

[Eternal Guardians] 클래스 스킬 컨셉트



작성자: 김택훈

Revision

날짜	작업내용	작업자	Version
2016.01.21	클래스 스킬 컨셉트	김택훈	1.0
2016.02.01	나이트: 신규 액티브스킬(12 종), 신규 패시브 스킬(6 종)	김택훈	1.1
2016.02.01	버서커: 변경 액티브(2 종), 신규 패시브(6 종) 데몬헌터: 변경 액티브(2 종), 신규 패시브(6 종) 아칸: 변경 액티브(1 종), 신규 패시브(6 종)	김택훈	2.0

목차

- REVISION 0
- 목차 1
- 1. 개요 2
 - 1.1 의의 2
 - 1.2 목적 2
- 2. BERSERKER (버서커) SKILL 설정 3
 - 2.1 BERSERKER (버서커) ACTIVE SKILL 3
 - 2.2 BERSERKER (버서커) PASSIVE SKILL 11
- 3. DEMON HUNTER (데몬 헌터) 스킬 설정 14
 - 3.1 DEMON HUNTER (데몬 헌터) ACTIVE SKILL 14
 - 3.2 DEMON HUNTER (데몬 헌터) PASSIVE SKILL 23
- 4. ARCHON (아칸) 스킬 설정 26
 - 4.1 ARCHON (아칸) ACTIVE SKILL 26
 - 4.2 ARCHON (아칸) PASSIVE SKILL 34
- 5. KNIGHT (나이트) 스킬 설정 37
 - 5.1 KNIGHT (나이트) ACTIVE SKILL 37
 - 5.2 KNIGHT (나이트) PASSIVE SKILL 46



6. 옵션 설정 참고 48

1. 개요

1.1 의의

Eternal Guardians 의 클래스 특징과 전투 방식에 맞는 스킬 컨셉트 정립.

1.2 목적

다수를 상대하는(캐릭터와 몬스터: P v E) 형태의 Hack & Slash 스타일에 적합하고 각 클래스 특성에 따른 스킬 설정을 목적으로 둔다.

2. Berserker (버서커) Skill 설정

2.1 Berserker (버서커) Active Skill

- 1) 연속 타격 및 연소 속성 능력
- 2) 근거리 전투에 적합한 패시브
- 3) 범위 타격형 스킬
- 4) 대상 연소, 대상 도발, 넉-다운
- 5) 해당 스킬 강화 시 클래스 일반 스킬 포인트 및 구매 스킬 포인트를 요구

2.1.1 강타: 브랜드쉬(Brandish) [Lv.2]

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
발화(출혈)	3 초	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
- 전방으로 크게 휘둘러 부채꼴 범위로 적대적 대상에게 피해를 준다. 대상은 [b2fb0b]3[-]초 동안 공격력의 [b2fb0b]8[-]~[b2fb0b]15[-]만큼 추가피해를 입으며, 이동속도[b2fb0b]10%[-]가 감소된다.			

메모 포함[TaekHoon1]: 옵션이 적용될 대상 그룹
 1: Self Only 자신(플레이어)
 2: 적군(Projectile 충돌대상 기준)
 3: 아군
 4: 적군+아군
 5: 적군+아군+자신(플레이어)

메모 포함[TaekHoon2]: 옵션이 적용될 그룹별 세부대상
 -----OptionTargetGroup 이 1 인경우 ----
 10: Only 자신(플레이어)
 -----OptionTargetGroup 이 2 인경우 ----
 21: 적대적 NPC(Monster)
 22: 적대적 AIPC
 23: 적대적 NPC(Monster) + 적대적 AIPC
 -----OptionTargetGroup 이 3 인경우 ----
 31: 호의적 NPC(Summoner, AIPC)
 32: 호의적 PC - 파티 [실시간일 때]
 33: 호의적 PC - 길드 [실시간일 때]
 34: 호의적 NPC + 호의적 PC[실시간일 때]
 -----OptionTargetGroup 이 4 인경우 ----
 41: 자신을 제외한 모든 대상
 -----OptionTargetGroup 이 5 인경우 ----
 51: 자신을 포함한 모든 대상



- 기존 휘두르기 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다.

