

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

- 5 Attributes
- Definire gli States degli attributi
- 5 Actions

Trama del gioco

Sei intrappolato nel sonno, il tuo obiettivo è quello di riuscire a svegliarti, ma durante il sonno farai diversi sogni, che in base agli eventi in gioco e a come giocherai le tue carte potranno diventare incubi e assorbirti in essi.

Attributes:

- Sanity (Sanità mentale): Influenza positivamente, se arriva a 0 è Game Over
- Lucidity (Lucidità): Aiuta a controllare il sogno (alta= libera scelta, bassa= caos)
- Fear (Paura): Se troppo alta genera un incubo
- Hope (Speranza): Energia positiva, se abbastanza alta genera eventi positivi
- Trauma (Trauma accumulato): Influenza negativamente, se arriva a 0 ti svegli

Actions:

- Manifest Card: Crea oggetti/alleati (↓Fear)= ↓Lucidity o ↓Hope
- Calm Card: ↓Fear e ↓Trauma ma ↓Lucidity
- Explore Card: Può far trovare carte speciali= ↑Fear
- Confront Card: Se riesce, ↓Trauma e ↑Hope, se fallisce ↓Sanity
- Half Awake Card: Interrompe il sogno corrente, quindi il turno in caso di rischio

State Machine:

