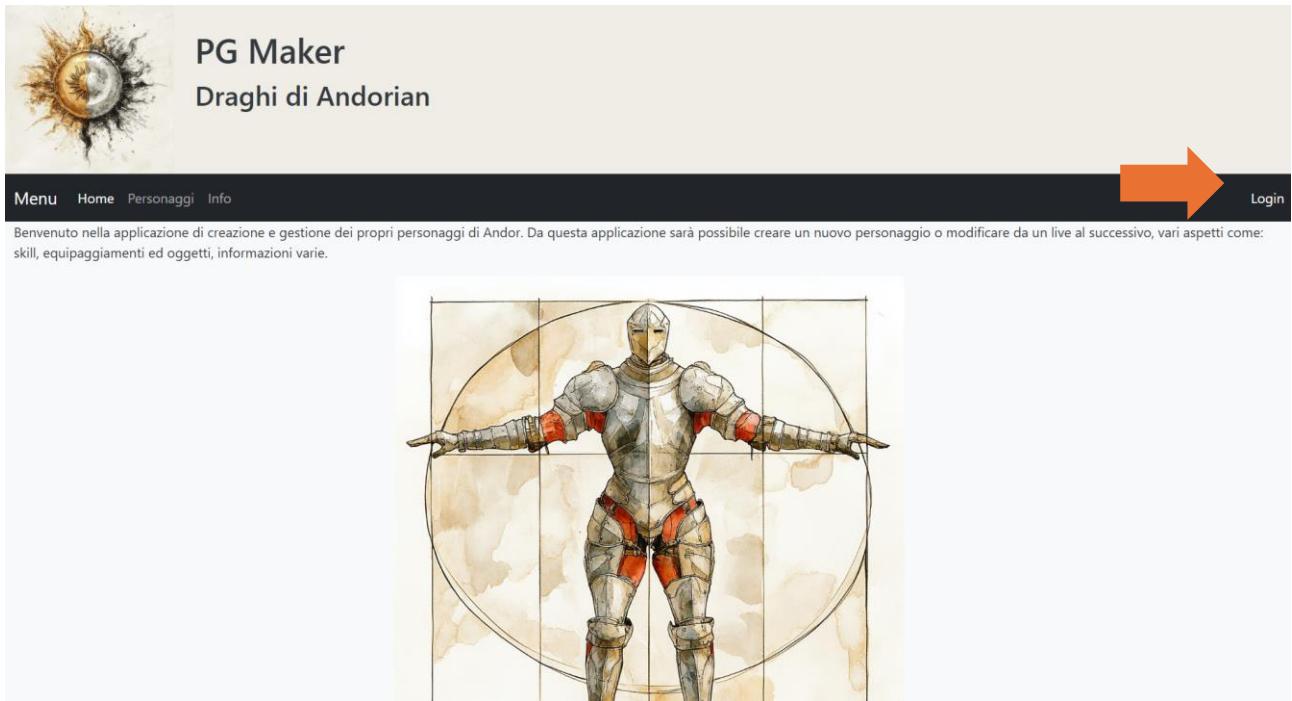


# Manuale Utente Pg Maker

Il seguente manuale illustra le funzionalità principali di Pg Maker, l'app pensata per creare e gestire gli avanzamenti dei vostri personaggi.

L'app è in una versione beta, e sicuramente presenterà degli errori che con il vostro aiuto riusciremo a risolvere, segnalate quando c'è un problema con la gestione del vostro personaggio all'indirizzo [vizzarro.a@gmail.com](mailto:vizzarro.a@gmail.com)

## Schermata Principale Homepage



La Homepage è pubblica è possibile eseguire il login dal link login sulla barra di navigazione inserendo le credenziali che ci avete fornito.

Sulla voce di menu info potrete visionare presto delle faq, sull'uso di Pg Maker, la pagina è attualmente in fase di costruzione.

