Diseño Magia

# Daño Elemental

* Fuego
* Agua
* Aire
* Planta
* Rayo
* Oscuridad
* Luz
* Orden
* Caos
* Locura
* Serenidad
* Arcano
* Divino

# Tipos de Ataque

* Corte
* Punzante
* Contundente
* Magia Proyectil
* Magia Chorro
* Magia Cuerpo a Cuerpo

# Tipos de Daño

* Físico (Daña la vida, si llega a 0 muere)
* Espiritual (Daña la capacidad mágica, mana, si la capacidad mágica está a 0, un golpe Espiritual hará más daño que uno físico normal)
* Mental (Daña la moral, si la moral llega a cero el enemigo queda aturdido haciéndolo saltar un turno y recibir un poco más de daño durante la aturdición)

Debido a estos tipos de daño, habrá magias para recuperar vida, capacidad mágica y moral.

# Estadísticas

Vida/Magia/Moral

Los tipos de ataque serán las estadísticas de los personajes pudiendo especializar a un personaje en un tipo de ataque concreto.

# Árboles de Habilidad

Se crearán árboles de habilidad para cada elemento, e ir así desbloqueando cada vez magias elementales más fuertes. (Quizás)