

## ATTRIBUTI

<b>ATTACCO</b>	stato: 10(10min/510max)
<b>DIFESA</b>	stato: 0(0min/255max)
<b>VITA/HP</b>	stato: 100(0min/510max)
<b>VELOCITA</b>	stato: 0(-10min/10max)
<b>STAMINA/MANA</b>	stato: 100(0min/100max)

## AZIONI

**ATTACCARE:** Riduce “*stamina/mana*” dell'utilizzatore di **25**. Riduce di “*attacco*”-”*difesa*” del personaggio bersaglio lo stato di “*vita/hp*” del personaggio bersaglio.

**GUARDIA:** Riduce “*stamina/mana*” dell'utilizzatore di **15**. Aumenta il valore “*difesa*” dell'utilizzatore del **50%**

**SCHIVATA:** Riduce “*stamina/mana*” dell'utilizzatore di **15**. Probabilità di schivare il prossimo attacco ricevuto di **7%** per ogni punto di “*velocità*”

**FUGA:** Probabilità di scappare dalla battaglia del 50% + 5% per ogni punto “*velocità*”

**ABILITA':** Riduce “*stamina/mana*” dell'utilizzatore di **70**. Aumenta il valore “*attacco*” dell'utilizzatore del **50%** per quel turno. Riduce di “*attacco*”-”*difesa*” del personaggio bersaglio lo stato di “*vita/hp*” del personaggio bersaglio