Lista elementów:

W zamieszczonym dokumencie znajduję się lista składników, które zamierzam umieścić na karcie postaci. Nagłówkiem oznaczyłem strony, które będą zawierać poszczególne elementy, pogrubione segmenty, to grupy 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: Człowiek, Exo, Przebudzony, -.
* 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], *Ranga [Tylko raz na rangę można rozwijać daną Cechę, co ogranicza jej wzrost]*  
  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], Zawady [Hafefobia może obniżyć obronę od 2 do 4].
* 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.], Rozmiar [Każdy punkt Rozmiaru powyżej zera zwiększa Wytrzymałość o jeden], 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.  
  Wartości akceptowalne: Głowa 1-2, Korpus 3-11, Ręce 12-14, Nogi 15-20.
* Wartość opancerzenia  
  Wartości akceptowalne: Od 0 do 5.  
  Atrybut zależny od: Pancerzu [Każdy pancerz ma opisaną wartość opancerzenia.]

**Tarcze:**

* 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.*
* 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.

*Manewr zależy od wykupionych punktów w Schemacie rozwoju. To znaczy, aby używać danego manewru, trzeba mieć go wykupionego. Manewr powinien być wybrany z listy już wykupionych i nie wymuszać przepisywania.*

**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.]

*Manewr zależy od wykupionych punktów w Schemacie rozwoju. To znaczy, aby używać danego manewru, trzeba mieć go wykupionego. Manewr powinien być wybrany z listy już wykupionych i nie wymuszać przepisywania.*

**Zdolność klasowa:**

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

*Manewr zależy od wykupionych punktów w Schemacie rozwoju. To znaczy, aby używać danego manewru, trzeba mieć go wykupionego. Manewr powinien być wybrany z listy już wykupionych i nie wymuszać przepisywania.*

**Superzdolność:**

* Nazwa  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Opis  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Typ obrażeń  
  Wartości akceptowane: Solarne, Próżniowe, Arcowe. *Mogą być skojarzone za pomocą koloru.*
* Koszt  
  Wartości akceptowalne: Liczba całkowita dodatnia nie większa od 10.  
  Atrybut zależny od: Inteligencja [Zwiększa o wartość bonusu z tabeli wartości.]

*Superzdolność zależy od wybranej Klasy, choć może się zmienić poprzez wybranie odpowiedniej ścieżki. Manewr powinien być wybrany z listy dostępnych i pozwalać na pominięcie przepisywania.*

**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.]

*Manewr zależy od wykupionych punktów w Schemacie rozwoju. To znaczy, aby używać danego manewru, trzeba mieć go wykupionego. Manewr powinien być wybrany z listy już wykupionych i nie wymuszać przepisywania.*

# Ekwipunek

* Ekwipunek ogólny  
  Opis: Pełni rolę wolnego miejsca na notatki dotyczące ekwipunku.  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Lista Engramów  
  Wartości akceptowane: 10 pól przyjmujących określony kolor dla konkretnych rzadkości engramów. Biały [Wolne miejsce], Szary [Zwykły], Zielony [Niezwykły], Niebieski [Rzadki], Fioletowy [Legendarny], Żółty [Egzotyczny]. *Poza kolorem, wolne miejsce powinno różnić się grafiką względem engramów.*

