

## OBJETIVO DO SISTEMA

Estabelecer a base numérica e funcional que define a força, resistência, agilidade, inteligência e especializações dos personagens, influenciando diretamente:

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

## CATEGORIAS DE ATRIBUTOS

Tipo	Descrição	Influência direta
Primários (Base)	Crescem com o personagem, afetam secundários	Força, Inteligência, Destreza, Vitalidade, Sorte
Secundários	Calculados a partir dos primários ou bônus externos	Ataque, Defesa, HP, Crítico, Esquiva, Velocidade etc
Situacionais	Aplicados por buffs/debuffs ou efeitos temporários	Regeneração, Resistências, Modificadores elementais

## ATRIBUTOS PRIMÁRIOS

Atributo	Descrição	Impacto direto
Força	Capacidade física e muscular	Aumenta dano corpo a corpo e capacidade de carga
Destreza	Agilidade, precisão e coordenação	Influencia chance de acerto crítico, esquiva, velocidade de ataque
Inteligência	Capacidade mágica e raciocínio	Potencializa dano mágico, resistência mágica, velocidade de recarga de habilidade
Vitalidade	Saúde geral e resistência física	Aumenta vida máxima (HP), defesa física e resistência a status
Sorte	Fator aleatório e intuitivo	Afeta chance de drop raro, crítico, evasão de debuffs

## ATRIBUTOS SECUNDÁRIOS

Atributo	Fórmula base simplificada	Relacionamento com o jogo
Ataque Físico (	STR x Arma + bônus	Dano corpo a corpo
Defesa Física	VIT + Armadura	Redução de dano físico recebido
HP Máximo	VIT x fator fixo	Determina o quanto de dano o personagem pode suportar
MP Máximo	INT x fator fixo	Energia disponível para habilidades
Chance de Crítico	(DEX + LUK) / fator	Probabilidade de causar dano crítico
Evasão / Esquiva	DEX / fator	Probabilidade de evitar ataques
Velocidade de Ação	DEX + Equipamento	Afeta tempo entre ataques ou ativações
Taxa de Regeneração	VIT + Equipamento + Buffs	HP/MP regenerados por segundo (em campo ou fora dele)

## ATRIBUTOS SITUAIS E ESPECIAIS

Tipo	Efeito no jogo	Observações
Resistência a Fogo	Reduz dano de ataques com elemento fogo	Pode vir de artefato, poção, habilidade passiva ou temporária
Sangramento	Perda contínua de HP após golpe	Chance atrelada à arma ou habilidade adversária
Stun / Atordoamento	Impossibilita ações por um tempo curto	Requer resistência especial ou tempo de recuperação
Veneno / Queimadura	Efeitos contínuos de dano em tempo	Resistência parcial pode reduzir tempo ou dano por tick

## CRESCIMENTO POR NÍVEL

Faixa de Nível	Progressão Base	Impactos no sistema
Nível 1–25	Aumento lento, desbloqueio de base	Introdução aos atributos e evolução inicial
Nível 26–50	Crescimento estável	Liberação de novos cálculos secundários

Nível 51–75	Crescimento ampliado	Diversificação de builds com equipamentos e classes
Nível 76–100	Crescimento total	Liberação de ativa/passiva completas, transformação de classe e respec

## MECÂNICA DE DISTRIBUIÇÃO

- Cada **nível up** concede **pontos de atributo** para distribuir.
- Personagens possuem **preferência por atributos específicos** (segundo sua classe).
- Será possível **redefinir os pontos** usando item raro ou NPC específico (respec).
- Equipamentos também fornecem **bônus temporários ou permanentes** aos atributos.

## INTERAÇÃO COM OUTROS SISTEMAS

Sistema	Relacionamento direto
Combate	Dano, resistência, tempo de recarga, evasão, críticos
Sistema de Habilidades	Escalamento de dano, custo de MP, sinergia com atributos
Classes	Cada classe foca em 2 ou 3 atributos específicos
Equipamentos	Armas e armaduras afetam atributos diretamente
Time	Atributos influenciam o papel do personagem na equipe