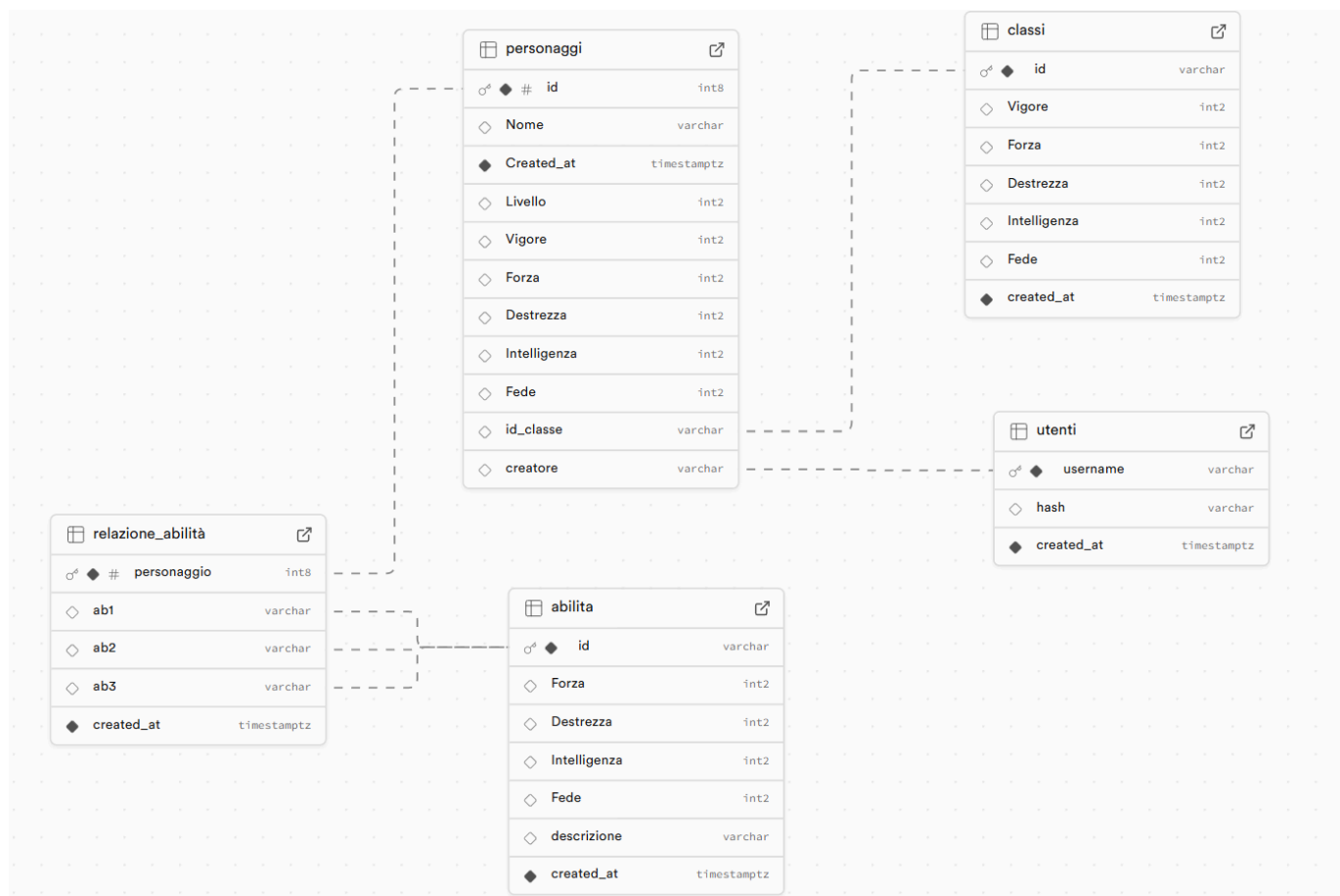


Database



Questa è la struttura generale del database. tramite `queryLib.execute()`, potete aggiungere le tabelle relative alla vostra missione.

Classi:

Le classi sono set di statistiche di base tra cui scegliere. la somma delle statistiche deve essere 15.

Personaggio:

ha un id, un nome, un livello, una classe, e delle statistiche.

la somma delle statistiche deve essere uguale a $14 + \text{Livello}$ (questo vuol dire che ogni volta che il personaggio sale di livello, potrà scegliere una statistica da aumentare).

le statistiche non possono essere più basse di quelle della classe di appartenenza. A livello 1 le statistiche sono uguali a quelle della classe iniziale.

Abilità:

L'abilità è un oggetto, arma, magia o incantesimo che un personaggio possiede.

Nome e statistiche minime per essere utilizzata/equipaggiata. ad esempio, l'abilità "martello gigante" richiede almeno 7 punti in forza, "cura" richiede almeno 3 punti in fede, "lama curva" richiede 5 punti in destrezza e almeno uno in forza...

Relazione_Abilità:

Ogni personaggio può avere 3 abilità, qui listate come ab1,ab2,ab3

Utenti:

nome utente e l'hash della sua password. nelle tabella che salvano i dati delle vostri missioni, potete creare chiavi esterne che fanno riferimento a questa tabella

Statistiche

Matematica:

Il livello massimo di ogni statistica è 10. Questo vuol dire che il livello massimo del personaggio (cioè con tutte le statistiche a 10) è il 36. Il livello consigliato del personaggio per la fine di una missione dovrebbe essere intorno al 15. I gruppi possono gestire il modo in cui il personaggio sale di livello, o sblocca nuove abilità da equipaggiare etc.

Significato:

Ogni gruppo può gestire le statistiche come vuole, ma ecco alcune linee guida:

Vigore:

Governa la "vita", la "resistenza" di un personaggio.

Forza:

Governa la forza fisica di un personaggio. Armi pesanti quali martelli, armi colossali, e abilità come pugni richiedono questa statistica e fanno più danno più è alta.

Destrezza:

Governa la velocità e precisione di un personaggio. Armi veloci come la katana, le spade curve e i pugnali richiedono questa statistica e fanno più danno più è alta.

Intelligenza:

Governa l'intuito e l'astuzia di un personaggio. Magie relative ad anime, cristalli, invisibilità, stelle, meteoriti richiedono questa statistica e fanno più danno più è alta. Ha effetto anche sul danno magico delle armi.

Fede:

Governa la fiducia e la saggezza di un personaggio. Magie curativi, sacri e relativi alle piante richiedono questa statistica e fanno più danno più è alta. Ha un effetto anche sul danno sacro delle armi.

Categorie Miste:

Alcuni elementi sono derivati da più statistiche:

Armi "miste" quali falci, alabarde, spade dritte etc richiedono sia forza che destrezza.

Abilità e magie animalesche richiedono forza e fede. esempio: parlare con gli animali, morsi

Abilità e magie oscure richiedono intelligenza e forza. esempio fuoco oscuro, accecamento

Tutto quello relativo ai fulmini richiede Destrezza e Fede. esempio: tirare folgori

Tutto quello relativo al ghiaccio richiede Destrezza e Intelligenza.

Tutto quello relativo al fuoco richiede Intelligenza e Fede. esempio: le palle di fuoco del piromante.