**Lista broni:**

Opis: Każdy opis broni składa się z poniższych

* Nazwa  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Rzadkość  
  Wartości akceptowane: Zwykły, Niezwykły, Rzadki, Legendarny, Egzotyczny. *Każdy z nich powinien mieć inny kolor.*
* Typ broni  
  Wartości akceptowane: Rewolwer, Karabin automatyczny, Karabin zwiadowczy, Karabin pulsacyjny, Broń boczna, Pistolet maszynowy, Strzelba, Karabin snajperski, Karabin maszynowy, Karabin fuzyjny, Karabin liniowy, Wyrzutnia rakiet, Granatnik, Miecz, Łuk, Lekki Granatnik.
* Typ amunicji  
  Wartości akceptowane: Kinetyczna, Specjalna, Ciężka. *Może być skojarzone za pomocą koloru.*Atrybut zależny od: Typ broni [Karabin maszynowy, Karabin liniowy, Wyrzutnia rakiet, Granatnik, Miecz mogą używać tylko amunicji Ciężkiej. Pozostałe bronię mogą używać Kinetycznej albo Specjalnej, ale nie Ciężkiej. Typ amunicji musi zostać ustalone przy ich tworzeniu i nie może ulec zmianie.]
* Rodzaj zadawanych obrażeń  
  Wartości akceptowane: Kinetyczne, Solarne, Próżniowe, Arcowe. *Mogą być skojarzone za pomocą koloru.*  
  Atrybut zależny od: Typu amunicji [Broń korzystająca z amunicji Kinetycznej, może zadawać tylko obrażenia Kinetyczne, a korzystająca ze Specjalnej albo Ciężkiej pozostałe typy. ]
* Obrażenia  
  Wartości akceptowalne: Tekst reprezentujący pulę kości. Może składać się z różnych rodzajów kości oraz odwołania się do statystyki Siły (Si).
* Statystyki jawne  
  Opis: 6 statystyk opisujących broń. Mają od siebie niezależne wartości.  
  Akceptowalne wartości: Liczba całkowita od 0 do 6, która następnie jest porównywana z wartością w tabeli dla cech danego typu broni.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Definiuje maksymalną wartość oraz do ilu sumuję się cała grupa.], Typ broni [Określa jakie statystyki opisują broń oraz zakres ich wartości]  
  Lista:
  + *Dla Rewolwerów, Karabin automatyczny, Karabin zwiadowczy, Karabin pulsacyjny, Broń boczna, Pistolet maszynowy, Strzelba, Karabin snajperski, Karabin maszynowy, Karabin fuzyjny, Karabin liniowy.* [Zasięg, Stabilność, Szybkostrzelność, Magazynek, Dobycie, Przeładowanie]
  + *Dla Granatnik.* [Zasięg, Stabilność, Promień wybuchu, Magazynek, Dobycie, Przeładowanie]
  + *Dla Wyrzutni rakiet.* [Zasięg, Naprowadzanie, Promień wybuchu, Magazynek, Dobycie, Przeładowanie]
  + *Dla Łuku.* [Zasięg, Stabilność, Szybkostrzelność, Pełny naciąg, Bonus za celowanie, Dobycie]
  + *Dla Granatników lekkich.* [Zasięg, Stabilność, Promień wybuchu, Szybkostrzelność, Elastyczność, Dobycie]
  + *Dla Mieczy.* [Siła osłony, Wydajność, Zasięg tąpnięcia, Magazynek, Dobycie, Szybkość]

Wartości akceptowalne dla statystyk:

* *Przeładowanie, Dobycie, Stabilność, Elastyczność, Siła osłony.* Liczba całkowita od 0 do 6.
* *Szybkostrzelność.* Liczba całkowita dodatnia, czasem z prefiksem s oznaczającym Seria.
* *Magazynek.* Zestawienie dwóch liczb całkowitych, wartości maksymalnej, która musi być większa od zera, oraz wartości aktualnej, która jest mniejsza lub równa wartości maksymalnej, ale nie może być ujemna.
* *Zasięg.* X/2\*X/4\*X. X oznacza liczbę całkowitą dodatnią. W drugiej pozycji jest dwukrotność, a w trzeciej czterokrotność. Karabin fuzyjny, ma tylko pierwszy człon.
* *Promień wybuchu, Naprowadzanie.* Liczba całkowita nieujemna.
* *Pełny naciąg.* Reprezentuję pulę kości plus modyfikator.
* *Bonus za celowanie.* Liczba całkowita od 2 do 6
* *Wydajność.* Liczba całkowita od -3 do 0.
* *Zasięg tąpnięcia.* Zestawienie dwóch liczb całkowitych dodatnich.
* Statystyki niejawne  
  Opis: Jest to kilka statystyk, które będą niewidoczne.  
  Atrybut zależny od: Typ broni [Określa jakie statystyki opisują broń oraz zakres ich wartości]  
  Lista:
  + *Koszt przeładowania.* Rewolwer, Karabin automatyczny, Karabin zwiadowczy, Karabin pulsacyjny, Broń boczna, Pistolet maszynowy.[magazynek = 1 żeton] Strzelba, Karabin snajperski, Karabin maszynowy, Karabin fuzyjny, Granatnik, Karabin liniowy. [magazynek = 2 żetony] Wyrzutnia rakiet. [1 pocisk = 1 żeton] Miecz. [1/5 magazynku = 1 żeton] Łuk. [6 pocisk = 1 żeton] Lekki Granatnik. [2 pocisk = 1 żeton]
  + *Czas przeładowania.* Jest to jedna akcja z wyłączeniem Karabinów maszynowych i Wyrzutni rakiet, które potrzebują dwóch akcji. Lekkich granatników i Łuków ta cecha nie dotyczy.
  + *Kara za przekroczenie szybkostrzelności.* Rewolwer, Karabin automatyczny, Broń boczna (seria), Pistolet maszynowy, Strzelba, Karabin maszynowy, Karabin liniowy, Granatnik, Miecz, Łuk, Lekki Granatnik.[-2] Karabin zwiadowczy, Karabin pulsacyjny, Karabin fuzyjny, Broń boczna.[-1] Karabin snajperski, Wyrzutnia rakiet.[-3]
* Dodatkowe cechy  
  Opis: Są to dodatkowe cechy broni opisane jako tekst, *choć mogą mieć zaimplementowaną funkcjonalność*. Każda cecha jest w osobnym oknie.  
  Akceptowalne wartości: Tekst.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Określa ile dodatkowych cech może mieć broń. Rzadkość Zwykła i Niezwykła nie zapewnia żadnej, Rzadka jedną, a Legendarna i Egzotyczna dwie.], Typ broni [Wskazuje jakie modyfikacje może mieć dana broń.]
* Przycisk ataku  
  Opis: Pod tym przyciskiem powinno kryć się makro, które wykonuję test trafienia i w razie sukcesu, rzuca na obrażenia. Wykonanie ataku zużywa amunicje.
* Przycisk przeładowania  
  Opis: Użyty powinien uzupełnić magazynek broni o odpowiednią wartość. Jeśli brakuje amunicji, to nie powinien zmieniać zawartości magazynka. Część broni, powinna mieć to zablokowane.

