

Slayers GIGA - Esperie

Vittorie

La vittoria viene considerata tale quando un nemico è svenuto, KO o morto.

Sono estremamente semplici da calcolare, fate la differenza tra il livello del personaggio e quello dell'avversario, il risultato (positivo o negativo) indica il numero di Punti Esperienza guadagnati secondo questa tabella.

<u>Oltre</u>	<u>-19</u>	<u>-18</u>	<u>-17</u>	<u>-16</u>
840	820	800	780	760
<u>-14</u>	<u>-13</u>	<u>-12</u>	<u>-11</u>	<u>-10</u>
720	700	680	660	640
<u>-8</u>	<u>-7</u>	<u>-6</u>	<u>-5</u>	<u>-4</u>
600	580	560	540	520
<u>-2</u>	<u>-1</u>	<u>0</u>	<u>1</u>	<u>2</u>
480	460	440	420	400
<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>
360	340	320	300	280
<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
240	220	200	180	160
<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>
120	100	80	60	40

Colpi Critici

I colpi critici vengono assegnati tutte le volte che si fa o si subisce un colpo critico.

Le armi a 2 mani, di solito, fanno 2 colpi critici, considerate nel punteggio naturalmente solo il maggiore.

Discorso simile al primo, fate la differenza tra i livelli dei coinvolti, secondo questa formula:

Livello personaggio (PG) - Livello avversario (PNG).

A seconda del critico, il punteggio verrà moltiplicato per un determinato valore:

A=0,25 ; B=0,5 ; C=1 ; D=1,5 ; E=2

<u>Oltre</u>	<u>-19</u>	<u>-18</u>	<u>-17</u>	<u>-16</u>
25	30	35	40	45
<u>-14</u>	<u>-13</u>	<u>-12</u>	<u>-11</u>	<u>-10</u>

55	60	65	70	75
<u>-8</u>	<u>-7</u>	<u>-6</u>	<u>-5</u>	<u>-4</u>
85	90	95	100	105
<u>-2</u>	<u>-1</u>	<u>0</u>	<u>1</u>	<u>2</u>
115	120	125	130	135
<u>4</u>	<u>5</u>	<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>
145	150	155	160	165
<u>10</u>	<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>
175	180	185	190	195
<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>
205	210	215	220	225

Manovre

E' estremamente semplice calcolarle, prendete i punti in base alla percentuale di riuscita.
 Ad esempio, una "Difficile" dà 100 punti con il 100%, ne darà 50 con il 50%, e via di seguito.
 Considerate i valori superiori al centinaio come 100%.

<i>BANALE</i>	<i>FACILE</i>	<i>NORMALE</i>	<i>MEDIA</i>	<i>DIFFICILE</i>
10	50	100	150	200
<i>DIFFICILISSIMA</i>	<i>FOLLE</i>	<i>ASSURDA</i>		
300	400	500		

Ricompense

E' buona norma ricompensare con quantità Extra di punti esperienza le avventure portate a termine.
 Ho brevettato, con ottimi risultati, questo sistema di assegnazione dei punti.
 Si basa sul concetto dei voti scolastici, considerate un 10 come 5000 punti esperienza, poi andate avanti di consegue
 Assegnate un voto diverso per ogni personaggio, a seconda del suo comportamento e delle sue azioni.
 Una sufficienza equivarrà quindi a 3000 punti esperienza $((5000/10)*6=3000)$
 Semplice, veloce e affidabile, non trovate?

Livelli d'Esperienza

Anche qui la faccenda è estremamente semplice, vanno di 10000 in 10000, ecco la tabella:

1°: Da 10000 a 19999

2°: Da 20000 a 29999

3°: Da 30000 a 39999

E via di seguito in questo modo.

enza

risultato (anche

<u>-15</u>
740
<u>-9</u>
620
<u>-3</u>
500
<u>3</u>
380
<u>9</u>
260
<u>15</u>
140
<i>Oltre</i>
20

<u>-15</u>
50
<u>-9</u>

80
<u>-3</u>
110
<u>3</u>
140
<u>9</u>
170
<u>15</u>
200
<i>Oltre</i>
230

<i>MOLTO DIFFICILE</i>
250

nza.