

SCHEDA ELETTRONICA PG

Istruzioni di compilazione

Al fine di facilitare e capire il funzionamento della scheda elettronica riporto qui di seguito le istruzioni inerenti i vari riquadri da compilare. Bisogna tenere presente che I campi giallo intenso sono campi liberi, dove si può scrivere liberamente. Quelli giallo chiaro sono campi con menù a tendina.

PUNTEGGI DI CARATTERISTICA			
	VALORE	MODIF.	CASUALE
FOR	10	0	13
DES	10	0	12
COS	10	0	8
INT	10	0	18
SAG	10	0	16
CAR	10	0	10

Punteggi di caratteristica

Il primo riquadro riguarda i punteggi di caratteristica. I campi gialli vanno compilati manualmente. Automaticamente il foglio riporta il valore del bonus a fianco, nella colonna del Modificatore. Nella colonna più a destra vengono invece calcolati, col sistema dei tiro di 4 dadi e lo scarto del più basso, altri punteggi al fine di velocizzare una eventuale generazione casuale dei punteggi. Se si vogliono ritirare questi valore basta premere F9 mentre si tengono premuti il tasto SHIFT e CTRL.

Classi e livelli

In questo riquadro bisogna selezionare la classe primaria (che

determinerà anche i punteggi di età, peso e altezza), e le eventuali due classi secondarie. Inoltre, se la razza del personaggio è una razza "potente", bisogna indicare la maggiorazione di livello nel campo LEP. A seconda del livello totale la scheda indicherà i PE necessari per il livello successivo. Indicare i PE acquisiti manualmente.

CLASSI E LIVELLI				
CLASSE	IIV	LEP	IIVTOT	GS
Guerriero	0	0	0	0
Selezionare classe secondaria	0			
Selezionare classe secondaria	0			
				PE 0
				PE LIV. SUCC. 0

Classe d'armatura

Il sistema calcola automaticamente i vari bonus tenendo conto delle Caratteristiche e delle armature e scudi indossati. Bisogna indicare a mano invece eventuali nuovi bonus come l'armatura naturale, bonus di deviazione, bonus di schivare, o altro. Ricordarsi che bonus dello stesso tipo non si sommano.

CLASSE D'ARMATURA							
IO	=	IO	+	0	0	0	0
CA				ARMAT	SCUDO	DES	TAGLIA
IO	IO			0	0	0	0
CA CONTATTO	CA SPROVVISTA			NATUR	DEVIAT	SCHIV	ALTRO

Taglia

L'indicazione della taglia influisce sull'abilità di nascondersi e sull'indicazione del danno che fa l'arma.

TAGLIA
Media

RAZZA		SESSO	VELOCITA' SCALARE
Umano (Chondathan)		MASCHIO	0
CLASSE DI DERIVAZIONE		VELOCITA' BASE	VELOCITA' NUOTARE
Guerriero		9	0
ETA'	ALTEZZA IN MT.	PESO IN KG.	VELOCITA' VOLO
21	1,55	72	0

Caratteristiche varie:

Se si è già selezionata la classe, dopo aver selezionato la Razza e il sesso il sistema calcola automaticamente una età casuale, l'altezza e il peso del PG. Se si vogliono ritirare questi valore basta premere F9 mentre si tengono premuti il tasto SHIFT e CTRL. L'indicazione della velocità base viene poi registrata dalla scheda per il calcolo della velocità in base al peso trasportato. I campi invece di Velocità di scalare, nuotare e volo sono campi semplicemente descrittivi e non sono considerati dalla scheda per altri calcoli.

Premere SHIFT+CTRL+F9 per generare nuovi punteggi casuali

altri calcoli.

Tiri Salvezza

Indicare solo i punteggi base e le modifiche da apportare in base ad oggetti magici (nel campo MAGIA) o ad altro. Il campo RI si riferisce alla Resistenza agli incantesimi.

PF

Anche in questo caso basta indicare i PF del personaggio e i danni subiti per avere il totale dei PF rimasti. Per PF Deb si intende ovviamente i PF Debilitanti.