2.1.2 태풍: 싸이클론(Cyclone) [Lv.4]

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(검기 Projectile)	Rectangle
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 커다란 검기를 전방으로 빠르게 날려 직선 범위 내 검기와 충돌하는 적대적 대상에게 피해를 준다. - 기존 바람 가르기 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

2.1.3 파괴: 스트라이크(Strike) [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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
약화(방어력 감소)	3 초	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 대상에 강력한 검기로 피해를 입히고, 대상 중심으로 일정 범위의 모든 적대적 대상에게 [b2fb0b]3[-]초 동안 방어력을 감소시킨다. 강화단계별 [b2fb0b]3[-]~[b2fb0b]15%[-]까지 감소시킨다. - 방어력 감소 3 초 - 기존 파쇄기 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

2.1.4 살육: 슬래터(Slaughter) [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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
체력 흡수	없음	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC

설명

- 주변으로 빠르게 검을 회전시켜 주변 적대적 대상에게 피해를 주며, 피해의 일정량을 자신의 체력으로 흡수한다. 강화단계별 [b2fb0b]1[-]~[b2fb0b]7%[-]까지 체력흡수 한다.
- 데미지의 일정량을 자신의 체력으로 회복한다.
- 기존 휘두르기 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다.

2.1.5 포효: 로어(Roar) [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			
<ul style="list-style-type: none"> - 강력한 고함을 질러 자신 주변의 일정 범위의 적대적 대상에게 피해를 주고, 대상 모두를 즉시 도발한다. 대상은 [b2fb0b]2[-]초 동안 도발 상태 유지. - 2초간 대상 도발 - 기존 날카로운 포효 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

2.1.6 속공: 팬텀스러스트(Phantom Thrust) [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(검기 Projectile)	Rectangle
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 전방으로 강력한 검기를 형성, 빠르게 찔러 검기 주변의 적대적 대상에게 피해를 준다. - 기존 쇠평창이 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

2.1.7 돌풍: 윈드 블레이드(Wind Blade) [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			
<ul style="list-style-type: none"> - 무기를 들고 몸을 회전시켜 생성된 회오리와 함께 이동하면서 주변 적대적 대상에게 피해를 준다. - 기존 소용돌이 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

2.1.8 돌진: 바디 블로우(Body Blow) [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	0.5 초	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 대상을 향해 빠르게 돌진하여 충돌 피해를 입힌다. 충돌 주변의 적대적 대상 모두를 기절시킵니다. 강화단계별 [b2fb0b]0.5[-]~[b2fb0b]1.1[-]초 동안 기절시킨다. - Stun(기절) 효과 0.5 초간. - 기존 거센돌풍 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

2.1.9 광분: 프렌지(Frenzy) [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	5 초	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 기합을 넣어 자신의 능력치를 [b2fb0b]5[-]초 동안 극대화한다. 강화단계별 [b2fb0b]30[-]~[b2fb0b]90%[-]만큼 공격력이 크게 상승합니다. - 5 초간 자신의 공격력을 크게 상승시킨다. - 기존 광분 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

2.1.10 강압: 코어시브(Coercive) [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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
Pulling(끌어오기)	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터를 중심으로 사슬을 주변에 던져 [b2fb0b]5m[-]범위 내 모든 적대적 대상을 [b2fb0b]끌어 당김[-]과 동시에 피해를 줍니다. - 기존 포획 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

2.1.11 돌출: 페니트레이트(Penetrates) [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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			

- 대상을 향해 도약하여, 대상을 중심으로 날카로운 무기들을 땅에서 소환하여, [b2fb0b]8m[-]범위 내 모든 적대적 대상에게 피해를 줍니다.
- 기존 봉산격 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다.

2.1.12 마검: 마하 블레이드(Mach Blade) [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			
<ul style="list-style-type: none"> - 마검을 소환하여 대상을 향해 엄청난 빠르기로 무자비하게 검을 휘두르며 주변 적대적 대상들에게 피해를 준다. - 기존 난도질 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

2.2 Berserker (버서커) Passive Skill

- 1) 근거리 전투에 적합한 패시브 스킬.
- 2) 버서커 전용 패시브 4종



3) 해당 스킬 강화 시 클래스 일반 스킬 포인트 및 구매 스킬 포인트를 요구

2.2.1 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.			

2.2.2 고대 힘: 앤센트 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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
생명력 증가	상시	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
- 생명력 +N%증가.			

2.2.3 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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
치명타 세기 증가	상시	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
- 치명타 세기 +N%증가.			

2.2.4 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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
공격력 증가	상시	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
- 공격력 +N%증가.			

