

Laboratorio 1

Ipotizzando un sistema di gioco con combattimento a turni, ipotizzare un personaggio utilizzando:

- 5 Attributes
- Definizioni degli States di quegli attributi
- 5 Actions

Attributes	States	Actions
Attacco (danno fisico/magico)	Potenza del Toro (+danno fisico, +velocità)	Attacco base (danno in base a Attacco + bonus)
Difesa (resistenza ai danni)	Saggezza del Gufo (+danno magico, +velocità)	Magia / Abilità (magie e abilità in base al pg)
Vita (punti vita)	Astuzia della Volpe (+fortuna)	Difesa (difesa aumentata di una percentuale)
Velocità (ordinamento nell'iniziativa dei turni)	Magia elementale (+danno in base a elemento)	Utilizza oggetto (utilizzo di consumabili)
Fortuna (possibilità di critico, loot, miss,...)	Cura ferite (+punti vita)	Passa turno (ritarda iniziativa)