W1D1 – Pratica

Simone Ruocco

Attributi:

* Attacco – Stato: 20 (1Min/9999Max)
* Possibilità di Critico – Stato 5% possibilità critico (+100% attacco)
* Difesa – Stato: 5 (0Min/4999Max)
* Vitalità – Stato: 100 (0Min/4999Max)
* Mana – Stato: 100 (0Min/999Max)

Azioni:

* Attaccare:
  + Riduce di “X” “Mana” dell’utilizzatore.
  + Riduce di “Attacco”-“Difesa” lo stato di “Vitalità” del nemico. Si applica la “possibilità di critico”.
  + Passa il turno al prossimo personaggio.
* Difendersi:
  + Aumenta di “+50%” l’attributo “Difesa” del personaggio.
  + Passa il turno al prossimo personaggio.
* Riposo:
  + Aumenta di “+25%” l’attributo “Mana” e “Vitalità” del personaggio.
  + Passa il turno al prossimo personaggio.
* Fuga:
  + Esci dal combattimento con il lancio di un dado + “Vitalità” mancante (maggiore è la vita mancante, maggiore è la possibilità di fuggire)
  + Se fallisce passa il turno al prossimo personaggio.
* Attacco finale:
  + Consuma il 100% di “Mana” infliggendo il 200% di “Attacco” aumentando la “Possibilità di Critico” del “+20%”
  + Passa il turno al prossimo personaggio.