PF	DANNI	PF RIMASTI
0		
PF DEB	DANNI	PF RIMASTI
0		

TIRI SALVEZZA					PF
0	=	0	0	0	0
TEMPRA		BASE	ABILITA'	MAGIA	ALTRO
0	=	0	0	0	0
RIFLESSI		BASE	ABILITA'	MAGIA	ALTRO
0	=	0	0	0	0
VOLONTA'		BASE	ABILITA'	MAGIA	ALTRO
					RI

Bonus di Attacco

BAB				BONUS FISICI		ARMI E TALENTI		RISULTATI BONUS ATTACCO					
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1° ATTACCO	2° ATTACCO	3° ATTACCO	4° ATTACCO	TAGLIA	BONUS FOR	ARMA PERFETTA/MAGICA	TALENTI	BONUS ATT. MISCHIA 1	BONUS ATT. MISCHIA 2	BONUS ATT. MISCHIA 3	BONUS ATT. MISCHIA 4		
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1° ATTACCO	2° ATTACCO	3° ATTACCO	4° ATTACCO	TAGLIA	BONUS DES	ARMA PERFETTA/MAGICA	TALENTI	BONUS ATT. DISTANZA 1	BONUS ATT. DISTANZA 2	BONUS ATT. DISTANZA 3	BONUS ATT. DISTANZA 4		
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1° ATTACCO	2° ATTACCO	3° ATTACCO	4° ATTACCO	TAGLIA	BONUS FOR	OGGETTO PERFETTO/MAGICO	TALENTI	BONUS ATT. LOTTA 1	BONUS ATT. LOTTA 2	BONUS ATT. LOTTA 3	BONUS ATT. LOTTA 4		

Questa è una delle tabelle più interessanti. Basta indicare il BAB del PG per avere tutti i bonus di attacco, anche i multipli. Da notare che, nella colonna Bonus Fisici, il campo Bonus Forza è in giallo. In alcuni casi infatti, tramite talenti, è possibile usare, come bonus al Tiro per colpire, anziché il bonus di Forza, quello di Destrezza.

Va poi indicato se l'arma è perfetta (con un bonus al TpC di +1) o magica (indicare il bonus relativo) ed altri eventuali bonus di attacco relativi ai talenti. In realtà la prima riga andrebbe ricalcolata per ogni arma. Infatti un personaggio di solito non applica tutti i bonus derivanti dai talenti a tutte le armi. La maggior parte delle volte il bonus è inerente una sola arma. Bisogna quindi ricordarsi che la prima riga è inerente solo un'arma (la principale). Forse in un prossimo aggiornamento, se non comporterà troppi casini grafici, aggiungerò la possibilità di inserire più righe per gestire le varie armi.

Combattere con due armi

Per sapere il malus da applicare al TpC nel caso si usino due armi, basta indicare se la seconda arma è leggera o meno, e se si ha o meno il talento Combattere con due armi. Il sistema calcolerà il tutto. Non mi pare vi siano altri talenti o altre situazioni che possano influire di base in questo calcolo.

COMBATTERE CON DUE ARMI			
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Seconda arma + leggera?	<input type="radio"/>
MALUS ARMA PRIMARIA	MALUS ARMA SECONDARIA	Talento Combattere con 2 armi?	<input type="radio"/>

Calcolo dei danni

SCHEDE DEI DANNI	FOR	2 MANI	DANNI	MAGIA	TALENTI	ALTRO	TOTALE	GITTATA	NOTE
1° arma preferita	SI	NO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
2° arma preferita	NO	NO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
3° arma preferita	NO	NO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5° arma preferita	NO	NO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	
5° arma preferita	NO	NO	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	

Nel primo campo va indicata l'arma usata. Nel campo FOR si specifica se bisogna o meno applicare ai danni il bonus della forza. Alcune armi, come le balestre infatti, non applicano tale bonus. Il campo 2 mani, si riferisce al fatto che il personaggio impugna l'arma con una mano o due. Questo influisce su quanto bonus forza va applicato (le armi usate a due mani sommano il bonus di forza moltiplicato per 1,5). La colonna Danni è relativa al dado che tira il tipo di arma. Il campo magia è inerente il bonus magico dell'arma. Il campo talenti serve per poter indicare se, a seguito di qualche talento, si fanno dei danni aggiunti. La colonna Altro riguarda la possibilità di aggiungere ulteriori modificatori a seconda del caso.