3. Demon Hunter (데몬 헌터) 스킬 설정

3.1 Demon Hunter (데몬 헌터) Active Skill

- 1) 연속 타격 및 약화/번개 속성 능력
- 2) 근거리 전투에 적합한 액티브 스킬
- 3) 대인 및 범위 혼합형 스킬
- 4) 대상 혼란(다크니스), 대상 중독(포이즌), 대상 넉-백(밀치기)
- 5) 해당 스킬 강화 시 클래스 일반 스킬 포인트 및 구매 스킬 포인트를 요구



3.1.1 난사: 와일드 샷(Wild Shot) [Lv.2]

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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 부채꼴 범위의 적들에게 화살을 발사하여 범위에 해당하는 적대적 대상에게 피해를 준다. - 기존 난사 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

3.1.2 화살비: 애로우 샤워(Arrow Shower) [Lv.4]

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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
혼란	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 목표 대상 주변에 원형 범위로 무자비하게 화살을 퍼부어, 적대적 대상에게 피해를 준다. 대상은 [b2fb0b]2[-]초 동안 혼란 상태 유지. - 기존 화살비 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

3.1.3 연사: 라피드 샷(Rapid Shot) [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	발사체 Projectile	Rectangle
속성(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 전방에 여러 발의 화살을 빠르게 발사하여, 화살에 맞는 적대적 대상들에게 피해를 준다. - 기존 연사 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			



3.1.4 중독탄: 포이즌 붐(Poison Bomb) [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	발사체 Projectile	Round
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
중독	3 초	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 독성 폭탄을 던져 적대적 대상과 대상 주변에 피해를 준다. 피해를 입은 대상은 중독 상태가 되어 추가피해를 받는다. [b2fb0b]2[-]초 동안 중독 상태 유지. - 기존 중독탄 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

3.1.5 산탄: 버크샷(Buck Shot) [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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
낙-백, 폭발	없음	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 반동에 밀려나며 동시에 전방으로 넓게 발사하여 대상에게 피해를 준다. 발사체는 적중 시 폭발을 일으켜 추가피해를 준다. - 3 발의 발사체를 강력하게 발사하여, 적중된 적대적 대상에게 피해를 준다. 대상은 [b2fb0b]낙-백[-]효과로 뒤로 밀려난다. - 산탄형 총알(화살)로 부채꼴로 확산되는 스킬. 			

3.1.6 관통: 피어싱(Piercing) [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	Rectangle
속성(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
낙-백	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 직선형의 관통되는 강력한 투사체를 발사하여 범위에 모든 대상들에게 피해를 주며 밀어낸다. 			

- 직선형의 관통하는 투사체를 발사하여, 적대적 대상에게 피해를 준다. 범위 내 대상은 [b2fb0b]넉-백[-]효과로 뒤로 밀려난다.
- 기존 관통사격 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다.

3.1.7 **응징: 펀니시(Punish) [Lv.12] ->>응단폭격**

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
이속 증가	3 초	Self Only	자신

설명

~~공중 회전하며 다발 공격으로 주변 대상들에게 피해를 준다.~~

- 이동속도 증가
- ~~회전 다중 발사 (제자리 공중도약 후 머리가 땅을 향하도록 몸을 거꾸로 360도 빠르게 회전하며 주변을 공격하고 내려온다.)~~
- >>완전 재구성 됨
- >>가까운 타겟에게 폭격의 포인트를 찍는다.(원거리에서 레이저 식으로)
- >>타겟지점에 지름 20M 폭격 영역이 표시되고 2 초후 폭격영역 안에 5 발의 폭탄을 무작위로 투하한다.
- 지정된 적대적 대상을 중심으로 일정 범위 내 무작위로 5 발의 폭격으로 피해를 주고, 자신의 이동속도를 [b2fb0b]3[-]초 동안 증가시킨다. 강화단계별 [b2fb0b]4[-]~[b2fb0b]10%[-]만큼 이동속도가 증가한다.

