**[NOX] 신규 클래스 Slayer[Athena] 설정**



작성자: 김택훈

작성자: 김택훈

작성일: 2015 06 11

Ver.버전: 1.00

# Revision

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 날짜 | 작업내용 | 작업자 | Version |
| 2016.11.21 | 신규 클래스 슬레이어 아테나 : 여자 근거리 전투 캐릭터 | 김택훈 | 1.0 |
| 2016.11.29 | 아테나: 신규 액티브스킬(12종), 신규 패시브 스킬(6종) | 김택훈 | 1.1 |
| 2016.11.30 | DB 데이터 설정 | 김택훈 | 1.2 |
| 2016.12.07 | 캐릭터 시나리오 | 김택훈 | 1.3 |

# 목차

[Revision 0](#_Toc469068215)

[목차 1](#_Toc469068216)

[1. 개요 2](#_Toc469068217)

[1.1 의의 2](#_Toc469068218)

[1.2 목적 2](#_Toc469068219)

[2. 슬레이어 아테나 캐릭터 등장 배경 2](#_Toc469068220)

[2.1 아테나 등장 시나리오 2](#_Toc469068221)

[3. 슬레이어 아테나 캐릭터 컨셉트 설정 4](#_Toc469068222)

[3.1 캐릭터 외형 4](#_Toc469068223)

[4. 슬레이어 속성의 확장 5](#_Toc469068224)

[4.1 클래스 기본 속성 변화 5](#_Toc469068225)

[4.2 각 클래스 별 기본속성이 전투속성에 영향을 주는 비율 6](#_Toc469068226)

[5. Slayer(슬레이어) Skill 설정 6](#_Toc469068227)

[5.1 Slayer(슬레이어) Active Skill 6](#_Toc469068228)

[5.2 Slayer(슬레이어) Passive Skill 16](#_Toc469068229)

# 개요

## 의의

NOX 의 신규 클래스 슬레이어: 아테나 (여성) 캐릭터의 컨셉 및 능력치 설정과 새로운 전투 방식에 맞는 스킬 컨셉트 정립.

## 목적

다수를 상대하는(캐릭터와 몬스터: P v E) 형태의 Hack & Slash 스타일에 적합한 신규 클래스 특성에 따른 능력치 및 스킬 설정을 목적으로 둔다.

# 슬레이어 아테나 캐릭터 등장 배경

## 아테나 등장 시나리오

: 미정

루퍼오버 기계문명 사회. 외딴곳에 숨겨진 작은 문명사회. 보이드의 영혼과 정신지배에 대항하기 위하여, 지배당한 육체를 강제로 억제하도록 신체의 일부를 기계화 시켰다. 나약한 육신과 영혼이 지배당하기 전에 선의지(지배 이전의 정신)를 통해 기계부분을 무력화시킬 수 있는 특수교육을 받은 사람들이다. 나약한 신체의 일부를 기계화 시켰기에 순간적으로 폭발적인 힘을 낼 수 있으며, 기계화된 장치는 특수한 물질을 에너지화 시켜 자신을 보호 또는 대상에게 물질적 피해를 가할 수 있는 기술을 가졌다. 특수한 물질은 루퍼오버 마을 근처에만 존재하는 블랙스톤이라는 특수 광물이다. 그들은 블랙스톤을 가공하여 가루 또는 오일, 합판 등으로 가공하고 다양한 용도로 사용할 수 있게 형태나 성질을 변환하는 기술에도 능하다.