ARMI, ARMATURE E SCUDI IN USO			
Copia i punteggi suggeriti qui a fianco se non vi sono modifiche specifiche dell'armatura.			
ARMATURA	MAGIA	DES MAX	CA MALUS
Pelle tentacolare	0	5	0 0
Copia i punteggi suggeriti qui a fianco se non vi sono modifiche specifiche dell'armatura.			
SCUDO	MAGIA	CA	MALUS
Nessuno scudo	0	0	0
ARMA	DANNI		
Seleziona arma			

Armi, armature e scudi in uso

Il campo relativo all'armatura e allo scudo influiscono sulla scheda e sul calcolo della CA, dei malus da applicare alle abilità ecc. E' importante quindi compilarlo bene. Una volta selezionata l'armatura o lo scudo che si possiede il sistema riporta, nella riga sovrastante, i valori standard. Se non avete modifiche da apportare potete copiare quei valori nelle celle sottostanti (DES MAX, CA, MALUS). Nel campo magia va indicato il bonus magico eventuale. Ci sono però delle armature, degli scudi, o anche dei talenti che fanno cambiare questi valori. Ad esempio alcuni talenti abbassano il valore della penalità alla prova con una certa armatura, oppure un materiale

Dato che, vista la grande varietà di talenti, non è possibile far sì che automaticamente la scheda calcoli le variazioni del caso, ho preferito inserire il campo Seleziona un talento che automaticamente rilascia, nei campi accanto, una descrizione sommario di cosa fanno e dei requisiti che richiedono. Il giocatore dovrà poi modificare manualmente la scheda apportando le migliorie richieste.

Abilità

Nella seconda pagina vi sono le abilità.

NOME ABILITA'	Carat.	Totale	Mod. Carat.	G'	Sin	Mod. vari	Penalità armatura	Ab. Classe	P.A. SPESI	Punti Abilità Disponibili	PA MAX per Abilità
Acrobazia	Dis.	X	o	o	o	o	o	Cl	o	0	3
Addestrare animali	Car.	X	o	o		o		Cl	o		
Artigianato (alchimia)	Int.	0	o	o		o		Cl	o	Punti Abilità Totali spesi	
Artigianato (costruire archi)	Int.	0	o	o		o		Cl	o	0	
Artigianato (costruire trappole)	Int.	0	o	o		o		Cl	o		
Artigianato (fabbricare armature)	Int.	0	o	o		o		Cl	o	Punti Abilità Residui	
Artigianato (fabbricare armi)	Int.	0	o	o		o		Cl	o	0	

1. La prima cosa da fare è andare nella colonna Ab. Classe e indicare, selezionando la lettera C, quali sono le abilità di classe del personaggio. Altrimenti il sistema dimezzerà il valore dei punti spesi dal personaggio nelle varie abilità considerandole di Classe incrociata.
2. Nel campo P.A. MAX per Abilità trovate il sistema indicherà, in base al livello complessivo del PG, quanto Punti Abilità il personaggio può spendere in ogni abilità (da notare che se si spendono più punti del possibile il totale darà errore). Tenetelo quindi presente quando spendete i punti abilità. Come seconda cosa bisogna indicare quanti Punti Abilità il personaggio possiede. Questo punteggio dipende da dalla classe del PG e dal punteggio di intelligenza. Va calcolato manualmente dal giocatore e indicato nel campo Punti Abilità Disponibili. Una volta indicato questo valore il sistema lo userà per confrontarlo con quanti punti si sono spesi e segnalerà, nel campo Punti Abilità Residui, quanti ne restano ancora.
3. Nella colonna P.A. Spesi bisogna mettere i punti abilità che si vogliono spendere.
4. Nella colonna Mod. Vari vanno indicate le variazioni alle abilità dovute ad oggetti magici, razze ed altro non previsto dal calcolo automatico.
5. Il sistema applica già i malus inerenti l'uso delle armature e degli armature e scudi, che dovrebbero essere stati indicati nella pagina precedente.