

[Attributes]

- Base Damage
- Dodge / Parry / Block chance
- Critical chance
- Agility
- Strength
- Intelligent
- Armor

[Formula]

- $\text{Min Damage} = \text{floor}(\text{Base Damage} + \text{Strength} / 10);$
- $\text{Max Damage} = \text{floor}(\text{Base Damage} + \text{strength} / 5);$
- $\text{Damage} = \text{random}(\text{Min Damage}, \text{Max Damage});$
- $\text{Critical Chance} = \text{Base} + \text{Agility} / 5;$
- $\text{Critical Damage} = \text{Damage} + \text{Agility} (1-1.3 / 1.3-1.5)$
- $\text{Dodge / Parry / Block chance} = \text{Base} + (\text{Strength} + \text{Agility} + \text{Intelligent}) / 10$
- $\text{HP} = \text{Base} + \text{Strength} * (1-1.5)$
- $\text{MP} = \text{Base} + \text{Intelligent} * (1-1.5)$
- $\text{Spell Damage} = \text{Damage} + \text{Intelligent} * (1-1.5)$
- $\text{Daged} = \text{Enemy Damage} - \text{Armor} / 2$

[Skills]

Man:

- Wind Shield: quạt kiếm, tạo một màn chắn gió phía trước
 - + Dodge / Parry / Block chance + X%
 - + 25% khả năng phản Y% damage đối phương
 - Lv1: X = 15 / Y = 50
 - Lv2: X = 20 / Y = 75
 - Lv3: X = 25 / Y = 100
- Cut Wind: chém ngang kiếm, tạo một luồng kiếm khí tới đối phương và gây sát thương
 - + $\text{Damage} = \text{Base Damage} * X\%$
 - + Stun chance : 10%
 - Lv1: X = 130%
 - Lv2: X = 150%
 - Lv3: X = 170%
- Sword Up: tăng critical chance (next turn)
 - + $\text{Critical chance} = \text{Base} + X$
 - Lv1: X = 5
 - Lv2: X = 10
 - Lv3: X = 20
- Samurai Spirit (passive): tăng base damage dựa vào số máu còn lại, tự động kích hoạt Wind Shield
 - + $\text{Base Damage} = \text{Base} + (\text{lose HP}) \% * \text{Base}$
 - + 15% cơ hội kích hoạt Wind Shield
- Sword Storm: chém liên tục 5 phát vào đối phương, damage giảm dần nhưng critical chance tăng dần
 - + Damage : 120% - 115% - 110% - 105% - 100%
 - + Critical chance: +0% / +5% / +10% / +15% / + 20%

Beast

- Crawl : cào vào đối phương
 - + $\text{Damage} = \text{Base Damage} * X\% + \text{Agility} / 5$
 - + Bleeding chance : 10%

Lv1: X = 135%

Lv2: X = 160%

Lv3: X = 180%

- Rage: tăng damage và khả năng né đòn (2 turn)

+ Dodge: + 20%

+ 50% cơ hội được đánh thêm 1 lần nữa, với sát thương đánh thường

Lv1: X = 110%

Lv2: X = 120%

Lv3: X = 130%

- Wolf Howl: gọi ra 3 con sói và căn xe đối phương

Damage cho mỗi con: Damage * X

Lv1: X = 50%

Lv2: X = 70%

Lv3: X = 80%

- The Beast: 50% cơ hội dùng chiêu Crawl khi Dodge / Parry / Block thành công