Характеристики героя:

* явные
* неявные (в бою не будет показано)

Явные:

* Очки здоровья
* Диапазон значения урона
* Тип атаки (melee/range)
* Стихия
* Инициатива
* Умения

Неявные:

* Стоимость

Стихии:

* Земля
* Огонь
* Вода
* Нейтрал

Земля < Огонь < Вода < Земля

Враждующие стихии наносят и получают на 25% больше урона. (Сильнейшая стихия атакует с увеличенным дамагом, в свою очередь слабейшая наносит уменьшенный дамаг)

Умения героя:

* Просто атака
* Баффы
* Дебаффы

***Баффы:***

1. Лечение (хилл + снятие дебаффа возможно)
2. Повышение инициативы (на сколько-то в такт, на несколько тактов)
3. Иммунитет от дальних/ближних атак (одноразовый)
4. Иммунитет от стихии (одноразовый)
5. Увеличение урона (одноразовый)
6. Смена стихии (??а че а вдруг)
7. Агр (для жирных героев, заставляет противника бить жирного)

***Дебаффы:***

1. Уменьшение урона (одноразовый)
2. Понижение инициативы (на сколько-то в такт, на несколько тактов)
3. Ослепление (пропуск хода героя на какое то время)
4. Рассеивание иммунитета (?)

Инициатива:

Очередь хода формируется от инициативы.

Каждый герой имеет свою инициативу. За каждый такт прибавляется определенное в характеристике героя число очков инициативы до тех пор, пока не будет достигнут порог. Превышение порога приводит к инициации хода героя.  
При одновременном преодолении порога несколькими героями, ходит тот герой, у которого число инициативы вышло больше.

В ситуации если и это число равно, ход определяется случайно

(Возможен вариант случайного определения хода и в первом случае, ну мало ли, рандомчег лишним не бывает)

Расчет дамага

При ударе у персонажа, принимающего удар, отнимается здоровье в количестве, равном некоторому случайному числу дамага из диапазона атакующего персонажа, умноженному на коэффициент стихии, коэффициент баффа и коэффициент дебаффа.   
Если стихия атакующего выше стихии атакуемого, то коэффициент стихии равен 1.25. Если ниже, то 0.75. В остальных случаях 1.

Если на атакуемом персонаже есть бафф иммуннитет, покрывающий текущую атаку, коэффициент баффа атакуемого равен нулю. Если на атакующем есть бафф увеличение урона, коэффициент баффа атакующего равен 1.25. Если на атакующем есть бафф уменьшение урона, коэффициент баффа атакующего равен 0.75