3.1.8 본능: 어보이드 인스틴트(Avoid Instinct) [Lv.12] - 2 회전

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
넉-백	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 제자리에서 2 회전하여 사체를 발사하며, 주변 범위에 대상들에게 피해를 주고 짧게 (최대 2 번) 밀어낸다. - 제자리에서 빠르게 2 회전하며 사정거리 내 적대적 대상에게 피해를 준다. 대상은 [b2fb0b]넉-백[-]효과로 뒤로 밀려난다. - 기존 생존본능 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

3.1.9 명사수: 샤프 슈터(Sharp Shooter) [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	-	-

속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
공격속도 증가 치명타 확률증가	10 초	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - [b2fb0b]10 초[-] 동안 집중 상태가 됩니다. 집중 상태 동안 공격 속도와 치명타 확률이 상승한다. 강화단계별 [b2fb0b]5[-]~[b2fb0b]11%[-]만큼 공격속도, [b2fb0b]3[-]~[b2fb0b]15%[-]만큼 치명타 확률이 증가한다. - 기존 명사수 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

3.1.10 환영: 팬텀 샷(Phantom Shot) [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	Rectangle
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 좌우로 환영분신을 소환하여 전방으로 동시에 화살을 난사합니다. 범위 내 적대적 대상에게 피해를 준다. - 기존 환영난사 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

3.1.11 포화: 건 파이어(Gun Fire) [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	Target	Round
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 지정된 대상에게 다수의 집중된 화살을 퍼부어 피해를 주고, 적중된 대상 주변의 적대적 대상에게도 동일한 피해를 준다. - 기존 집중포화 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. 			

3.1.12 일격: 파이널 샷(Final Shot) [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	Rectangle
속성(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 후방으로 빠르게 굴러 전방에 강력한 빛 줄기를 발사하여 직선상 범위에 모든 적대적 대상에게 큰 피해를 준다. - 후방으로 구른 뒤 무릎 썩 자세를 취함. 전방에 좌/우 무기를 위아래로 교차하여 정면을 조준. 강력한 광선을 한 줄기 뿜어 낸다. 			

3.2 Demon Hunter (데몬 헌터) Passive Skill

- 1) 원거리 전투에 적합한 패시브 스킬.
- 2) 데몬 헌터 전용 패시브 4종
- 3) 해당 스킬 강화 시 클래스 일반 스킬 포인트 및 구매 스킬 포인트를 요구

3.2.1 집중: 포커스(Focus) [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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
공격력 증가	상시	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
- 공격력 +N%증가.			

3.2.2 기민함: 스위프트(Swift) [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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
회피율 증가	상시	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
- 회피율 +N% 증가.			

3.2.3 급소간파: 위크 포인트(WeakPoint) [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 확률 증가	상시	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
- 치명타 확률 +N% 증가.			

3.2.4 속사: 라피드파이어(Rapid Fire) [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
공격속도 증가	상시	Self Only	자신(플레이 캐릭터)

설명
- 공격속도 +N% 증가.

4. Archon (아칸) 스킬 설정

4.1 Archon (아칸) Active Skill

- 1) 연속 발사 및 원소계 속성 능력
- 2) 중거리 전투에 적합한 패시브
- 3) 대인 및 범위 혼합형 스킬
- 4) 대상 둔화(바람), 대상 침묵(자연), 대상 녹-백
- 5) 해당 스킬 강화 시 클래스 전용 스킬 포인트를 요구

4.1.1 소각: 인시너레이트(Incinerate) [Lv.2]

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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정



없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 전방에 부채꼴 범위에 화염 장막을 일으켜 범위에 모든 적대적 대상에게 피해를 준다. - 추가 속성 없음. 			

4.1.2 화염구: 파이어볼(FireBall) [Lv.4]

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(Projectile)	Round
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
넉-백	없음	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 지정된 적대적 대상에게 커다란 화염구를 발사하여 대상과 주변에 피해를 준다. 대상은 [b2fb0b]넉-백[-]효과로 뒤로 밀려난다. - 넉-백 			

4.1.3 회오리: 문 스톰(Moon Storm) [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	발사체(Projectile)	Round
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
이동속도 감소	3 초	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 달의 기운이 담긴 회오리를 소환하여 전방으로 날려보낸다. 회오리 주변의 적대적 대상에게 피해를 주고, [b2fb0b]3[-]초 동안 이동속도를 감소시킨다. 강화단계별 [b2fb0b]4[-]~[b2fb0b]28%[-]까지 감소시킨다. - 3 초간 대상에 이동속도 감소 			

4.1.4 유성: 메테오(Meteor) [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	Target	Round
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정

침묵	2 초	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 지정 대상에게 커다란 유성을 떨어뜨려 대상 및 주변에 큰 피해를 준다. 적중된 대상은 일정시간 동안 침묵에 걸린다. - 2 초간 침묵 			