**Lista pancerzy:**

Opis: Każdy opis pancerzy składa się z poniższych

* Nazwa  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Rzadkość  
  Wartości akceptowane: Zwykły, Niezwykły, Rzadki, Legendarny, Egzotyczny. *Każdy z nich powinien mieć inny kolor.*
* Wartość opancerzenia  
  Wartości akceptowane: Liczby całkowite od 0 do 5.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Każdy rodzaj Rzadkości definiuje ile może wynosić Opancerzenie. Zwykła 0 lub 1, Niezwykła 2, Rzadka 3, Legendarna 4, Egzotyczna 5.]
* Osłonięta część ciała  
  Wartości akceptowane: Głowa, Korpus, Ręce, Nogi.
* Klasa postaci dla której jest przeznaczony  
  Wartości akceptowane: Tytan, Łowca, Czarownik.
* Statystyki  
  Opis: 6 statystyk opisujących pancerz to Mobilność, Defensywa, Regeneracja, Dyscyplina, Inteligencja, Krzepa. Każda z nich ma swoją własną wartość.  
  Akceptowalne wartości: Liczba całkowita od 0 do 5.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Definiuje maksymalną wartość oraz do ilu sumuję się cała grupa.]
* Dodatkowe cechy  
  Opis: Są to dodatkowe cechy pancerzu opisane jako tekst, *choć mogą mieć zaimplementowaną funkcjonalność*. Każda cecha jest w osobnym oknie.  
  Akceptowalne wartości: Tekst.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Określa ile dodatkowych cech może mieć pancerz. Rzadkość Zwykła i Niezwykła nie zapewnia żadnej, Rzadka jedną, a Legendarna i Egzotyczna dwie.]

