

Clases Humanas:

Guerrero: Una clase enfocada en el combate cuerpo a cuerpo, posee 10 puntos extra en vida, ataque a corta distancia y defensa.

Aventurero: Una clase enfocada en el combate a larga distancia, posee 10 puntos extra en defensa, ataque a larga distancia y velocidad.

***aparte de las ventajas y desventajas de su raza**

Clases Hijos de la Tierra*:

Mago Blanco: Clase enfocada en las magias de curación y de protección, tiene 10 puntos extras en defensa mágica, y tiene aprendidas las magias de:

-Curación:

El jugador objetivo regenera una cantidad de salud dependiendo del nivel de habilidad desarrollado.

-Defensa mágica:

El jugador objetivo es inmune a los ataques de magia durante un tiempo (turnos) limitado.

-Ataque de luz:

Un ataque de tipo mágico que afecta un 10% más a los Hijos de la noche, el nivel de ataque depende del nivel desarrollado de esta habilidad.

Druida: Clase enfocada en la relación con los enemigos animales, tienen 10 puntos extra en velocidad y tienen aprendidas las magias de:

-Control animal:

Durante un periodo de tiempo (turnos) el jugador puede hacer que un enemigo animal se vuelva aliado en un combate.

-Defensa animal:

Durante un periodo de tiempo (turnos) el jugador objetivo es inmune a los ataques producidos por animales.

-Domador:

Dependiendo de la habilidad desarrollada en el jugador, este podrá capturar a un animal y usarlo en combate durante un número limitado de turnos.

***aparte de las ventajas y desventajas de su raza**

Clases Hijos de la Noche*:

Mago Negro: Clase enfocada en las magias de destrucción, tiene 10 puntos extras en defensa mágica, y tiene aprendidas las magias de:

-Drenaje:

Absorbe vida del jugador objetivo dependiendo del nivel de esta habilidad.

-Bola de fuego negro:

Lanza una poderosa bola de fuego causando daño dependiendo del nivel de dicha habilidad.

-Veneno

Resta vida en el personaje objetivo, tanto la cantidad de vida como el número de turnos depende del nivel de la propia habilidad.

Necromante: Clase enfocada a la relación con los enemigos no-muertos, tienen 10 puntos extra en velocidad y tienen aprendidas las magias de:

-Control necrológico:

Durante un periodo de tiempo (turnos) el jugador puede hacer que un enemigo no-muerto se vuelva aliado en un combate.

-Defensa necrológica:

Durante un periodo de tiempo (turnos) el jugador objetivo es inmune a los ataques producidos por no-muertos.

-Dominio:

Dependiendo de la habilidad desarrollada en el jugador, este podrá capturar a un no-muerto y usarlo en combate durante un número limitado de turnos.

***aparte de las ventajas y desventajas de su raza**

Como véis he buscado mantener un equilibrio entre las clases dependiendo de las razas, cada una con sus particularidades y vulnerabilidades, las razas de los hijos de la noche y la tierra poseen el control de los poderes mágicos de la vida y la muerte respectivamente y controlan también los animales y los no-muertos.

En cambio la raza humana controla las habilidades físicas, siendo estos más fuertes y ágiles en el uso de armas cuerpo a cuerpo y a distancia, de esta manera buscamos crear una diversidad y a la vez un equilibrio ¿cómo sabremos si esto funciona? Sobre texto no lo podremos saber nunca, lo tendremos que probar por nosotros mismo y encontrar los puntos débiles de todo ello para poder luego balancearlo.

Como estamos creando un juego sencillo aunque con profundidad no deberíamos complicarnos demasiado la vida por ahora, pero si queréis hacer algo diferente os aconsejo creéis una clase enfocada en el crafting, que aunque no tendría mucha ventaja en combate, sí podríamos usarla en el caso de tener un mundo lo

suficientemente grande como para poder disfrutar del crafting separándonos de la historia principal.