Sulla voce di menu Personaggi, potrete visualizzare l'elenco di personaggi da voi creati, come da immagine seguente:



# PG Maker

## Draghi di Andorian

Menu Home Personaggi Info Logout

Filtri Ricerca

**Lista giocatori**

	<b>Angahman</b> Cavalcatuono  <b>Giocatore:</b> Michele Notturno Granieri <b>Razza:</b> Umano <b>Classe:</b> Artefice <b>Specializzazione:</b> Forgiatore <b>Divinità:</b> Animus Tetro stormo	<input type="button" value="Azioni ▾"/>
---	---	---

Sono a disposizione un po' di informazioni per ogni card personaggio, quali nome giocatore, classe, specializzazione(sottoclasse), razza e divinità, dalla barra di ricerca è possibile cercare per nome personaggio o giocatore.

Un utente con ruoli di amministrazione potrà visualizzare ed editare personaggi di tutti i giocatori, un utente normale solo i suoi.

Dal menù di seguito potrete accedere alle seguenti funzionalità:

- visualizzare una schermata riassuntiva del vostro personaggio
- Modificare alcuni campi del vostro personaggio fintanto che è ancora in una fase di bozza.
- Eliminare il personaggio.

### Angahman

Cavalcatuono

**Giocatore:** Michele Notturno Granieri

**Razza:** Umano

**Classe:** Artefice

**Specializzazione:** Forgiatore

**Divinità:** Animus Tetro stormo

Visualizza
Modifica
Elimina

## Schermata di edit

Nella prima sezione è possibile modificare una serie di campi, Nome, Classe, Specializzazione, razza, sono obbligatori. Avrete anche il riassuntivo dei punti esperienza del personaggio e i gettoni presenza, ma non sono editabili da utenti senza diritti di amministrazione. Potete eventualmente aggiungere una foto in formato 1:1 Con risoluzione massima 500x500.