**Opis statku:**

* Nazwa  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Rzadkość  
  Wartości akceptowane: Zwykły, Niezwykły, Rzadki, Legendarny, Egzotyczny. *Każdy z nich powinien mieć inny kolor.*
* Przyspieszenie  
  Akceptowalne wartości: Liczba całkowita.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Określa podstawowe Przyspieszenie. Rzadkość Zwykła 50, Niezwykła 60, Rzadka 60, Legendarna 70 i Egzotyczna 80.], Modyfikacje [Odpowiednia modyfikacja może zwiększyć Przyspieszenie.]
* Prędkość maksymalna  
  Akceptowalne wartości: Liczba całkowita.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Określa podstawową Prędkość maksymalną. Rzadkość Zwykła 700, Niezwykła 800, Rzadka 900, Legendarna 1000 i Egzotyczna 1100.], Modyfikacje [Odpowiednia modyfikacja może zwiększyć Prędkość maksymalną.]
* Wytrzymałość (Pancerz)  
  Akceptowalne wartości: Dwie liczby całkowite, druga otoczona jest nawiasami.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Określa podstawową Wytrzymałość. Rzadkość Zwykła 15(2), Niezwykła 16(3), Rzadka 17(3), Legendarna 18(4) i Egzotyczna 20(6).], Modyfikacje [Odpowiednia modyfikacja może zwiększyć Wytrzymałość.]
* Napęd Warp  
  Akceptowalne wartości: Tak lub Nie.
* Broń podstawowa  
  Opis: Jest to zestawienie dwóch informacji. Pierwsza to obrażenia, a druga to przebicie pancerza.  
  Akceptowalne wartości: Dwie wartości oddzielone „/”. Pierwsza NdS +M. N to liczba kości, S to oznaczenie ilu ścienne są, a M to modyfikator. Druga to liczba całkowita z dodanym na końcu słowem „PP”.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Określa podstawowe parametry Broni podstawowej. Rzadkość Zwykła 2k10/2 PP, Niezwykła 3k8/2 PP, Rzadka 3k8/4 PP, Legendarna 3k10/4 PP i Egzotyczna 3k10/6 PP.], Modyfikacje [Odpowiednia modyfikacja może zwiększyć parametry Broni podstawowej.]
* Dodatkowe cechy  
  Akceptowalne wartości: Tekst.  
  Atrybut zależny od: Modyfikacji [Niektóre Modyfikacje dodające nową funkcjonalność są opisane w tym polu. Jeśli modyfikują tylko atrybuty pojazdu, nie są uwzględniane.]
* Modyfikacje  
  Opis: Są to dodatkowe cechy pojazdu opisane jako tekst.  
  Akceptowalne wartości: Tekst (Tylko lista nazw).  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Określa ile dodatkowych cech może mieć statek. Rzadkość Zwykła i Niezwykła nie zapewnia żadnej, Rzadka jedną, a Legendarna i Egzotyczna dwie.]

**Opis wróbla:**

* Nazwa  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Rzadkość  
  Wartości akceptowane: Zwykły, Niezwykły, Rzadki, Legendarny, Egzotyczny. *Każdy z nich powinien mieć inny kolor.*
* Przyspieszenie  
  Akceptowalne wartości: Liczba całkowita.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Określa podstawowe Przyspieszenie. Rzadkość Zwykła, Niezwykła, Rzadka i Legendarna 20 a Egzotyczna 25.], Modyfikacje [Odpowiednia modyfikacja może zwiększyć Przyspieszenie.]
* Prędkość maksymalna  
  Akceptowalne wartości: Liczba całkowita.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Określa podstawową Prędkość maksymalną. Rzadkość Zwykła 30, Niezwykła 35, Rzadka 40, Legendarna 45 i Egzotyczna 50.], Modyfikacje [Odpowiednia modyfikacja może zwiększyć Prędkość maksymalną.]
* Wytrzymałość (Pancerz)  
  Akceptowalne wartości: Dwie liczby całkowite, druga otoczona jest nawiasami.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Określa podstawową Wytrzymałość. Rzadkość Zwykła 8(1), Niezwykła 9(2), Rzadka 10(2), Legendarna 10(2) i Egzotyczna 11(3).], Modyfikacje [Odpowiednia modyfikacja może zwiększyć Wytrzymałość.]
* Pojemność dopalacza  
  Opis: Jest to zasób, który wykorzystywany jest przy znacznym przyspieszaniu. *Można go zapisać jako dwie wartości Obecny ładunek i Pojemność.*  
  Akceptowalne wartości: Liczba całkowita równa co najmniej 20.  
  Atrybut zależny od: Modyfikacje [Odpowiednia modyfikacja może zwiększyć Pojemność.]
* Regeneracja dopalacza  
  Akceptowalne wartości: Liczba całkowita.  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Określa podstawową Wytrzymałość. Rzadkość Zwykła i Niezwykła 2, Rzadka i Legendarna 3 oraz Egzotyczna 4.], Modyfikacje [Odpowiednia modyfikacja może zwiększyć Wytrzymałość.]
* Opis dopalacza  
  Opis: Pole to ma umożliwić graczom doczytanie zasad działania dopalacza. Tekst jest ten sam dla wszystkich pojazdów tego typu, różnią się tylko wartości.  
  Akceptowalne wartości: Tekst.  
  Atrybut zależny od: Prędkość maksymalna i Przyspieszenie [Na ich podstawie oblicza się wartości po zastosowaniu dopalacza]
* Dodatkowe cechy  
  Akceptowalne wartości: Tekst.  
  Atrybut zależny od: Modyfikacji [Niektóre Modyfikacje dodające nową funkcjonalność są opisane w tym polu. Jeśli modyfikują tylko atrybuty pojazdu, nie są uwzględniane.]
* Modyfikacje  
  Opis: Są to dodatkowe cechy pojazdu opisane jako tekst.  
  Akceptowalne wartości: Tekst (Tylko lista nazw).  
  Atrybut zależny od: Rzadkość [Określa ile dodatkowych cech może mieć wróbel. Rzadkość Zwykła i Niezwykła zapewniają jedną, Rzadka i Legendarna dwie, a Egzotyczna trzy.]

