



W1D1 - Pratica

Ipotizzando un sistema di gioco con combattimento a turni, ipotizzare un personaggio utilizzando:

- 5 Attributes
- Definizione degli States di quegli Attributes
- 5 actions

Object: Rhisen (character)

Attributes:

1. **Salute** (punti ferita iniziali 100)
States:
 - Vivo: PF tra 30 e 100
 - In fin di vita: PF tra 30 e 0
 - Morto: PF tra 0 e -10
2. **Forza*** (capacità di sferrare attacchi)
States:
 - 12 PC: +2 al tiro per colpire
 - 14 PC: +4 al tiro per colpire
 - 16 PC: +6 al tiro per colpire
3. **Agilità*** (probabilità di schivare gli attacchi e capacità di muoversi entro 30m)
States:
 - 12 PC: 50% di probabilità di schivare l'attacco
 - 14 PC: 75% di probabilità di schivare l'attacco
 - 16 PC: 100% di probabilità di schivare l'attacco
4. **Intelligenza*** (capacità di lanciare incantesimi)
States:
 - 12 PC: +2 al tiro per colpire
 - 14 PC: +4 al tiro per colpire
 - 16 PC: +6 al tiro per colpire
5. **Difesa*** (incremento della classe armatura)
States:
 - 12 PC: +2 alla classe armatura
 - 14 PC: +4 alla classe armatura
 - 16 PC: +6 alla classe armatura

*punti caratteristica iniziali 12 variabili tramite l'avanzamento di livello o le azioni

Actions:

1. Fendente: (Forza)
2. Fendente Poderoso (Forza)
3. Difesa assoluta: (Difesa)
4. Lanciare Incantesimi (Intelligenza)
5. Muoversi Silenziosamente (Agilità)