### **Attributi del Personaggio**

1. **Strenght (STR)** – Determina il danno fisico e la capacità di impugnare armi pesanti.
2. **Agility (AGI)** – Incide sulla velocità di turno, la schivata e i colpi critici.
3. **Resistence (RES)** – Influenza i punti vita e la riduzione del danno ricevuto.
4. **Intelligence (INT)** – Potenzia l’efficacia delle abilità speciali e la rigenerazione di energia.
5. **Energy (ENERGY)** – Risorsa consumata per abilità e azioni speciali.

### **Stati**

1. **Exhausted (NRG < 10%)** : Riduzione del 50% di AGI e STR.
2. **Berserk (HP < 25%)** : +25% STR, ma -20% DEF e impossibilità di usare abilità tattiche.
3. **Fatica (RES < 20%)** : Riduzione della velocità di turno del 30%.
4. **Inspired (INT > 80)** : Le abilità costano il 25% in meno di NRG.
5. **Sneaky (AGI > 90)** : Aumenta la probabilità di schivata del 40% fino all'attacco successivo (si attiva all’inizio del turno).

### **Azioni Disponibili**

1. **Idle** : Il personaggio è fermo, in attesa di un'azione.
2. **Attacking** : Il personaggio sta attaccando un bersaglio.
3. **Casting** : Il personaggio sta lanciando un incantesimo o un'abilità speciale.
4. **Moving** : Il personaggio sta cambiando posizione sul campo di battaglia.
5. **Using Item** : Il personaggio sta usando un oggetto (pozione, cibo, ecc.).

### **Azioni di combattimento**

1. **Assault**\*( Basato su STR)\*
   * Attacco che infligge il 150% del danno base ma ha una velocità ridotta (-30% AGI).
2. **Dodge**\*(Basato su AGI)\*
   * Aumenta la probabilità di schivata del 50% fino al turno successivo.
3. **Meditation** *(Basato su INT)*
   * Recupera il 30% di NRG e aumenta l’INT di 10 punti temporaneamente.
4. **Guard** *(Basato su RES)*
   * Diminuisce il danno subito del 50% per un turno.
5. **Stealth Shot** *(Basato su AGI e STR)*
   * Se il personaggio è in stato **Sneaky**, infligge un colpo critico automatico con danno raddoppiato.