4.1.5 뇌연격: 체인 라이트닝(Chain Lightning) [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	Target	-
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
기절	1.5 초	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 지정된 대상에게 전기 유도체를 발사합니다. 전기 유도체는 최초 충돌 대상으로부터 3 번까지 다른 주변 대상으로 전이되며, 대상에게 피해를 주고 기절 시킨다. 강화단계별 [b2fb0b]0.9[-]~[b2fb0b]1.5[-]초 동안 기절시킨다. - 최대 1.5 초간 기절 효과 			

4.1.6 눈보라: 블리자드(Blizzard) [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	Target	Round
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
둔화 / 약화	2 초	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 지정된 대상을 중심으로 눈보라를 생성합니다. 눈보라는 [b2fb0b]5 초[-] 동안 지속되며, 범위 내 적대적 대상에게 피해를 준다. 대상은 [b2fb0b]2[-]초 동안 둔화 상태 유지되고, [b2fb0b]3[-]초 방어력을 감소시킨다. 강화단계별 [b2fb0b]3[-]~[b2fb0b]15%[-]까지 감소시킨다. - 2 초간 이동속도 및 방어력을 감소 			

4.1.7 해탈: 너바나(Nirvana) [Lv.12]

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	Self	-	-

속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
공격력 증가 치명타 세기 증가	10 초	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 달의 축복으로 [b2fb0b]10 초[-] 동안 각성상태가 된다. 각성상태 동안 공격력과 치명타 세기가 증가한다. 강화단계별 [b2fb0b]5[-]~[b2fb0b]17%[-]만큼 공격력, [b2fb0b]10[-]~[b2fb0b]25%[-]만큼 치명타 세기가 증가한다. 10 초간 공격력 및 치명타 세기가 증가. 			

4.1.8 카르마: 카르마(Karma) [Lv.12] - 칼날 회전

스킬 타입	발동 비용 / 조건	발동(시전) 타입	발동 패널티
액티브	없음	즉시	쿨 타임
발동(시전)자			
스킬 시전 대상	스킬 시전 대상	스킬 데미지 영향 기준	스킬 데미지 영향 범위 형태
Self	-	Self	Round
속성(옵션) 효과			
속성(옵션) 지속시간	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
끌어당김 Pulling	없음	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 중심으로 커대한 회전체를 생성한다. 회전체에 닿는 적대적 대상들을 중심으로 끌어당겨 피해를 준다. 캐릭터는 회전체 생성 즉시 빠르게 반대방향으로 빠져나온다. - Pulling : 끌어당김 			



- >>차크람을 허리에두고 엄청난 속도로 회전한다. 회전시간 동안 몬스터를 자신의 위치로 빨아들임
- 회전이 끝나갈 때 자신은 대쉬의 속도로 공격한 반대방향으로 빠져나온다.

4.1.9 월령갑: 루나틱 실드(Runatic Sheild) [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	Self	-	-
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
방어력 증가 반사	5 초	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 달의 정기를 모아 자신을 보호하는 장막을 형성한다. 보호장막은 [b2fb0b]5 초[-] 동안 지속된다. 보호장막은 지속시간 동안 강화단계별 [b2fb0b]8[-]~[b2fb0b]20%[-]만큼 방어력을 증가시키고, [b2fb0b]5[-]~[b2fb0b]17%[-]만큼 적의 피해를 반사한다. - 5 초간 방어력 증가, 공격자에게 데미지 반사 			

4.1.10 암흑: 블랙 홀(Black Hole) [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	발사체(Projectile)	Round
속성(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
풀링	3 초 (0.5)	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 지정된 대상 위치에 암흑구체를 [b2fb0b]5 초[-] 동안 생성한다. 구체 범위로 적대적 대상들에게 피해를 주고, [b2fb0b]0.5 초[-]마다 끌어당긴다. 지속시간이 지난 암흑구체는 폭발하여 주변에 큰 피해를 준다. - Pulling(끌어당기기) 			

4.1.11 치유: 대량회복(Great Heal) [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	-	Self	Round
속성(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
생명력 회복	없음	아군	자신 + 아군

설명
<ul style="list-style-type: none"> - 캐릭터 중심으로 커다란 자연체를 소환하여 범위에 모든 적대적 대상에게 큰 피해를 주고, 범위 내 아군에게는 생명력을 회복시킨다. - 아군에게 생명력 회복.

4.1.12 월광: 문 라이트(Moon light) [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	Rectangle
속성(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 전방에 강력한 월광 투사체를 발사하여, 직선형 범위 내 적대적 대상 모두에게 피해를 준다. 			

