 5.  
  Atrybut zależny od: Pancerzu [Każdy pancerz ma opisaną wartość opancerzenia.]

**Wytrzymałość:**

* Tarcze  
  Opis: Reprezentują życie i będą się zmieniać w trakcie gry. W ich skład wchodzi Rana, Szok plus tyle tarcz ile wynosi Maksimum tarcz. *Powinny to być checkboxy o odpowiedniej liczebności.*Wartości akceptowalne: Liczby całkowite nieujemne.
* Maksimum tarcz  
  Wartości akceptowalne: Liczby całkowite równe bądź większe od 3.  
  Atrybut zależny od: Defensywa [Zwiększa o wartość bonusu z tabeli wartości.]
* Tempo regeneracji  
  Opis: Atrybut ten powinien pozwolić na wykonanie rzutu kością, który jest do niego przypisany.   
  Wartości akceptowane: K4, K6, K8, K10, K12 (Reprezentacja kostek). *Czasem może się pojawić w zapisie pod kostce +liczba.*  
  Atrybut zależny od: Regeneracja [Zwiększa o wartość bonusu z tabeli wartości.]

**Skok:**

* Nazwa  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Opis  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Wysokość  
  Wartości akceptowalne: Liczba całkowita dodatnia ze znakiem apostrofu. Np. 3’
* Zasięg  
  Wartości akceptowalne: Bieg + liczba całkowita dodatnia ze znakiem apostrofu. Jest to tekst, ponieważ wartość biegu zależy każdorazowo od rzutu kością. Np. Bieg+2’.
* Bonus do ruchu  
  Wartości akceptowalne: Liczba całkowita.

**Granat:**

* Nazwa  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Opis  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Typ obrażeń  
  Wartości akceptowane: Solarne, Próżniowe, Arcowe. *Mogą być skojarzone za pomocą koloru.*
* Obrażenia  
  Wartości akceptowane: NdS +M. N to liczba kości, S to oznaczenie ilu ścienne są, a M to modyfikator. Jeśli nie ma modyfikatora, to się nie pojawia.  
  Atrybut zależny od: Dyscyplina [Zwiększa o wartość bonusu z tabeli wartości.]
* Zasięg  
  Wartość akceptowalna: X/2\*X/4\*X. X oznacza liczbę całkowitą dodatnią. W drugiej pozycji jest dwukrotność, a w trzeciej czterokrotność.
* Promień wybuchu  
  Wartości akceptowalne: Liczba całkowita dodatnia ze znakiem apostrofu. Np. 5’
* Bonus do testu  
  Wartości akceptowalne: Liczba całkowita dodatnia.
* Koszt  
  Wartości akceptowalne: Liczba całkowita dodatnia nie większa od 6.  
  Atrybut zależny od: Dyscyplina [Zwiększa o wartość bonusu z tabeli wartości.]

**Zdolność klasowa:**

* Nazwa  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Opis  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Koszt  
  Wartości akceptowalne: Liczba całkowita dodatnia nie większa od 3.

**Superzdolność:**

* Nazwa  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Opis  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Koszt  
  Wartości akceptowalne: Liczba całkowita dodatnia nie większa od 10.  
  Atrybut zależny od: Inteligencja [Zwiększa o wartość bonusu z tabeli wartości.]

**Silny cios:**

* Nazwa  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Opis  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Typ obrażeń  
  Wartości akceptowane: Solarne, Próżniowe, Arcowe. *Mogą być skojarzone za pomocą koloru.*
* Powiązana umiejętność  
  Wartości akceptowane: Walka wręcz, Rzucanie, Strzelanie.
* Obrażenia  
  Wartości akceptowane: NdS +M. N to liczba kości, S to oznaczenie ilu ścienne są, a M to modyfikator. Jeśli nie ma modyfikatora, to się nie pojawia.  
  Atrybut zależny od: Krzepa [Zwiększa o wartość bonusu z tabeli wartości.]
* Zasięg  
  Wartość akceptowalna: X/2\*X/4\*X albo „-”. X oznacza liczbę całkowitą dodatnią. W drugiej pozycji jest dwukrotność, a w trzeciej czterokrotność. Jeśli nie występuje, to należy pominąć.
* Koszt  
  Wartości akceptowalne: Liczba całkowita dodatnia nie większa od 6.  
  Atrybut zależny od: Krzepa [Zwiększa o wartość bonusu z tabeli wartości.]

# Ekwipunek

- Ekwipunek ogólny

- Lista Engramów

**Lista broni:**

Każdy opis broni składa się z poniższych

-7 statystyk (zależnie od broni mogą się pojawić różne statystyki)

- Rzadkość

- Typ amunicji

- Dodatkowe cechy

- Nazwa

- Typ broni

- Rodzaj zadawanych obrażeń

**Lista pancerzy:**

Każdy opis pancerzy składa się z poniższych

- Nazwa

- Wartość opancerzenia

- Osłonięta część ciała

- Klasa postaci dla której jest przeznaczony

- Mobilność

- Defensywa

- Regeneracja

- Dyscyplina

- Inteligencja

- Krzepa

- Rzadkość

- Dodatkowe cechy

**Opis statku:**

-Nazwa

- Rzadkość

- Przyspieszenie

- Prędkość maks.

- Wytrzymałość

- Napęd Warp

-Broń podstawowa

-Dodatkowe cechy

-Modyfikacje

**Opis wróbla:**

- Nazwa

- Rzadkość

- Przyspieszenie

- Prędkość maks.

- Wytrzymałość

- Pojemność dopalacza

- Regeneracja dopalacza

- Opis dopalacza

- Dodatkowe cechy

- Modyfikacje

**Waluty:**

- Waluta Migot

- W. Legendarne odłamki

- W. Dziwne monety

# Szczegóły postaci

**Cechy bojowe:**

- Mobilność

- Regeneracja

- Defensywa

- Dyscyplina

- Inteligencja

- Krzepa

**Bonusy wynikające z cech bojowych:**

- Tempo

- Ruch

- Wytrzymałość

- Koszt granatu

- Obr. granatu

- Koszt superzdolności

- Obr. superzdolności

- Zasięgu superzdolność

- Koszt silnego ciosu

- Obr. silnego ciosu

**Schemat rozwoju:  
-** Suma PD

- Schemat rozwoju Skok

- Sr. Granat

- Sr. Zdolność klasowa

- Sr. Ścieżki podklasy

**Opis postaci:**

- Opis postaci

- Historia

- Dlaczego zostałeś wskrzeszony?

**Duch:**

- Imię Ducha

- Opis Ducha

- Charakter ducha

- Rany ducha

- Wytrzymałość ducha

- Przewagi ducha

- Baza danych

- Łączność

- Skanowanie

**Notatki:**

- Notatki