Punti esperienza

Gettoni presenza

Giocatore

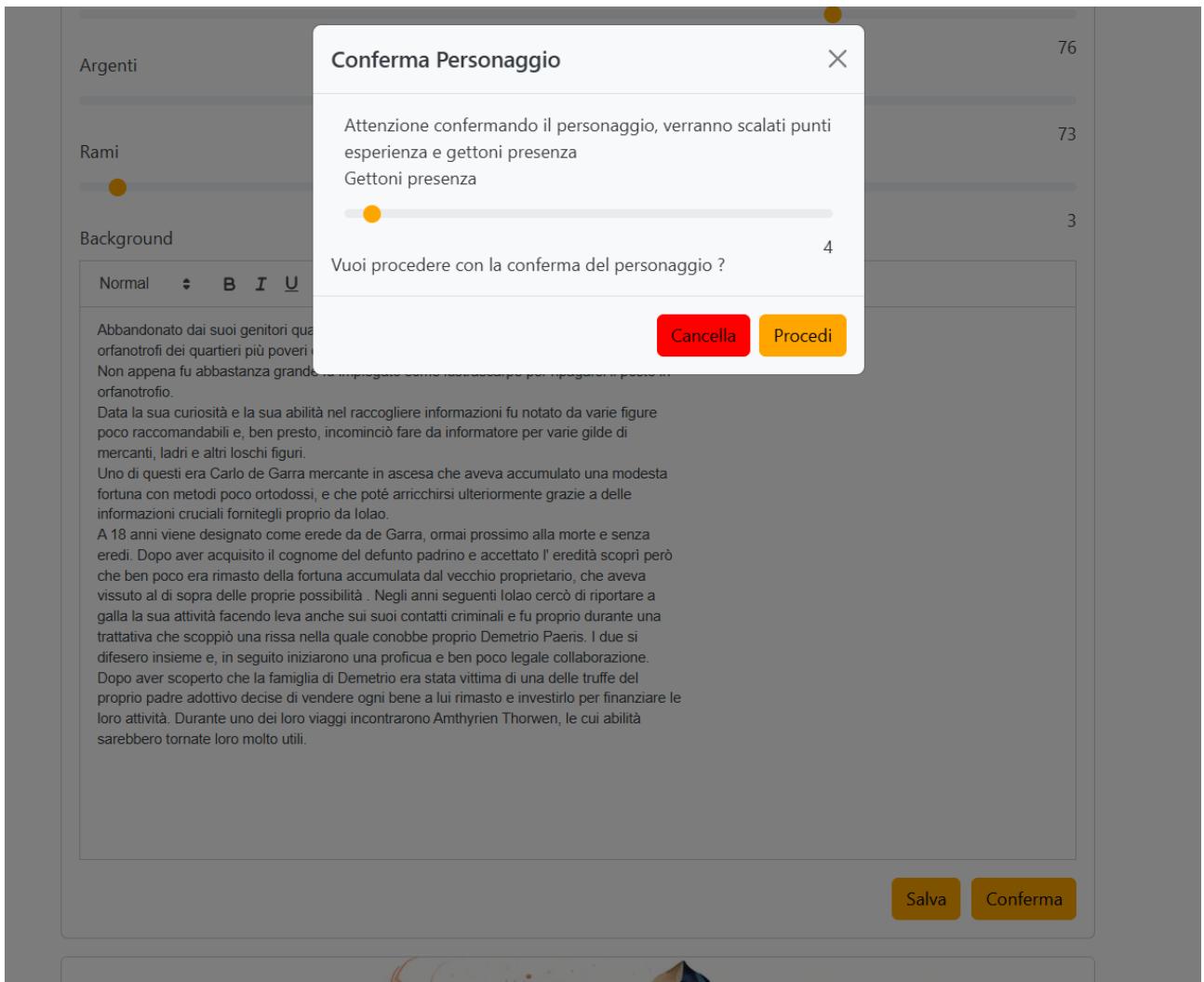
Nome Personaggio\*

Nome del Gruppo

Carica immagine profilo

Una volta editati i campi avrete due buttoni, il salva e il conferma con il salva salvate in bozza i dati inseriti con il conferma si aprirà una modale dove potrete inserire i gp da investire il sistema scalera punti esperienza e gp in base alle abilità da voi selezionate e gp investiti. A quel punto il personaggio sarà definitivo.

Argenti	76
Rami	73
Background	3
<p>Normal <b>B</b> <i>I</i> <u>U</u> </p> <p>Abbandonato dai suoi genitori quando era ancora un infante, Iolao fu affidato a uno degli orfanotrofi dei quartieri più poveri di Porta D'Argento dove imparò a leggere e scrivere. Non appena fu abbastanza grande fu impiegato come lustrascarpe per ripagarsi il posto in orfanotrofio. Data la sua curiosità e la sua abilità nel raccogliere informazioni fu notato da varie figure poco raccomandabili e, ben presto, incominciò fare da informatore per varie gilde di mercanti, ladri e altri loschi figuri. Uno di questi era Carlo de Garra mercante in ascesa che aveva accumulato una modesta fortuna con metodi poco ortodossi, e che poté arricchirsi ulteriormente grazie a delle informazioni cruciali fornitegli proprio da Iolao. A 18 anni viene designato come erede da de Garra, ormai prossimo alla morte e senza eredi. Dopo aver acquisito il cognome del defunto padrino e accettato l'eredità scoprì però che ben poco era rimasto della fortuna accumulata dal vecchio proprietario, che aveva vissuto al di sopra delle proprie possibilità. Negli anni seguenti Iolao cercò di riportare a galla la sua attività facendo leva anche sui suoi contatti criminali e fu proprio durante una trattativa che scoppia una rissa nella quale conobbe proprio Demetrio Paeris. I due si difesero insieme e, in seguito iniziarono una proficua e ben poco legale collaborazione. Dopo aver scoperto che la famiglia di Demetrio era stata vittima di una delle truffe del proprio padrone adottivo decise di vendere ogni bene a lui rimasto e investirlo per finanziare le loro attività. Durante uno dei loro viaggi incontrarono Amthyrien Thorwen, le cui abilità sarebbero tornate loro molto utili.</p>	



Nella sezione sotto potrete inserire le abilità, nella selezione evidenziata saranno caricate le abilità in base alle impostazione di classe, razza, divinità e sottoclasse scelte.



## Abilità

Le abilità di classe non possono essere eliminate tranne le abilità bonus a scelta della classe Artefice. Modificando la classe saranno automaticamente modificate le abilità di classe associate.

Seleziona una abilità e clicca pulsante Aggiungi

Aggiungi

### Armatura leggera

Competenza nell'indossare pezzi di Armature categoria 1

Abilità Generica

0

Elimina

Attenzione alle abilità bonus di classe che saranno selezionate automaticamente dal sistema e non potranno essere rimosse dal pulsante elimina.