루퍼오버 제 1대 대장장이 카루에 의해 블랙스톤이 발견되었다. 그 이후로 지속적인 연구를 통해 거의 완벽하게 다루게 되었다. 제 8대 대장장이 취임식 직전, 블랙스톤을 강제로 탈취하려는 보이드 원정대 일당(*파라파나스의 차남 파오룬이 형을 시기하고 보이드와 거래하여 모반을 꾀함*)과의 전투에서 제 7대 대장장이 파라파나스의 장남 파쿠나스와 그의 첫째 아들 아란테가 목숨을 잃었다. 분개한 루퍼오버 시민들은 파라파나스와 함께 군사를 일으켜 보이드 원정대에 대항했다. 첫 전투의 승리에 대한 기쁨도 잠시였고, 얼마 지나지않아 보이드 군단의 지원군에 의해 전세는 바뀌었다. 동족들이 서로 무참히 살해하는 현장을 목격한 그들은 그 광경을 믿을 수 없었다. 괴현상으로 그들은 점점 공포에 떨며 죽을 날 만을 기다렸다. 신체적으로 외소하고 제대로 된 군사훈련기관도 없었던 루퍼오버는 사상자만 늘어났다. 수 년간의 전투로 인구의 8할 이상을 잃었고, 복구하기 조차 힘들어진 루퍼오버는 거의 몰락 위기에 처했다. 동족간 살해를 목격했던 이들은 여러 단서를 통해 결국 정신이 지배당하는 현상을 밝혀냈다. 그리하여 파라파나스는 블랙스톤 사용 금기인 신체와 기계의 결합을 깨고 보이드 군단에 대항할 수 있는 기계화 사단인 파라노이드를 양성하기로 결심한다. 실험에 동참한 나머지 동족들도 실패에 대한 담보로 목숨을 내놓았고 무수히 많은 실패를 거듭하여 마침내 성공하기에 이르렀다. 불과 남은 숫자는 몇 안되었다.

제 7대 대장장이 파라파나스의 장남인 파쿠나스의 둘째 딸이고, 저항군 루퍼스패너 소속인 아테나, 그녀 역시 전투에서 한 쪽 팔과 한 쪽 다리를 잃었다. 자신의 신체를 잃은 것보다 가족을 잃은 슬픔에 병상에 누워있던 그녀에게 파라파나스는 루퍼오버와 그녀의 복수를 위해 블랙스톤의 신체화 임상실험을 제안했고 그녀는 받아들였다. 그녀는 실험에 성공한 몇 안되는 사람 중에 하나였다. 파라파나스는 임종직전 제 8대 대장장이로 그녀를 임명하였고, 블랙스톤이 매장된 지역을 감추기 위해 파르판 광산지역을 파괴를 원했다. 마지막에 *“빛을 쫓는 어둠보다 어둠속에 빛이 되어라.”*라는 말과 함께 숨을 거둔다.

방문한 파오룬에게 설득 당한 아테나는 매몰된 광산지역의 지도 일부와, 기계사단인 파라노이드를 그에게 맡기고, 보이드를 찾아 떠난다. 후에 루퍼오버는 파오룬 통치하에 들어가 보이드와 손을 잡고 파라노이드를 양상하게 된다.

# 슬레이어 아테나 캐릭터 컨셉트 설정

## 캐릭터 외형

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 외형 | 설명 | 참고 이미지 |
| 신체특징 | 좌측 팔과 다리는 안드로이드(기계)임.  우측 손에 검을 들고 사용. | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b1)캐릭터 일반성장 시스템[일반성장 룰 및 관계수식]\신규 캐릭터 아테나\신규 여자캐릭터 컨셉트설정.png |
| 성격 스타일 | 보이쉬한 스타일, 의심 많은 성격. |
| 신장 | 170cm |
| 나이 | 19세 |
| 헤어 | 짧은 단발 머리 |
| 인상 | 시크하고 날카로우며, 약간 냉소적.  D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b1)캐릭터 일반성장 시스템[일반성장 룰 및 관계수식]\신규 캐릭터 아테나\신규여자캐릭터인상01.png |
| 무기 | 특수한 강철재질로 늘어나는 체인과 날카로운 날이 결합된 검. | D:\HoonFactory\WorkStation\1)GameDesignDocument\b)System\b1)캐릭터 일반성장 시스템[일반성장 룰 및 관계수식]\신규 캐릭터 아테나\신규 여자캐릭터 무기01.png |

# 슬레이어 속성의 확장

## 클래스 기본 속성 변화

1. 모든 캐릭터는 클래스의 기본 특화에 따라 기본 속성의 성질을 바탕으로 최초 기본속성 분배 및 레벨 성장에 따라 기본속성의 증가 수치가 다르다.
2. 클래스 별 기본 속성 변화 값들은 Character\_infos 테이블의 T\_CharacterClass 시트에 각각의 특정 필드 값(전투 속성 등)으로 환산된다.



## 각 클래스 별 기본속성이 전투속성에 영향을 주는 비율

1. 각 클래스별 전투 속성에 기반이 되는 비율들이 정해져있다.
2. 다음에 삽입된 시트로 각 클래스가 전투 속성에 비율들의 정보 적용을 참고할 수 있다.

[ 각 클래스 별 전투 속성 계산에 필요한 비율 변화 비교 ]



# Slayer(슬레이어) Skill 설정

## Slayer(슬레이어) Active Skill

1. 연속 타격 및 자기 강화 속성 능력
2. 근거리 전투에 적합한 패시브
3. 범위 타격형 스킬
4. 자기 강화, 대상 약화, 도약, 넉-백, 넉-다운
5. 해당 스킬 강화 시 클래스 일반 스킬 포인트 및 구매 스킬 포인트를 요구
   * 1. **돌파: 런지(Lunge) [Lv.1]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 액티브 | 기력소모: 95/100/105/110/115/120/125 | 즉시 | 쿨 타임  19/18/17/16/15/14/13 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | 적군 몬스터 / 적군 AIPC | Self | Round |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 재사용 대기시간 감소 | 4초 | Self | Self |
| **설명** | | | |
| * 타겟된 적군 대상에게 돌진하여, 대상을 강하게 벤다. 대상은 [b2fb0b]3[-]초 동안 공격력의 [b2fb0b] 45% [-]~[b2fb0b] 105%[-]만큼 주변에 피해를 입으며, 재사용 대기 시간이 4초동안 [b2fb0b]10[-]~[b2fb0b]35%[-]가 감소된다. * 좌측으로 검을 파지(준비)한채로 낮고 빠른 자세로 대상에게 돌진하며, 사정거리 끝에서 빠르게 좌에서 우로 가로베기. | | | |

* + 1. **흡수: 사이폰 익스플로젼(Siphon explosion) [Lv.1]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 액티브 | 기력소모: 95/100/105/110/115/120/125 | 즉시 | 쿨 타임  19/18/17/16/15/14/13 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | 적군 몬스터 / 적군 AIPC | Target | Round |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 피해감소 효과 | 2.5초 | Self | Self |
| **설명** | | | |
| * 커다란 검기를 전방으로 빠르게 날려 직선 범위 내 검기와 충돌하는 적대적 대상에게 피해를 준다. * 우측 팔목으로 좌측 팔을 받친 상태로, 좌측(기계화)팔을 정면으로 길게 뻗고, 손바닥이 정면을 향한 자세로, 1.5초간 기를 모으는 자세. 해당 자세를 취하는 1.5초동안 강력한 암흑 에너지를 대상에게 생성시킨다. 생성된 암흑 에너지는 1.5초 후 강력한 폭발을 한다. | | | |

* + 1. **검무: 댄싱 블레이드(Dancing Blade) [Lv.6]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 액티브 | 없음 | 즉시 | 쿨 타임 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | 적군 몬스터 / 적군 AIPC | Self | Round |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 약화(방어력 감소) | 3 초 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 기력 소모: 95/100/105/110/115/120/125 * 재사용 대기시간: 22/21/20/19/18/17/16 초 * 시전자는 제자리 도약하여 공중에서 자신 주변의 4/5/6m 주변의 대상들을 향해 무차별 칼날채찍을 휘둘러 60/80/100/120/140/160/180 의 피해를 준다. * 도약과 동시에 3초간 자신의 방어력을 15% 상승시킨다. | | | |

