# **Sistema de progresión y habilidades**

Los personajes tendrán 6 estadísticas, un arma y un elemento.

Estadísticas (Todas sobre 10):

* Fuerza: Es el valor por el cual se multiplicará el ataque del arma.
* Defensa: El valor entre el cual se dividirá el daño recibido y la armadura activa.
* Velocidad: Es el valor que determinará la posición en los turnos del combate.
* Resistencia: El valor que determina los puntos de salud.
* Magia: El valor que determina la energía mágica y el poder mágico poseído.
* Concentración: El valor que determina los puntos de habilidad poseídos.

El elemento determinará la afinidad elemental y la debilidad a otro elemento, ya que en cuanto a resistencias se refiere, un elemento solamente es resistente a sí mismo, los demás, salvo su debilidad natural, le harán daño neutro.

## **Como conseguir nuevas habilidades mágicas y no mágicas**

Cada habilidad tendrá una serie de requisitos que deberán ser cumplidos para aprenderla, tras hacerlo, la habilidad podrá ser usada, pero primero deberá ser dominada, en este estado la habilidad tendrá un % de fallo, y será necesario ejecutarla con éxito un número determinado de veces. Una vez conseguido la habilidad tendrá su % de fallo correctamente y habrá sido dominada, lo que será uno de los requisitos para desbloquear otras más poderosas.

El sistema no está limitado a entrar en combate, si no que ciertas habilidades, también puedes aprenderse observando el entorno.

EJEMPLOS:

* MOE ve en combate como un enemigo robot lanza una descarga eléctrica a un aliado o a el mismo. Tras ese combate, MOE puede intentar equiparse la habilidad y usarla, ya que la única condición es haber visto a alguien usar dicha habilidad. Para dominarla necesitará ejecutarla con éxito 5 veces, pero cada vez que la utilice habrá un 50% de fallo. Una vez dominada, esta concretamente nunca fallará.
* MOE ve como un enemigo logra paralizar a un aliado. Tras el combate, para cumplir las condiciones, MOE debe de haber dominado la habilidad descarga, solo tras dominar la descarga podrá optar a utilizar la nueva, ya que deberá visualizar la habilidad, con la habilidad requerida ya dominada. Ver la habilidad por primera vez solamente desbloquea la habilidad y algunos requisitos.

## **Como aumentar las estadísticas base**

### Idea 1

Las estadísticas base podrán ser aumentadas de diferentes formas, pero siempre cumpliendo una serie de requisitos que solo podrán ser cumplidos si se avanza, para evitar el farmeo de estadísticas.

* Fuerza: La fuera se aumenta combatiendo, habrá que realizar un número concreto de combates con ciertas criaturas avistadas.
* Defensa: La defensa aumenta recibiendo daño de diferentes criaturas.
* Velocidad: La velocidad es fija, pero cambia según ciertas circunstancias como el estado de un personaje (ya sea por estado alterado o por lore), o el ambiente del planeta.
* Resistencia: La resistencia base solamente puede aumentar consumiendo un punto de fuerza y defensa.
* Magia: La magia aumenta utilizándola y dominando habilidades mágicas.
* Concentración: La concentración aumenta utilizando y dominando habilidades.

### Idea 2

En momentos clave de la historia, simplemente, subir ciertas estadísticas.