**Механики**

Боевые:

1. *Удар, промах/попадание*

Основная боевая механика. Выполняется вторым действием. Игрок выбирает, кого ударит его персонаж на этом ходу, затем по формуле рассчитывается вероятность попадания, затем проверяется, попал удар, или нет. Если попал, то по другой формуле рассчитывается нанесённый урон.

1. *Использование магии*

Заклинания используются первым действием. Все они имеют ограниченное кол-во зарядов (т. е. количество раз, которые можно их использовать за бой). Вся остальная информация приводится в описании конкретного заклиная, т. к. они сильно отличаются друг от другого.

1. *Использования рун*

Руны используются первым действием, за исключением тех, в описании которых указано, что они атакующие. Они исчезают после использования. Во время боя каждый член отряда может нести ограниченное кол-во рун. Каждый член отряда имеет особый показатель, и каждая используемая руна уменьшает этот показатель на число, указанное в описании руны. Если показатель достигает нуля или становится отрицательным, то персонаж получает урон и штрафы. Вся остальная информация приводится в описании конкретной руны, т. к. они сильно отличаются друг от другого.

1. *Использование зелий*

Зелья используются первым действием, за исключением тех, в описании которых указано, что они атакующие. Они исчезают после использования. Во время боя каждый член отряда может нести ограниченное кол-во зелий.

1. *Использование способностей*

Способности используются первым действием, за исключением тех, в описании которых указано, что они атакующие или пассивные. Предполагается, что в конечном продукте каждый класс будет иметь уникальный набор способностей, но в масштабе демоверсии классы можно вообще не делать.

1. *Выбор целей врагов*

У каждого персонажа имеется особый показатель, равный в начале боя 1. Атакуя, используя магию или особые способности, персонаж повышает этот показатель. Ставя защиту и используя другие способности персонаж понижает этот показатель. Чем выше число показателя, тем выше вероятность, того, что этот персонаж будет атакован.

Не боевые:

1. *Разговор*
2. *Бартер*
3. *Принятие в отряд новых членов*
4. *Принятие и выполнение заданий*
5. *Получение нового уровня*

Получая новый уровень игрок выбирает новую способность.