* + 1. **선고: 데스 센턴스(Death Sentence) [Lv.8]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 액티브 | 없음 | 즉시 | 쿨 타임 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | 적군 몬스터 / 적군 AIPC | Self | Round |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 체력 흡수 | 없음 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 기력 소모: 120/125/130/135/140 * 재사용 대기시간: 19/18/17/16/15초 * 정면에 적군 대상에게 체인 칼날을 던져 상대방을 묶어둔다. 대상에게 80/120/160/200/240 피해를 주고 약 1 초 후 대상에게 도약합니다. (1.0 초 스턴) | | | |

* + 1. **증강: 빌드 업(Build Up) [Lv.10]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 액티브 | 없음 | 즉시 | 쿨 타임 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | 적군 몬스터 / 적군 AIPC | Self | Round |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 도발 | 없음 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 기력 소모: 110/115/120/125/130 * 재사용 대기시간: 19/18/17/16/15초 * 시전자는 5초동안 증강상태가되며, 치명타 확률 22/30/38/46/54/62/70% 이 증가하고, 현재 체력회복량이 두 배가 됩니다. | | | |

* + 1. **여진: 그라운드 블로우(Ground Blow) [Lv.10]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 액티브 | 없음 | 즉시 | 쿨 타임 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | 적군 몬스터 / 적군 AIPC | 발사체(검기Projectile) | Rectangle |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 없음 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 기력 소모: 120/125/130/135/140 * 재사용 대기시간: 19/18/17/16/15초 * 아테나의 기계 팔을 지면에 대고 땅을 가르는 충력파를 쏘아 맞은 적 모두에게 70/110/150/190/230 피해를 줍니다. | | | |

* + 1. **파동: 블레이드 웨이브(Blade Wave) [Lv.12]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 액티브 | 없음 | 즉시 | 쿨 타임 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | 적군 몬스터 / 적군 AIPC | Self | Round |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 없음 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 기력 소모: 120/125/130/135/140 * 재사용 대기시간: 19/18/17/16/15초 * 검을 빠르게 휘둘러 자신의 주변에 강력한 검의 파동을 발생시켜 순식간에 주변에 20/60/100/140/180 의 강력한 피해를 입힙니다. * (사정거리: 525) | | | |

* + 1. **붕괴: 랜드슬라이드(Landslide) [Lv.12]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 액티브 | 없음 | 즉시 | 쿨 타임 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | 적군 몬스터 / 적군 AIPC | Self | Round |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 기절 | 0.5초 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 기력 소모: 120/125/130/135/140 * 재사용 대기시간: 19/18/17/16/15초 * 자신의 주변에 원형의 에너지 영역(3/3/4/4/5/5/6 M)을 생성해 4초간 모든 적의 방어력을 3/10/17/24/31/38/45/% 낮추고, * 매 1 초마다 22/30/38/46/54/62/70 의 피해를 입힙니다. | | | |

* + 1. **가속: 하이퍼 드라이드(Hiper Drive) [Lv.14]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 액티브(버프) | 없음 | 즉시 | 쿨 타임 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | 자신 | Self | 없음 |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 강화 | 5초 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 기합을 넣어 자신의 능력치를 [b2fb0b]5[-]초 동안 극대화한다. 강화단계별 [b2fb0b]30[-]~[b2fb0b]90%[-]만큼 공격력이 크게 상승합니다. * 5초간 자신의 공격력을 크게 상승시킨다. * 기력 소모: 120/125/130/135/140 * 재사용 대기시간: 19/18/17/16/15초 | | | |

