ПЕРСОНАЖ:

Уровень – отображает, насколько вы задрот

Атака – влияет на урон

Защита – поглотит урон

Ловкость – влияет на последствия

Интеллект – позволяет использовать навыки

Здоровье – отображает, сколько наказаний вы примете

Эрудиция – влияет на события

Карма – влияет на ход вашей истории

При старте игры дается 10 очков, которые игрок сам распределит

С апом уровня дается +5 очков(да да вы можете вложить все в защиту, ибудете неубиваемы)

Ловкость, эрудиция, карма, интеллект влияет как на бой, так и на события\*

Интеллект определяет, эффективность ваших спеллов

Ловкость эффективность ваших действий

Карма отношение к вам

Эрудиция хз на че, наверное на результат работы

МОБ:

Уровень – напрямую влияет на мощность мобов

Атака – дпс

Защита - поглощение

Ловкость – влияет на действия в бою

Интеллект – влияет на спеллы

Здоровье – отображает, сколько наказания можно принять

1 лвл имеет 10 очков, за уровень 5 очков сверху

* Начало хода  
  Ты получаешь 2 моб 1  
  Ты атакуешь  
  Ты атакуешь  
  Моб атакует  
  Второй ход ты +2 моб +1
* Моб тоже по сути копить может
* Если не будет атаковать

Дроп

1. Редкость (Названия и проценты неопределены)  
Дроп с обычного моба:  
Хуй тебе, а не дроп 95%  
Обычная 3.5%  
Необычная 1%  
Редкая 0,3%  
Эпическая 0,15%  
Легендарная 0,05%  
Мифическая 0,01%

Это первый просчёт процентов

2. Распределение статов: (обычная редкость в примере)  
Атака:  
0 - 90%  
1 - 10%  
Хп: (т.к. стоимость в 2 раза меньше -> шанс в 2 раза больше +-)  
0 - 80%  
1 - 10%  
2 - 8%  
3 - 2%  
Ну и т.д  
В случае с более редкими минимальные статы повышаются, также например 1% на дроп процентного бафа стата

Я думаю можно будет их разбирать и на то что с разбора дают можно будет реролить стат

Именно определённый