Atributos

- STR, Strength -> Fuerza, se usa para el ATK y resistencia a algunos estados alterados.

- AGI, Agility -> Agilidad, se usa para FLEE y la frecuencia de ataque.

- INT, Inteligence -> Inteligencia, se usa para el MATK, MDEF, cantidad de MP y resistencia a algunos estados alterados.

- VIT, Vitality -> Vitalidad, se usa para la cantidad de HP, DEF, MDEF y resistencia a algunos estados alterados.

- DEX, Dexterity -> Destreza, se usa para el ATK de los ataques físicos a distancia, para el HIT y para el bonus de daño crítico.

- LUK, Luck -> Suerte, se utiliza para FLEE, posibilidad de crítico y HIT. [Quizá algo más?].

- HP, Health Points -> Puntos de vida.

- MP, Magic Points -> Puntos de magia, maná o como le queramos llamar.

- ATK, Attack -> Daño físico.

- MATK, Magic Attack -> Daño mágico.

- DEF, Defence -> Defensa física.

- MDEF, Magic Defence -> Defensa mágica.

- HIT -> Posibilidad de acierto [con ataques físicos].

- FLEE -> Posibilidad de esquivar [ataques físicos].

- CRIT Chance -> Posibilidad de golpe crítico.

- CRIT Bonus -> Daño extra de golpe crítico, por defecto es del 100% (el doble).

Cálculos (provisionales)

[Las B minúsculas indican que es el atributo base correspondiente a personaje y nivel]

- HP = bHP + VIT\*10

- MP = bMP + INT\*5

- ATK = bATK + STR\*2

- MATK = bMATK + INT\*2

- DEF = bDEF + VIT

- MDEF = bMDEF + VIT/2 + INT/2

- HIT = bHIT + DEX + LUK/2

- FLEE = bFLEE + AGI + LUK/2

- CRIT CH = bCRIT + LUK

- CRIT DMG = bCRIT DMG + STR/2 + DEX/2