Punktesystem:

* Health
* Mana/Wut/Blut
* Armor
* Ausdauer
* Penetration
* Regeneration
* Glück(bei positiven Werten: gute Loots, one hit schläge bei schlechten Werten: sehr starke Gegner, Schläge und Zauber schlagen schneller und häufiger fehl)
* Geschicklichkeit(öffnen von Schlössern, Handhabung von Waffen und Werkzeug, Diebstahlskill)
* Intelligenz (mentale Belastbarkeit geht mit steigender Intelligenz schneller runter)
* Strength (Tragfähigkeit, Health, Penetration, Ausdauer, höher Springen)
* Überzeugung (man kann KIs besser anlügen/handeln)
* Geschwindigkeit (attackspeed, Laufgeschwindigkeit, höherer Verbrauch von Ausdauer bei höherer Geschw.)
* mentale Belastbarkeit(geht runter bei „schlechten“ oder nicht gelungen Aktionen gibt starke Abzüge bei Geschicklichkeit, Ausdauer, Intelligenz, Geschwindigkeit)