

# Roadmap – Sistema de Atributos

**Projeto:** "baronet"

**Responsável:** Coordenação Geral Auxiliar

**Data:** [27/07/2025]

## 1. Objetivo do Sistema

Estabelecer a base numérica e funcional dos atributos dos personagens, influenciando diretamente:

- Combate (ataque, defesa, habilidades)
- Progressão de personagem (nível e classe)
- Sinergia entre classes e equipamentos
- Estratégias de construção (builds)

## 2. Categorias de Atributos

Tipo	Descrição	Influência
Primários	Crescem com o personagem	Força, Inteligência, Destreza, Vitalidade, Sorte
Secundários	Calculados a partir dos primários ou bônus	Ataque, Defesa, HP, Crítico, Esquiva, Velocidade
Situacionais	Bufs/debuffs ou efeitos temporários	Regeneração, Resistências, Modificadores Elementais

## 3. Atributos Primários e Secundários

**Primários:**

- **Força:** Dano físico, carga
- **Destreza:** Crítico, esquiva, velocidade
- **Inteligência:** Dano mágico, recarga de habilidade
- **Vitalidade:** HP, defesa física

- **Sorte:** Drop raro, evasão de debuffs

#### Secundários:

- Cálculo derivado dos primários (ex.: Ataque = STR \* arma + bônus)

## 4. Atributos Situacionais e Efeitos Especiais

Tipo	Efeito no Jogo
Resistência	Reduz dano elementar
Sangramento	Perda contínua de HP
o	
Stun	Paralisa por curto período
Veneno	Dano por tempo (tick damage)

## 5. Progressão por Nível

Faixa de Nível	Descrição
1–25	Crescimento lento, introdução
26–50	Crescimento estável
51–75	Builds e especializações
76–100	Transformação de classe, respec

Cada nível fornece pontos de atributo. Haverá itens ou NPCs que permitem **respec**.

## 6. Integração com Outros Sistemas

- **Combate:** dano, defesa, crítico
- **Sistema de Habilidades:** escalamento e custo
- **Classes:** foco em 2 ou 3 atributos
- **Equipamentos:** afetam atributos base
- **Equipe:** papéis diferenciados por build

## **7. Considerações Finais**

O sistema de atributos é um dos pilares da jogabilidade em BARONET, e deve ser totalmente integrado ao sistema de classes, combate e progressão para garantir uma experiência balanceada, desafiadora e adaptável ao estilo de cada jogador.