# Damage flow

El daño efectuado por el personaje depende de las siguientes variables

* Spell DMG : es el daño inicial de cada spell
* DMG increase : El incremento de Spell DMG cada nivel (el incremento es un % fijo)
* Base DMG : el el daño base de una spell que se usará para aplicar los modificadores extra, (Al subir de nivel una habilidad Spell DMG es reemplazo por el Base DMG)

**[(Base DMG \* DMG Increase) + Base DMG] = Spell DMG**

* los daños adicionales como críticos, daño de varita y daño por combo (todos los modificadores son %)

**Crit MOD \* Spell DMG**

**Wand MOD \* Spell DMG**

**Combo MOD \* Spell DMG**

* Los daños adicionales son sumados al Spell DMG
* Los tipos de daño son “tags” que se añaden al final del cálculo de la spell y depende cada spell el tipo de daño que llevará
  + Neutral
  + Fire
  + Cold
  + Holy
  + Dark
  + Arcane

