

Esercizio N° 01

Modulo di Game Design 04/2025

Attributi PG

Nome F/Pb

Classe F/Pb

Punti Vita V/Pb (fino a 150)

Punti Abilità V/Pb (fino a 80)

Punti Iniziativa F/Pr (fino a 20)

Abilità F/Pb (fino a 4)

Oggetti V/Pb (fino a 4)

Attacco Base F/Pr (fino a 80)

Corazza F/Pr (fino a 10)

Penetrazione F/Pr (fino a 10)

Schivata F/Pr (fino a 6)

Precisione F/Pr (fino a 6)

Bonus V/Pb (tipo/ fino a 6)

Malus V/Pb (tipo/ fino a 6)

Provocazione F/Pr (fino a 6)

F = Fisso

Pb = Pubblico

V = Variabile

Pv = Privato

Attributi Nemico

Nome F/Pb

Tipo F/Pb (golem,umano,stregone,etc)

Punti Vita V/Pb (fino a 150)

Punti Iniziativa F/Pr (fino a 20)

Abilità F/Pb (fino a 2)

Attacco Base F/Pr (fino a 80)

Corazza F/Pr (fino a 10)

Penetrazione F/Pr (fino a 10)

Schivata F/Pr (fino a 6)

Precisione F/Pr (fino a 6)

Bonus V/Pb (fino a 6)

Malus V/Pb (fino a 6)

Probabilità Fuga F/Pr (fino a 6)

Resistenza F/Pr (elemento)

Debolezza F/Pr (elemento)

Esempio PG

Nome : Marie

Classe :Mago

Iniziativa : 2

Punti Vita : 60/60

Punti Abilità : 80/80

Abilità:

Palla di Fuoco 15Pa

Tempesta di Ghiaccio 10Pa

Melma 10 Pa

Muro di Fuoco 20 Pa

Oggetti Inventario:

Pergamena evoca famiglio

Pozione Ristora Pa

Attacco Base : 10 danni

Corazza : 0

Penetrazione : 0

Schivata : 3

Precisione: 2

Provocazione : 3

Nome : Ildebrando

Classe :Guerriero

Iniziativa : 4

Punti Vita : 150/150

Punti Abilità : 30/30

Abilità:

Scuso 20 Pa

Provocazione 10Pa

Ira 10 Pa

Oggetti Inventario:

Pozione Cura

Antidoto

Fiala di Sangue

Attacco Base 30 danni

Corazza : 6

Penetrazione : 5

Schivata : 2

Precisione: 4

Provocazione : 6

Esempio PG

Nome : Alice

Classe :Ladro

Iniziativa : 6

Punti Vita : 60/60

Punti Abilità : 60/60

Abilità:

Colpo alle spalle 15Pa

Ti aiuto lo 10Pa

Nascondersi 10 Pa

Oggetti Inventario:

Pergamena invisibilità

Pozione Ristora Pa

Attacco Base 50 danni

Corazza : 1

Penetrazione: 4

Schivata : 6

Precisione: 6

Provocazione : 1

Nome : Fulvio

Classe :Ospedaliero

Iniziativa : 2

Punti Vita : 40/40

Punti Abilità : 80/80

Abilità:

Cura 15Pa

Guarisci 10Pa

Resuscita 60 Pa

Oggetti Inventario:

Pergamena Resurrezione

Pozione Cura

Attacco Base 10 danni

Corazza : 2

Penetrazione: 2

Schivata : 1

Precisione: 2

Provocazione : 3

Attributi Abilità

Nome F/Pb

Tipo F/Pb (elemento)

Punti Danno F/Pr (fino a 80)

Penetrazione F/Pr (fino a 10)

Precisione F/Pr (fino a 6)

Bonus F/Pb (tipo)

Malus F/Pb (tipo)

