

Guida all'inserimento delle spell

Davide Borra

May 2, 2023

1 Introduzione

Questo documento ha lo scopo di spiegare come inserire le spell nel database. Il software è disponibile al sito `davideborra.github.io`. Attenzione: il sito non memorizza in automatico i dati per cui è necessario copiarli manualmente in un file di testo. L'aggiornamento della pagina comporta l'eliminazione automatica dei dati.

2 Inserimento

Di seguito si riportano alcune regole per l'inserimento delle spell:

- Il nome della spell deve essere scritto esattamente come sul manuale, rispettando anche le maiuscole e le minuscole.
- Per il livello il sito mostra sia un selettore che un numero. Il selettore serve solo a modificare il livello. Il numero è effettivamente il valore che viene inserito nel database. 0 indica un truccetto.
- Per la scuola inserire solo il nome della scuola, senza la dicitura "Scuola di". Ad esempio un incantesimo di scuola di divinazione va inserito come "Divinazione".
- Nella dicitura tempo di lancio va inserita anche la possibilità di lancio come rituale, ad esempio "1 azione (rituale)".
- Le diciture gittata, componenti e durata sono le medesime presenti sul manuale.
- Il danno deve essere nella forma $(a \rightarrow b)dX + c$ (*tipo*) dove a e b sono rispettivamente i numeri minimo e massimo di dadi, X è il numero di facce, c è il bonus al danno e *tipo* è il tipo di danno. Inoltre se l'incantesimo richiede tiri salvezza va specificato "TS: tipo (dimezza/annulla)". Ad esempio

(3->10)d8 (tuono) TS: Costituzione (dimezza)

3 Consegna

I dati caricati vanno copiati in un file di testo e inviati a me. Il file deve essere nominato con il nome della scuola, ad esempio "divinazione.json".