4.2 Archon (아칸) Passive Skill

1) 중거리 전투에 적합한 패시브 스킬



- 2) 아칸 전용 패시브 스킬 4종
- 3) 해당 스킬 강화 시 클래스 전용 스킬 포인트를 요구

4.2.1 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.			

4.2.2 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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
생명력 증가	상시	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
- 생명력 +N% 증가.			

4.2.3 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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
치명타 세기 증가	상시	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
- 치명타 세기 +N% 증가.			

4.2.4 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.			

5. Knight (나이트) 스킬 설정

5.1 Knight (나이트) Active Skill

- 1) 연속 타격 및 약화/번개 속성 능력
- 2) 근거리 전투에 적합한 액티브 스킬
- 3) 대인 및 범위 혼합형 스킬
- 4) 대상 출혈(약화), 대상 스톤(번개), 대상 넉-다운
- 5) 해당 스킬 강화 시 클래스 전용 스킬 포인트를 요구

5.1.1 베기: 슬래쉬(Slash) [Lv.2]

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			
<ul style="list-style-type: none"> - 무기를 번갈아 3 회 전방에 베기를 시전한다. - 추가 속성 없음. 			

5.1.2 나선격: 스파이럴 어택(Spiral Attack) [Lv.4]

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	Rectangle
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정

출혈	5 초	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 번갈아 2 회 밖으로 베기 후 강하게 양손 전방 찌르기를 시전한다. - 추가 속성: 대상 출혈, 대상에 5 초간 출혈 상태 			

5.1.3 십자베기: 엑스 세버(X Sever) [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	Rectangle
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 1 회 베기 후 전방 회전과 동시에 밖으로 양손 X자 베기를 시전한다. - 추가 속성 없음 			

5.1.4 뇌격: 싸인 오브 썬더(Sign of Thunder) [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	Target	Rectangle
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
기절	0.5 초	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 전방으로 연속 베기 후 땅에 양손 검을 내려찍는다. - 추가 속성: 스텐(번개) - 대상에 1 초간 스텐 상태(대상 이동불가, 대상 모든 스킬 사용 불가) 			

5.1.5 가르기: 더블 스크래치(Double Scratch) [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

낙-다운	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 2회 연속 베기 후 대상의 하단을 강하게 베어 주변의 적을 모두 쓰러뜨린다. - 추가 속성 없음 - 대상 낙 - 다운 			

5.1.6 회오리: 토네이도(Tornado) [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 / Projectile	Round
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 제자리 빠른 회전으로 주변에 회오리를 만든다. 스킬 레벨이 오를수록 개체 생산 늘어남. - 추가 속성 없음 - 회오리 1 개체가 주변 대상에 닿으면 추가 데미지. 			

5.1.7 낙화: 롤링 스피릿(Rolling Spirit) [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	Rectangle
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 전방으로 공중(수평) 앞 돌기 회전을 하며 대상을 베어나간다. - 대상을 지나가는 공격형 회피기술 - 추가 속성 없음 			

5.1.8 오성: 썬더 스타(Thunder Star) [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 Around	Round
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정



반사	3 초	Self Only	자신 (플레이 캐릭터)
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 지역에 별 모양으로 큰 번개가 내리친다. - 시전 후 시전자는 주어진 시간 동안 주변 대상으로부터의 피해를 대상에게 피해의 일정량만큼 반사한다. - 추가 속성: 데미지 반사 			

5.1.9 정점: 핑거 피니쉬(Finger Finish) [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	Target	Rectangle
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
체력흡수	5 초	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 상대에게 검기를 1 회 던진 후 대상에게 빠르게 다가 무자비하게 베기를 시전한다. - 시전과 동시에 시전자는 주어진 시간 동안 대상의 체력을 피해의 일정량 만큼 흡수한다.. - 추가 속성: 흡혈(대상 체력 흡수) 			

5.1.10 복수: 벤전스(Vengeance) [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	Target Around	Round
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 공중으로 도약 후 대상에 빠르게 떨어진다. - 주변 공기가 갈라져 범위 내 대상들에게 피해를 준다. - 추가 속성 없음 			

5.1.11 천둥: 썬더 하울(Thunder Hwl) [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 Around	Round
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정

둔화	3 초	적군	적군 몬스터 / 적군 AIPC
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 한 순간에 자신 주위에 날카로운 번개 속성의 검기를 무작위(전 방위)로 몸에서 방출한다. - 주변 대상들에 둔화상태. - 추가 속성: 대상 둔화 			