**Waluty:**

* Migot  
  Akceptowalne wartości: Liczby całkowite (Zakres do 100.000.000).
* Legendarne odłamki  
  Akceptowalne wartości: Liczby całkowite (Zakres do 100).
* Dziwne monety  
  Akceptowalne wartości: Liczby całkowite (Zakres do 100).

# Szczegóły postaci

**Cechy bojowe:**

Opis: Każdy atrybut tej grupy jest wyświetlany osobno.   
Wartości akceptowane: Liczby całkowite od 0 do 30.  
Atrybut zależny od: Pancerz-Statystyki [Podstawowa wartość każdego atrybutu tej grupy to suma statystyk wyposażonego pancerza], Klasa[Każda Klasa zapewnia 10 dodatkowych punktów do jednego z atrybutów. Tytan dla Defensywy, Łowca dla Mobilności a Czarownik dla Regeneracji], Przewagi [ Przewaga Trening światła zapewnia 10 punktów do jednego z podanych atrybutów: Dyscypliny, Inteligencji, Krzepy]  
Lista: Mobilność, Regeneracja, Defensywa, Dyscyplina, Inteligencja, Krzepa

**Bonusy wynikające z cech bojowych:**

* Opis: Każdy atrybut tej grupy jest wyświetlany osobno.   
  Wartości akceptowane: Tekst (każdy jest inaczej reprezentowany).  
  Atrybut zależny od: Statystyki bojowe [Wartości Statystyk są porównywalne z poniższą tabelką]   
  Lista: Tempo, Ruch, Wytrzymałość, Koszt granatu, Obrażenia granatu, Koszt superzdolności, Obrażenia superzdolności, Zasięgu superzdolność, Koszt silnego ciosu, Obrażenia silnego ciosu.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Cecha** | **Mobilność** | **Regeneracja** | **Defensywa** | **Dyscyplina** | **Inteligencja** | **Krzepa** |
| 1-5 | +1 do tempa | K6 | +1 tarcza | -1 koszt granatu | -1 koszt Super-zdolności | -1 koszt silnego ciosu |
| 6-10 | +2 do tempa, +1 do ruchu | K8 | +1 tarcza, + 1 do wytrzymałości | -1 koszt granatu, +1 obr. granatu | -2 koszt Super-zdolności, +1 do obr. SZ i +1/2/4 do zasięgu SZ | -1 koszt silnego ciosu, +1 do obr. W walce wręcz |
| 11-15 | +3 do tempa, +1 do ruchu | K10 | +2 tarcza, + 1 do wytrzymałości | -2 koszt granatu, +1 obr. granatu | -2 koszt Super-zdolności, +1 do obr. SZ i +1/2/4 do zasięgu SZ | -2 koszt silnego ciosu,+1 do obr. W walce wręcz |
| 16-20 | +4 do tempa, +2 do ruchu | K12 | +2 tarcza, + 2 do wytrzymałości | -2 koszt granatu, +2 obr. granatu | -3 koszt Super-zdolności, +2 do obr. SZ i +2/4/8 do zasięgu SZ | -2 koszt silnego ciosu, +2 do obr. W walce wręcz |
| 21-25 | +5 do tempa, +3 do ruchu | K12+2 | +3 tarcza, + 2 do wytrzymałości | -3 koszt granatu, +2 obr. granatu | -3 koszt Super-zdolności, +2 do obr. SZ i +2/4/8 do zasięgu SZ | -3 koszt silnego ciosu, +3 do obr. W walce wręcz |
| 26-30 | +6 do tempa, +4 do ruchu | K12+4 | +3 tarcza, + 3 do wytrzymałości | -3 koszt granatu, +3 obr. granatu | -4 koszt Super-zdolności, +3 do obr. SZ i +3/6/12 do zasięgu SZ | -3 koszt silnego ciosu, +3 do obr. W walce wręcz |

