

Ipotizzando un sistema di gioco con combattimento a turni, ipotizzare un personaggio utilizzando: 5 Attributes, Definizioni degli States di quegli attributi e 5 Actions:

### Attributes

Attributo	Descrizione
Speed	Velocità di movimento del personaggio
Range	Distanza massima di attacco
Luck	Influenza su eventi casuali
Velocità di tiro	Tempo tra un colpo e l'altro
Damage	Danno inflitto per colpo

---

### States

Attributo	Stati Possibili
Speed	Rallentata, Normale, Accelerata
Range	Corto, Medio, Lungo
Luck	Sfortunata, Normale, Fortunata
Velocità di tiro	Lenta, Normale, Rapida
Damage	Debole, Normale, Potente

---

### Actions

Azione	Effetto
Scatto	Aumento temporaneo della Speed
Tiro lungo	Aumento del Range per un colpo
Colpo fortunato	Luck aumenta temporaneamente
Doppia freccia	Velocità di tiro aumenta per X secondi
Freccia potenziata	Aumento del Damage per un colpo