5.1.12 폭풍: 스톰(Storm) [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	Rectangle
속성(옵션) 효과	속성(옵션) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
없음	없음	없음	없음
설명			
<ul style="list-style-type: none"> - 전방에 검을 번갈아 올려서 치듯이 휘둘러 강력한 검기들을 연속적으로 발사 빠른 회전으로 주변에 회오리를 만든다. - 추가 속성 없음 			

5.2 Knight (나이트) Passive Skill

- 1) 근거리 전투에 적합한 패시브 스킬
- 2) 대상 출혈(약화), 대상 스톤(번개), 대상 넉-다운과 관계
- 3) 해당 스킬 강화 시 클래스 전용 스킬 포인트를 요구

5.2.1 맹공: 피어스(Fierce) [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.			

5.2.2 회피: 어보이드(Avoid) [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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
회피율 증가	상시	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
- 회피율 +N% 증가.			

5.2.3 급소: 아킬레스(Achilles) [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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
치명타 확률 증가	상시	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
- 치명타 확률 +N% 증가.			



5.2.4 속공: 퓨리(Fury) [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(옵선) 효과	속성(옵선) 지속시간	속성 적용 대상	대상 세부 설정
공격속도 증가	상시	Self Only	자신(플레이 캐릭터)
설명			
- 공격속도 +N% 증가.			

6. 옵션 설정 참고

옵션 종류	Division 인덱스값	속성표기	데이터 타입	설명
공격력 상수"+- N"	16	AttkPow_Constant	Constant	아이템 또는 스킬 등의 공격력 정수(상수) 가감 속성. 무기 공격력이 포함됨.
공격력 비율"+- n%"	17	AttkPow_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 공격력 비율 가감 속성

공격속도 비율"+- n%"	20	AttkSpd_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 공격속도 비율 가감 속성
방어력 상수"+- N"	23	DfsPow_Constant	Constant	아이템 또는 스킬 등의 방어력 정수(상수) 가감 속성. 방어구 방어력이 포함됨.
방어력 비율"+- n%"	24	DfsPow_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 방어력 비율 가감 속성
생명력 상수"+- N"	28	HP_Constant	Constant	아이템 또는 스킬 등의 생명력 정수(상수) 가감 속성. 목걸이 생명력 포함됨.
생명력 비율"+- n%"	29	HP_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 생명력 비율 가감 속성
생명력회복비율"+- n%"	32	HpRgn_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 생명력 회복 비율 가감 속성.
치명타 확률 비율"+- n%"	35	CrtRt_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 치명타 확률 비율 가감 속성
치명타세기비율"+- n%"	38	CtrPow_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 치명타 세기 비율 가감 속성
치명타저항비율"+- n%"	41	CrtPowDecr_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 치명타 저항 비율 가감 속성
피해감소비율"+- n%"	44	DmgDecr_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 피해감소 비율 가감 속성
활력도비율"+- n%"	47	StmChrg_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 활력도 비율 가감 속성
회피율비율"+- n%"	50	AvdRt_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 회피 확률 비율 가감 속성
적중도비율"+- n%"	53	Accr_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 적중도비율 가감 속성
상태이상저항비율"+- n%"	56	StReg_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 상태이상 저항비율 가감 속성
스킬쿨타임감소비율"+- n%"	59	CoolDecr_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 재사용 시간 감소 비율 가감 속성
이동속도비율"+- n%"	62	MvSpd_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 이동속도비율 가감 속성

게임머니 증가	65	Money_Add	Percent	획득 게임 머니 증가 %
경험치 증가	66	EXP_Add	Percent	획득 경험치 증가 %
사거리	67	Range	Constant	공격 사거리
어그로	68	Aggro	Constant	Aggravation 상대도발 수치
출혈 상태	101	Blood	State	<p>101 간접 DMG 피해</p> <p>일정시간(Projectile 이 유지되는 시간) 동안 공격자의 공격력을 기준으로 고정피해 값에 의해 대상에게 출혈으로서 고정피해 감소 비율%만큼 옵션에 설정된 회수(Tick)만큼 고정피해를 대상에게 줌.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 부가효과 (피격대상: 이동속도 감소) ● 중복 불가 상태 / 옵션 중복 불가
중독 상태	102	Poison	State	<p>102 간접 DMG 피해</p> <p>일정시간(Projectile 이 유지되는 시간) 동안 공격자의 공격력을 기준으로 고정피해 값에 의해 대상에게 중독으로서 고정피해 감소 비율%만큼 옵션에 설정된 회수(Tick)만큼 고정피해를 대상에게 줌.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 부가효과 (피격대상: 방어력 감소) ● 중복 불가 상태 / 옵션 중복 불가
연소 상태	103	Burning	State	<p>103 간접 DMG 피해</p> <p>일정시간(Projectile 이 유지되는 시간) 동안 공격자의 공격력을 기준으로 고정피해 값에 의해 대상에게</p>