* + 1. **파편: 스레디드 발리(Threaded Volley) [Lv.14]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 액티브 | 없음 | 즉시 | 쿨 타임 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | 적군 몬스터 / 적군 AIPC | Self | Round |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| Pulling(끌어오기) | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 기력 소모: 120/125/130/135/140 * 재사용 대기시간: 19/18/17/16/15초 * 타겟된 가까운 대상의 방향으로 부채꼴 형태로 3개의 날카로운 검날 파편을 던져 적중 시 대상지역에 55/60/65/70/75의 피해를 입히고, * 날아갔던 파편이 캐릭터에게 돌아오며, 이때 돌아오는 파편에 피해를 입은 적에게 추가로 25/30/35/40/45 피해를 준다. * 아테나는 스킬 시전 즉시 이동 속도 5% 증가합니다. | | | |

* + 1. **(흑의)장막: 블랙 베리어(Black Barrier) [Lv.16]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 액티브 | 없음 | 즉시 | 쿨 타임 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | 적군 몬스터 / 적군 AIPC | Self | Round |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 없음 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 기력 소모: 120/125/130/135/140 * 재사용 대기시간: 19/18/17/16/15초 * 타겟 주변에 암흑 중력장을 만들어 해당 지역의 적군 대상에게 70/90/110/130/150의 피해를 입히고 둔화시킵니다. * 중력장은 3초 후 폭발하며 10%에 해당하는 다시 한 번 추가 피해를 입힙니다. | | | |

* + 1. **초월: 트랜센던트 블레이드(Transcendent Blades) [Lv.16]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 액티브 | 없음 | 즉시 | 쿨 타임 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | 적군 몬스터 / 적군 AIPC | Self | Round |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 없음 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 기력 소모: 120/125/130/135/140 * 재사용 대기시간: 19/18/17/16/15초 * 전방에 무자비한 칼날 채찍을 휘둘러 주변 대상에게 70/90/110/130/150의 피해를 입힌다. | | | |

## Slayer(슬레이어) Passive Skill

1. 근거리 전투에 적합한 패시브 스킬.
2. 슬레이어 전용 패시브 4종
3. 해당 스킬 강화 시 클래스 일반 스킬 포인트 및 구매 스킬 포인트를 요구
   * 1. **견고: 하드스킨(Hard Skin) [Lv.1]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 패시브 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| 없음 | 없음 | - | - |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 상태이상 저항 증가 | 상시 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 상태이상 저항 배율 증가. | | | |

* + 1. **고대 힘: 앤션트 포스(Ancient Force) [Lv.1]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 패시브 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| 없음 | 없음 | - | - |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 생명력 증가 | 상시 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 생명력 +N%증가. | | | |

* + 1. **간파: 디텍션(Detection) [lv.1]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 패시브 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| 없음 | 없음 | - | - |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 치명타 세기 증가 | 상시 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 치명타 세기 +N%증가. | | | |

* + 1. **갈증: 블러디 써스트(Bloody Thirst) [lv.1]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 패시브 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| 없음 | 없음 | - | - |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 공격력 증가 | 상시 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 공격력 +N%증가. | | | |

* + 1. **연마: 임프르브(Improve) [Lv.1]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 패시브 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| 없음 | 없음 | - | - |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 공격력 증가 | 상시 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 공격력 +N% 증가. | | | |

* + 1. **숙련: 소서리 마스터(SorceryMaster) [Lv.1]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 패시브 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| 없음 | 없음 | - | - |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 생명력 증가 | 상시 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 생명력 +N% 증가. | | | |

* + 1. **각성: 어웨이크닝(Awakening) [Lv.1]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 패시브 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| 없음 | 없음 | - | - |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 치명타 세기 증가 | 상시 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 치명타 세기 +N% 증가. | | | |

* + 1. **저항: 레지스트(Regist) [Lv.1]**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **스킬 타입** | **발동 비용 / 조건** | **발동(시전) 타입** | **발동 패널티** |
| 패시브 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **발동(시전)자** | **스킬 시전 대상** | **스킬 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| 없음 | 없음 | - | - |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 상태저항 증가 | 상시 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 상태저항 +N% 증가. | | | |