



CZEŚĆ

Owy dokument zawiera opis prostej mechaniki RPG autorstwa #Węgiel#1509. Stosowana jest ona na serwerach takich jak BNHA Project czy Kimetsu No Yaiba Project. Każdy może używać owego systemu na swoim serwerze, jeżeli tylko zechce, ma jednak obowiązek wstawić na niego ten właśnie dokument.



ZAŁOŻENIA OGÓLNE

Każda z postaci posiada sześć podstawowych statystyk, które może dowolnie rozwijać. Każda z nich ma ogromne znaczenie. Statystyki dzielimy kolejno na **ofensywne**, **defensywne** oraz **witalne**. Punkty statystyk otrzymujemy podczas wykonywania misji, bądź za zdobycie kolejnego stopnia.



STATYSTYKI

Szybkość: statystyka ta odpowiada za zwiększenie procentowej szansy na to, że atak naszej postaci dosięgnie celu.

Refleks: statystyka ta odpowiada za zmniejszenie procentowej szansy na trafienie naszej postaci.

Sila: statystyka ta odpowiada za zwiększenie zadawanych przez nas obrażeń.

Defensywa: statystyka ta odpowiada za zmniejszenie otrzymywanych przez naszą postać punktów obrażeń.

Witalność: jest to statystyka odpowiadająca inaczej za HP, gdy spadnie do 0 postać może zostać zabita bez zgody właściciela.



JAK TO DZIAŁA?

Samo wypełnienie statystyk jest jedynie połową sukcesu, aby móc poprawnie pisać RPG, należy wiedzieć jak danej statystyki używać.

Szybkość od której odejmujemy **Refleks** pozwala nam na określenie procentowej szansy na trafienie, jeżeli refleks przeciwnika jest większy od naszej szybkości, nie trafiamy, zaś gdy jest mniejszy, możemy obliczać.

Przykład:

Gracz A atakuje **Gracza B**, **Szybkość Gracza A** wynosi 100, **Refleks** gracza B, 50.
 $100 - 50 = 50$

Rzucamy wtedy kością k100, jeżeli wypadnie od 0 do 50 trafiamy - nie trafiamy.

Jeżeli **Gracz A** o **Szybkości** 50 atakuje **Gracza B** o **Refleksie** 100, schemat jest taki sam, wtedy jednak trzeba wrzucić więcej niż 50.

Przy większych liczbach byłoby to jednak niesprawiedliwe.

Gracz o szybkości 140 = 60% szans na trafienie.

Gracz o szybkości 150 = 50% szans na trafienie.

Gracz o szybkości 190 = zaledwie 10% szans.

Dlaczego więc ktoś o większej szybkości ma mniej % szans na trafienie, i jak temu zaradzić?

W pierwszym przypadku Gracz ma 40% szans na trafienie (bo tyle brakuje do 100) a w drugim 50%. W trzecim przypadku, 90%.

Co w takim razie jeżeli Gracz A o Szybkości 10 i Refleksie 10, zaatakuje Gracza B o Szybkości 10 i Refleksie 10? Wtedy rzucamy kością k2 jeżeli wypadnie 1 trafiamy - nie trafiamy. Jeżeli Szybkość przewyższa Refleks o 100, mamy 100% szans na trafienie, a w drugą stronę, na unik.

Jeżeli uda nam się trafić, przechodzimy do obliczenia Siły oraz Defensywy.

Siłę przez Defensywę.

Gracz A, który ma Siłę: 50 trafia Gracza B, który ma Defensywę 40 zadaje 10 punktów obrażeń.

$(50-40=10)$

Wynik odejmujemy od punktów Witalnych (HP).

Jeżeli Defensywa Gracza B jest większa niż Siła Gracza B, nie zadajemy obrażeń.

Gracz A może zaatakować Gracza B tylko raz z rzędu, **MUSI LICZYĆ SIĘ Z KONTRĄ**. Nie można używać dwóch technik oddechu, w jednym odpisie.

Jeżeli witalność spadnie do 0, postać **MOŻE ZOSTAĆ ZABITA!!!**

Warto wspomnieć też że nieważne jak silna byłaby postać, nie może trafić czy zadać obrażeń od tak, bez wcześniejszych obliczeń. Dlatego też obowiązuje nas dopisanie pod daną formą oddechu ile punktów dodaje ona do danej statystyki, ulepszenie jest ważne przez jedną turę, można używać maksymalnie trzy razy pod rząd, później trzeba chwilę odpocząć, od używania oddechów. Pierwsza technika pozwala na rozdanie stu punktów między statystyki, druga dwustu, trzecia trzystu i tak aż do 1100 przy stopniu Hashira.

Administrator ma prawo zmienić werdykt walki, jeżeli ktoś będzie oszukiwał poprzez zmianę statystyk techniki na swoją korzyść, bądź najzwyczajniej łamiąc zasady systemu.

*°°°**°°°*

PUNKTY NA START

Każdej z postaci na start zostaje przyznana ilość punktów startowych. Administrator może daną ilość zmniejszyć, lub zwiększyć jeżeli uzna to za stosowne i adekwatne do danej postaci.

Oyakata-sama: +5000

Hashira: +1500 (jedenasta, specjalna technika do opisania. Możliwość wyboru własnego stroju, katana przybiera czerwony kolor, możliwość ulepszenia drugiego zmysłu.)

Łowca Demonów: W zależności od stopnia.

Kinoe: +100. (dziesiąta technika do opisania.)

Kinoto: +150. (dziewiąta technika do opisania.)
Hinoe: + 50. (ósma technika do opisania.)
Hinoto: +150. (siódma technika do opisania.)
Tsuchinoe: +50. (szósta technika do opisania.)
Tsuchinoto: +150. (piąta technika do opisania. Odblokowanie *Pełnej Koncentracji*.)
Kano: +50. (czwarta technika do opisania.)
Kanoto: +150. (trzecia technika do opisania.)

Kolejne tytuły nadawane są za dokonania, pokonane demony i aktywność na serwerze.

Mizunoe: +50. (za przejście Selekcji Ostatecznej, druga technika do opisania.)
Mizunoto: +100. (tu zaczyna każda postać, jedna technika do opisania.)

*°°°**°°°*

PODRÓŻOWANIE

Każda postać przed przejściem do kolejnej lokacji, musi zamieścić przynajmniej trzy odpisy w aktualnej (nie tyczy się to wyjścia na dwór, czy przejścia z pokoju do kuchni.) Posiadanie wierzchowca redukuje tą liczbę do dwóch, z tym że w opisie należy uwzględnić poruszanie się na nim. Podróże w dalsze rejony, pokroju las czy góry, wymagają jeszcze większej ilości odpisów, w zależności od tego jak daleko się znajdujemy.