메모 포함[TaekHoon3]: 출혈 속성이 적용된 대상에게 부가효과인 이동속도 감소를 스킬에 따라 옵션 그룹에 추가.

메모 포함[TaekHoon4]: 중독 속성이 적용된 대상에게 부가효과인 방어력 감소를 스킬에 따라 옵션 그룹에 추가.

				<p>연소으로서 고정피해 감소 비율%만큼 옵션에 설정된 회수(Tick)만큼 고정피해를 대상에게 줌.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 부가효과 (피격대상: 치명타저항감소) ● 중복 불가 상태 / 옵션 중복 불가
반사	201	Reflect	Percent	<p>201 직접 DMG 피해</p> <p>일정확률로 반사%만큼 즉시 대상 체력차감. [별도 공식 적용]</p> <p>상대의 최종 피해 데미지에 대한 반사%만큼 대상에게 돌려줌.</p>
체력흡수	202	Vamp	Percent	<p>202 직접 DMG 회복</p> <p>일정확률로 체력흡수%만큼 즉시 체력회복. [별도 공식 적용]</p> <p>최종 피해 데미지가 아닌 자신의 스킬(skDMG)에 대한 흡수%만큼 생명회복으로 즉시 전환.</p>
침묵 상태	301	Silence	State	<p>301 침묵</p> <p>대상의 액티브 Skill 사용불가, 일반 공격스킬만 사용</p>
실명 상태	302	Blind	State	<p>302 실명</p> <p>대상의 액티브 Skill 만 사용, 일반공격스킬 불가</p>
도발 상태	303	Provoke	State	303 도발(어그로)
공포 상태	304	Fear	State	304 공포(사용대상으로부터 멀어짐)
혼란 상태	305	Confuse	State	305 혼란(이동입력 불가, 강제적 배회상태)

메모 포함[TaekHoon5]: 연소 속성이 적용된 대상에게 부가효과인 치명타 저항 감소를 스킬에 따라 옵션 그룹에 추가.

메모 포함[TaekHoon6]: 최종 피해데미지는 크리티컬환산 수치로 상당히 높은 체력흡수량이 예상되므로, 스킬(Skill Damage: skDMG) 수치에 대한 흡수%로 적용한다.(이 수치 역시나 상당히 높을 것으로 예상하고는 있음)
추후, 밸런스를 통해 체력흡수량이 높을 경우 공격력(Attack_Power: AttkPow)으로 공식수정을 할 수 있다.

둔화 상태	306	Slow	State	306 둔화(이동속도 급감)
스턴 상태	307	Stun	State	307 스톤(이동불가, 모든 스킬 사용 불가)
무적 상태	401	Invincible	State	401 무적(데미지, 상태이상 면역)
은신 상태	402	Stealth	State	402 은신(적인식 면역, 강제공격 시 해제)
소환	501	Summon	Summon	501 소환(특별 개체 호출)
변신 상태	601	Morph	State	601 변신(특정 개체로 변환)
고정 피해비율"+- n%"	1003	FixDMG_Percent	Percent	아이템 또는 스킬 등의 고정피해감소비율 가감 속성
스킬 데미지	1004	skDMG	Constant	캐릭터의 데미지를 기반으로 공격형 스킬을 사용했을 때의 Skill Damage 값.
데미지	1005	DMG	Constant	공격자의 공격력, 방어자의 방어력으로 환산한 Damage 값.
피해감소데미지	1006	tDMG	Constant	방어자의 피해감소 속성으로 환산한 tDMG 값
치명타 데미지	1007	CrtDMG	Constant	치명타 확률에 의해 치명타 데미지의 결정 후 치명타 세기(치명타저항포함)로 연산되는 데미지 값.
신성력 데미지	1008	DvDMG	Constant	최종 데미지 값이라고 볼 수 있다. 기본적으로 신성력을 100으로 갖고 있다.