**Schemat rozwoju:**

* Suma PD  
  Opis: Reprezentuje sumę zdobytego doświadczenia przez całą rozgrywkę.  
  Wartości akceptowalne: Liczba całkowita nieujemna.
* Schemat rozwoju Skok  
  Wartości akceptowalne: 3 pola. Tekst + wartość logiczna (w postaci checkboxa).  
  Atrybut zależny od: Klasa [Każda Klasa ma przypisane manewry]
* Schemat rozwoju Granat  
  Wartości akceptowalne: 3 pola. Tekst + wartość logiczna (w postaci checkboxa).  
  Atrybut zależny od: Klasa-Podklasa [Każda Podklasa danej Klasy ma przypisane manewry]
* Schemat rozwoju Zdolność klasowa  
  Wartości akceptowalne: 2 pola. Tekst + wartość logiczna (w postaci checkboxa).  
  Atrybut zależny od: Klasa [Każda Klasa ma przypisane manewry]
* Schemat rozwoju Ścieżki podklasy  
  Opis: Każda Podklasa ma określone trzy ścieżki, składające się z 4 punktów. Punkty te są ułożone w kolejności co oznacza, że nie mogą być dowolnie wykupywane.  
  Wartości akceptowalne: Każda ścieżka składa się z 4 pól. Tekst (Nazwa i opis punktu) + wartość logiczna (w postaci checkboxa).  
  Atrybut zależny od: Klasa-Podklasa [Każda Podklasa danej Klasy ma przypisane Ścieżki]

**Opis postaci:**

* Opis postaci  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Historia  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Dlaczego zostałeś wskrzeszony?  
  Wartości akceptowane: Tekst.

**Duch:**

* Imię   
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Opis  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Charakter ducha  
  Opis: Dwa pola niezależne od siebie.  
  Wartości akceptowane: Tekst.
* Rany ducha  
  Opis: Reprezentują życie i będą się zmieniać w trakcie gry. W ich skład wchodzi Rana, Szok plus liczba Ran zależna od tego czy Duch jest figurą. *Powinny to być checkboxy o odpowiedniej liczebności.*Atrybut zależny od: Przewagi [Przewaga pozwala, aby Duch stał się figurą, co zwiększa jego liczbę ran.]
* Wytrzymałość ducha  
  Wartości akceptowalne: Liczby całkowite większe od 1.  
  Atrybut zależny od: Przewagi [Przewagi Ducha mogą ją zwiększyć.]
* Przewagi ducha  
  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.*
* Umiejętności  
  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.*  
  Lista: Baza danych, Łączność, Skanowanie

**Notatki:**

* Notatki  
  Opis: Pełni rolę wolnego miejsca na notatki dla gracza.  
  Wartości akceptowane: Tekst.

Implementacja

Karta składać ma się z 2 najważniejszych plików:

„character\_sheet.html” w którym znajduję się opis strony oraz elementów na niej zawartych wraz z funkcjonalnością.

„style.css” opisujący styl.

Ponieważ nie można dołączyć osobnego pliku ze skryptem w języku JavaScript oraz sam język jest mocno ograniczony przez wymagania strony Roll20, zrezygnowałem z tworzenia klasy mającej reprezentować różne atrybuty. Strona zapisuję je zawsze, jeśli w parametrze „name” doda się przedrostek „attr\_” i pozwala się później do nich odwoływać (ale z nazwy bez przedrostka).

Podzieliłem atrybuty na trzy kategorie:

Niezależne – Atrybuty, które gracz może wpisać i jeśli spełniają wymagania, to zostaną zapisane. Są one typu „input” albo „textarea”.

Pomocnicze – Atrybuty, które są obliczane na podstawie innych atrybutów i mające pomóc w obliczeniu atrybutów Zależnych. W większości przypadków są one ukryte (type=”hidden”).

Zależnych – Atrybuty obliczane na podstawie innych atrybutów, które nie mogą być modyfikowane bezpośrednio (readonly=”true”).

Z tego wynika, że należy podzielić atrybuty, które zależały od innych na wartość początkową (wpisywaną przez gracza) oraz wartość wypadkową obliczaną przy pomocy makra.