HP (Corpo) – resistenza fisica.

Willpower (Volontà) – energia mentale per abilità psichiche.

Empathy (Eco Mentale) – introspezione e recupero.

Charisma (Influenza) – pressione mentale sul campo.

Resilience (Incrollabilità) – barriera interiore contro i danni.

States degli attributi HP : Vivo (>0) / Stunnato / Morto (≤0).]

Willpower : Sufficiente (≥ costo abilità) / Insufficiente (< costo abilità).

Empathy : Sintonizzato (predice la mossa) / Disturbato (subisce danno senza reagire).

Charisma : Dominante (avversario salta turno) / Instabile (50% successo – 50% fallimento) / Infranto (fallimento garantito, rischio su alleati).

Resilience : Solida / Decadente / Frantumata.

Actions

Assalto Psichico (HP) :attacco base agli HP nemici, costo 0 WP.

Frattura Cognitiva (Willpower) :potente attacco che consuma molto WP, infligge danni e destabilizza gli stati nemici.

Meditazione Rigenerativa (Empathy) :cura HP e WP; se Resilience è Decadente, torna Solida.

Sovraccarico Psichico (Charisma) : attacco ad area, danno leggero + chance di infliggere Stunnato a tutti i nemici.

Scudo Mentale (Resilience) : barriera che assorbe il prossimo attacco; se Resilience è Frantumata, dura solo metà turno.