

Sirion, il Cavaliere Runico

Attributi e Stati

1. Forza (STR)

- **Bassa (1-3):** Danni ridotti, difficoltà nell'uso di armi pesanti.
- **Media (4-6):** Buon equilibrio tra velocità e potenza.
- **Alta (7-10):** Colpi devastanti, può rompere la guardia nemica.

2. Resistenza (RES)

- **Bassa (1-3):** Poca difesa, vulnerabile ai colpi.
- **Media (4-6):** Difesa bilanciata, subisce danni moderati.
- **Alta (7-10):** Resiste bene agli attacchi, può bloccare colpi potenti.

3. Agilità (AGI)

- **Bassa (1-3):** Movimenti lenti, facile da colpire.
- **Media (4-6):** Buona mobilità, schiva con successo.
- **Alta (7-10):** Rapidissimo, attacca e si muove con facilità.

4. Intelligenza (INT)

- **Bassa (1-3):** Scarse capacità magiche e strategiche.
- **Media (4-6):** Usa magie basilari e tattiche standard.
- **Alta (7-10):** Maestro di incantesimi, legge il campo di battaglia.

5. Fede (FTH)

- **Bassa (1-3):** Non può usare poteri divini.
- **Media (4-6):** Accesso a magie curative base.
- **Alta (7-10):** Piena padronanza della magia sacra.

Azioni

1. **Colpo Runico** – Attacco fisico potenziato dalla magia runica, aumenta i danni in base alla Fede.
2. **Parata Sacra** – Blocca un attacco e, con alta Fede, riflette parte del danno.
3. **Passo dell'Ombra** – Movimento rapido che permette di evitare un attacco, influenzato dall'Agilità.
4. **Preghiera Curativa** – Recupera punti vita in base alla Fede e all'Intelligenza.
5. **Urlo del Guardiano** – Potenzia temporaneamente Forza e Resistenza, riducendo però l'Agilità.