Pv : point de vie, quand tu tombes à 0, tu crèves

Pa : point d’action, on en recouvre n par tour, peuvent se cumuler

Mana : point de magie, on ne peut en récupérer qu’avec des potions

Def : Résistance physique

Esq : proba d’esquiver

Rés magique

PV par tour

Pa par tour

Mana par tour

Taux de retour de dégats

Attaques : actions qui ne nécessitent que des Pa

* Attaques rapides (peu de Pa mais peu de dégats dans le rand)
* Attaques lourdes (beaucoup de Pa et beaucoup de dégats dans le rand)
* Notions de saignements ?

Magie : actions qui ne nécessitent des Pa et de la Mana

* Types de magies : feu offensif et eau défensif

Objets : qté limité, utilisation infinie

Classes de perso difftes

Règles combats :

1. Attaque offensives :

Calcul de la proba d’esquive => Esquive si besoin

Attaques : dégats lors d’une attaque simple

= randInt[degats de bases- , degats de bases+] –def

Coup critiques => dégats = dégats de base \* coef de cc ?

Soit choix perso, soit choix de set (modifiables en combat ?)