상태이상 목록

# 기절(스턴)

* + 기절상태에서는 풀리기전까지 어떠한 조작도 불가능하다
	+ 기절상태의 지속시간은 시전자의 스킬 능력에 따라 정해진다.
	+ 대상의 아이템능력에 따라 지속시간이 줄어들거나 늘어날 수 있다.
		- 시각적 효과 – 비전투 대기 애니메이션 재생하고 머리위에 기절 이펙트 붙임

# 넉다운

* + 강력한 공격엑 맞아 넘어지는 상태, 상태 애니메이션만 다를뿐 기절과 같다고 볼 수 있다.
	+ 넘어진 상태에서도 공격은 맞게된다.
	+ 넉다운의 지속시간은 시전자의 스킬 능력에 따라 정해진다.
	+ 대상의 아이템능력에 따라 지속시간이 줄어들거나 늘어날 수 있다.
		- 시각적 효과 – 넉다운 애니메이션 재생(다운과 스탠드업 두가지 애니메이션으로 구성)

# 공포

* + 공포에 걸리면 조작과 상관없이 일정 거리를 배회한다.
	+ 공포상태에서는 공격 / 스킬이 사용되지 않는다
	+ 공포의 지속시간은 시전자의 스킬 능력에 따라 정해진다.
	+ 대상의 아이템능력에 따라 지속시간이 줄어들거나 늘어날 수 있다.
		- 시각적 효과 – 이동애니메이션 재생 머리위에 공포 이펙트가 붙음

# 속박

* + 이동불가효과
	+ 제자리에서 공격이나 스킬은 사용할 수 있다.
	+ 속작의 지속시간은 시전자의 스킬 능력에 따라 정해진다.
	+ 대상의 아이템능력에 따라 지속시간이 줄어들거나 늘어날 수 있다.
		- 시각적 효과 - 비전투 대기 애니메이션 재생, 캐릭터 로컬에 이펙트 붙음

# 유혹

* + 일정시간 아군이되어 적과 전투한다.
	+ 유혹의 지속시간은 시전자의 스킬 능력에 따라 정해진다.
	+ 대상의 아이템능력에 따라 지속시간이 줄어들거나 늘어날 수 있다.
		- 시각적 효과 – 머리위에 유혹을 나타내는 이펙트 붙인다.