

Scenario: combattimento a turni

Personaggio: Stregone degli Elementi

Caratteristiche scenario: è possibile effettuare una sola *action* a turno

ATTRIBUTES	DEFINIZIONE ATTRIBUTES	STATES
Potenza Magica (PM)	Potenza d'attacco. Determina i punti vita tolti all'avversario	<i>Range (1-20)</i> . A inizio turno è 1.
Resistenza Magica (RM)	Riduzione dei danni	<i>Attiva-Non attiva</i> . Se attiva riduce i danni del 30%. A inizio turno è non attiva
Stato Elementale (SE)	Elemento che definisce la tipologia dello stregone. In base al tipo si possono avere aumenti o diminuzioni sull'efficacia delle mosse	<i>Fuoco, aria, acqua, terra, nessuno</i> . A inizio turno è nessuno
Mana	Punti necessari per attivare mosse. In base alla mossa vengono consumati punti mana	<i>Range (1-10)</i> . A inizio turno è 10
Punti Vita	Punti salute. In base alla mossa ricevuta dall'avversario si consumano punti vita	<i>Range (1-50)</i> . A inizio turno è 50

ACTIONS	DEFINIZIONE ACTIONS	LINK ACTION - ATTRIBUTE
Trasformazione	Esegue il cambio di stato in uno scelto da user	Stato elementale
Barriera	Crea una barriera e attiva RM	Resistenza Magica
Meditazione	Si riposa e rigenera 5 punti mana	Mana
Attacco base (il nome cambia in base allo SE)	Attacco che consuma 1 punto mana e aumenta di 1 PM	+ Potenza Magica; - Mana
Attacco speciale (il nome cambia in base allo SE)	Attacco che consuma 3 punti mana e aumenta di 3 PM	+ Potenza Magica; - Mana