F = Fisso

V = Variabile

Pb = Pubblico

Pv = Privato

Esempio Abilità

Nome Tempesta di Ghiaccio

Tipo Ghiaccio

Punti Danno 50

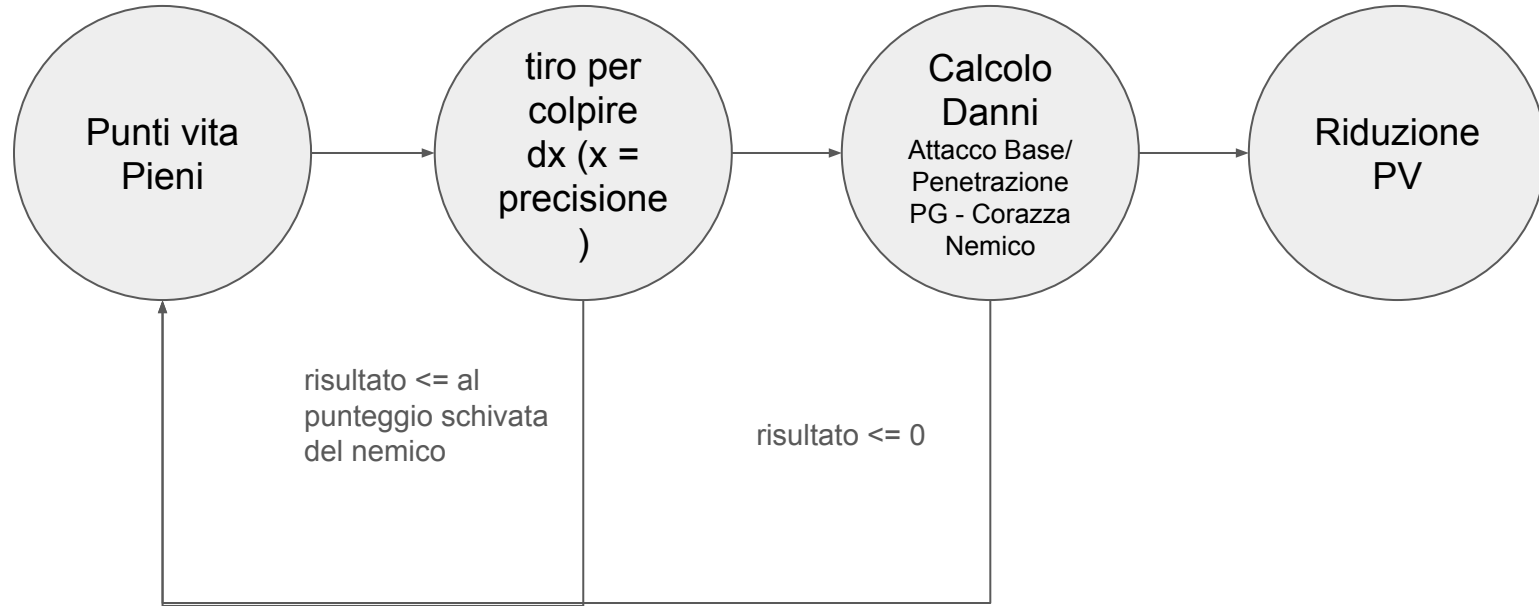
Penetrazione 10

Precisione 6

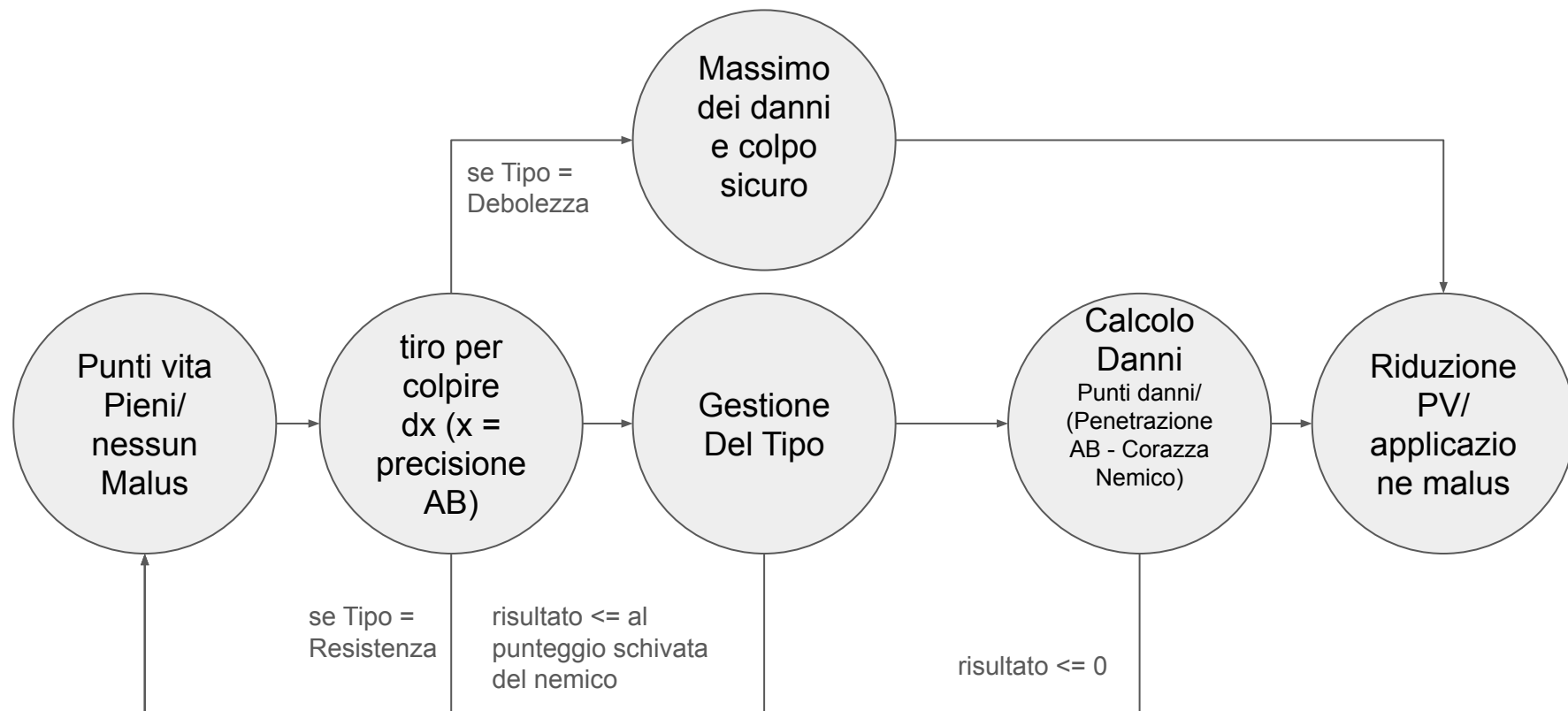
Bonus NO

Malus Congelato

Macchina a stati Attributo Punti vita



Macchina a stati Attributo Abilità



Actions

PG:

Colpire

Tentare la Fuga

Usare un oggetto

Usare un'abilità

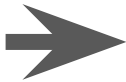
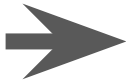
Finire il turno

Enemy:

Colpire

Usare un'abilità

Esempio Scheda Pg combattimento

<div>Marie</div> <div>PV 60/60 Pa 80/80</div> <div>Bonus</div> <div>Malus</div>	Attacca
	Abilità 
	Oggetti 
	Scappa
	Fine Turno

Esempio Scheda Abilità combattimento

<div>Marie</div> <div>PV 60/60 Pa 80/80</div> <div>Bonus</div> <div>Malus</div>	<div>Abilità</div>
	<div>Palla di Fuoco 15Pa</div>
	<div>Tempesta di Ghiaccio 10Pa</div>
	<div>Melma 10 Pa</div>
	<div>Muro di Fuoco 20 Pa</div>

Esempio Scheda Oggetti combattimento

<div>Marie</div> <div>PV 60/60 Pa 80/80</div> <div>Bonus</div> <div>Malus</div>	<div>Abilità</div> <div></div>
	Pergamena evoca famiglia x1
	Pozione piccola Ristora Pa x2
	Pozione media Ristora Pa x1