I CINQUE ATTRIBUTI

Forza:

* Permette di equipaggiare armi e armature più pesanti.
* Aumenta notevolmente l’attacco base.
* Incrementa il danno critico.

Agilità:

* Permette di usare armi complesse e veloci.
* Aumenta l’attacco base e moderatamente L’attacco critico.
* Incrementa notevolmente la probabilità di critico

Magia:

* Aumenta la quantità di mana disponibile.
* Permette l’uso di magie e potenziamenti fisici più complessi e potenti.

Vita:

* Aumenta i punti vita massimi.
* Migliora la resistenza ai danni fisici ed elementali.

Stamina:

* Aumenta l’energia disponibile per compiere azioni in un turno.
* Determina la frequenza con cui si possono usare abilità e attacchi pesanti.

LE CINQUE AZIONI

Attacco base:

* Consumo: basso (Stamina/Mana).
* Danno: da minimo a medio in base all’arma.
* Velocità: standard.

Attacco pesante

* Consumo: alto (Stamina/Mana).
* Danno: elevato.
* Velocità: ridotta (può agire dopo il nemico).

Abilità:

* Può essere di attacco, difesa, guarigione.
* Tutte le classi hanno accesso a un pool comune di abilità.
* Consuma Stamina o Mana (a seconda dell’abilità).

Abilità di Classe:

* come l’azione Abilità, ma qui si usano solo abilità della classe del personaggio

Item/Oggetti:

* si possono usare determinati oggetti che consumano stamina/Mana o fanno finire il turno.