

## VALORI:

**HIT:** (*tiro per colpire*), modificatore caratteristica determinato dalla classe

- DES per arciere
- FRZ per guerriero

**DEF:** (*classe armatura*), valore fisso calcolato con 10 + modificatore difesa dell'armatura + modificatore DES + modificatore di scudo

**PF:** (*punti ferita*). Valore fisso, 10 + modificatore COS + valore talento "Vitale"

## TALENTI DI CLASSE:

Alla creazione del PG è possibile selezionare una caratteristica tra quelle disponibili

CLASSE	TALENTO	EFFETTO
Arciere	Tiro rapido	Effettua due attacchi per ogni azione
Tutti	Difesa Aumentata	+1 a DEF
Tutti	Preciso	+1 a HIT
Tutti	Scudo	Permette di equipaggiare lo scudo (solo con armi a una mano)
Guerriero	Doppia Arma	Permette di utilizzare due armi a una mano, quindi 2 attacchi per azione
Tutti	Vitale	+1d4 Punti Ferita

## EQUIP:

Alla creazione del personaggio viene chiesto di spendere un certo valore di monete per comprare l'equipaggiamento

### ARMATURE:

ARMATURA	MODIFICATORE DEF	MOD DES	VALORE \$\$
Leggera	+1	0	100
Media	+2	-1	250
Pesante	+3	-2	700

### SCUDI:

ARMATURA	MODIFICATORE DEF	MODIFICATORE DES	VALORE \$\$
Piccolo	+1	-1	75
Medio	+2	-2	200
Grande	+3	-3	500

**ARMI:**

ARMA	CLASSE	CARATTERISTICA	DANNO	ALTRO	CRITICO	VALORE
Arco Corto	Arciere	DES	1d6	2 mani	19/20 x2	30
Arco Lungo	Arciere	DES	1d8	2 mani	20 x2	75
Balestra Leggera	Arciere	DES	1d8	1 mano	20 x2	250
Balestra Pesante	Arciere	DES	1d10	2 mani	20 x3	400
Spada Corta	Guerriero	FRZ	1d6	1 mano	20 x2	10
Spada Lunga	Guerriero	FRZ	1d8	1 mano	20 x2	25
Spadone	Guerriero	FRZ	2d6	2 mani	20 x2	40
Ascia	Guerriero	FRZ	1d10	2 mani	20 x2	40
Pugnale	Guerriero	FRZ	1d4	1 mano	18/20 x3	7

**OGGETTI:**

OGGETTO	EFFETTO	VALORE
Pozione Vita	+ 1d4 PF	50
Pozione DEF	+ 1 DEF	100
Pozione HIT	+ 1 HIT	150
Pozione ATK	+ 1d4 danno	250

**MODIFICATORI**

PUNTEGGIO	MODIFICATORE
1	-5
2-3	-4
4-5	-3
6-7	-2
8-9	-1
10-11	0
12-13	+1
14-15	+2
16-17	+3
18-19	+4
20	+5

## CREAZIONE PERSONAGGIO

1. Scelta del Nome
2. Tiri di dado caratteristica  
per ogni caratteristica si tirano 4d6, si scarta il più basso e si somma il resto
3. Scelta della razza  
Durante la scelta della razza vengono mostrati i modificatori di caratteristica.  
Ogni valore tirato prima deve essere abbinato ad una caratteristica. La somma del valore + i modificatori di razza determinano il modificatore caratteristica.  
Esempio:

CARATTERISTICA	TIRO DI DADO	MODIFICATORI ORCO	MOD PERSONAGGIO ORCO	MODIFICATORI ELFO	MOD PERSONAGGIO ELFO
COS	14	+1	+2	-2	+1
FRZ	15	+1	+3	-1	+2
DES	13	-1	+1	+2	+2
INT	12	-1	0	0	+1
SAG	8	0	-1	+1	-1

4. Scelta della Classe  
La scelta della classe comporta la scelta di un talento
5. Scelta Equip  
L'equipaggiamento può essere scelto tra gli oggetti disponibili per la classe e fino a esaurimento delle monete

Il FE dovrà passare, con chiamata POST, i dati finiti al BE, che salverà a database.

I dati passati saranno:

1. Nome PG
2. Razza
3. Classe
4. Talento
5. Equip (array di oggetti)
6. Punteggi di caratteristica finiti

Esempio

CHIAVE	VALORE
Nome	Francorco
Razza	Orco
Classe	Guerriero
Talento	Doppia Arma
Equip {oggetto : qtà}	{spada corta: 1, spada lunga: 1, pozione ATK: 1, pozione VITA: 1}
COS	15
FRZ	16
DES	12
INT	11
SAG	8

Serve quindi un endpoint di CREATE

## COMBATTIMENTO

Per il combattimento il BE dovrà passare JSON al FE con questi valori:

CHIAVE	TIPO DI DATO	CALCOLO
Nome PG	String	
Classe	String	
Razza	String	
Punti Ferita	Int	10 + mod COS (+ Vitale)
HIT	Int	Arciere: mod DES Guerriero: mod FRZ
DEF	Int	10 + mod DES + Armatura + Scudo
Numero Attacchi	Int	(vedi talenti)
Numero dadi danno	Int	Qtà di dadi da tirare
Valore max dado danno	Int	Dado da tirare

## FASI DI COMBATTIMENTO

1. Iniziativa: decide chi attacca per primo con un lancio di d20. Chi ottiene il valore più alto inizia. In caso di parità si ritira
2. Azione 1: durante l'azione chi ha vinto l'iniziativa può scegliere tra alcune opzioni (automatizzate per nemici):
  - a. Attacco:
    - i. Lancio di dado per determinare HIT (1d20 + modificatore HIT)
    - ii. Se HIT > DEF nemico allora calcola danni (da proprietà arma), altrimenti fine turno
  - b. Difesa: dimezza i danni subiti
  - c. Usa pozione
3. Azione 2: chi ha perso l'iniziativa effettua l'azione

Il combattimento si conclude quando i PF di uno dei due personaggi arrivano a 0