**[Eternal Guardians] 클래스 스킬 컨셉트**



작성자: 김택훈

작성자: 김택훈

작성일: 2015 06 11

Ver.버전: 1.00

# Revision

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

# 목차

[Revision 0](#_Toc448455679)

[목차 1](#_Toc448455680)

[1. 개요 2](#_Toc448455681)

[1.1 의의 2](#_Toc448455682)

[1.2 목적 2](#_Toc448455683)

[2. Berserker (버서커) Skill 설정 3](#_Toc448455684)

[2.1 Berserker (버서커) Active Skill 3](#_Toc448455685)

[2.2 Berserker (버서커) Passive Skill 11](#_Toc448455686)

[3. Demon Hunter (데몬 헌터) 스킬 설정 14](#_Toc448455687)

[3.1 Demon Hunter (데몬 헌터) Active Skill 14](#_Toc448455688)

[3.2 Demon Hunter (데몬 헌터) Passive Skill 23](#_Toc448455689)

[4. Archon (아칸) 스킬 설정 26](#_Toc448455690)

[4.1 Archon (아칸) Active Skill 26](#_Toc448455691)

[4.2 Archon (아칸) Passive Skill 34](#_Toc448455692)

[5. Knight (나이트) 스킬 설정 37](#_Toc448455693)

[5.1 Knight (나이트) Active Skill 37](#_Toc448455694)

[5.2 Knight (나이트) Passive Skill 45](#_Toc448455695)

[6. 옵션 설정 참고 48](#_Toc448455696)

# 개요

## 의의

Eternal Guardians의 클래스 특징과 전투 방식에 맞는 스킬 컨셉트 정립.

## 목적

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

# Berserker (버서커) Skill 설정

## 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
   * 1. **강타: 브랜디쉬(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. * 기존 휘두르기 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **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(검기Projectile) | Rectangle |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 없음 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 커다란 검기를 전방으로 빠르게 날려 직선 범위 내 검기와 충돌하는 적대적 대상에게 피해를 준다. * 기존 바람 가르기 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 약화(방어력 감소) | 3 초 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 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 3초 * 기존 파쇄기 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 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. | | | |

* + 1. **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** | | | |
| * 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. | | | |

* + 1. **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(검기Projectile) | Rectangle |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 없음 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 전방으로 강력한 검기를 형성, 빠르게 찔러 검기 주변의 적대적 대상에게 피해를 준다. * 기존 쇠꼬챙이 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **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** | | | |
| * 무기를 들고 몸을 회전시켜 생성된 회오리와 함께 이동하면서 주변 적대적 대상에게 피해를 준다. * 기존 소용돌이 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **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 | 0.5초 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 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 0.5초간. * 기존 거센돌풍 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **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 | 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. * 기존 광분 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| Pulling(끌어오기) | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 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. | | | |

* + 1. **돌출: 페니트레이트(Penetrate) [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** | | | |
| * 대상을 향해 도약하여, 대상을 중심으로 날카로운 무기들을 땅에서 소환하여, [b2fb0b]8m[-]범위 내 모든 적대적 대상에게 피해를 줍니다. * 기존 붕산격 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **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** | | | |
| * 마검을 소환하여 대상을 향해 엄청난 빠르기로 무자비하게 검을 휘두르며 주변 적대적 대상들에게 피해를 준다. * 기존 난도질 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

## 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
   * 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. | | | |

# Demon Hunter (데몬 헌터) 스킬 설정

## 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
   * 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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 없음 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 부채꼴 범위의 적들에게 화살을 발사하여 범위에 해당하는 적대적 대상에게 피해를 준다. * 기존 난사 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 혼란 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 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. | | | |

* + 1. **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 | 발사체Projectile | Rectangle |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 없음 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 전방에 여러 발의 화살을 빠르게 발사하여, 화살에 맞는 적대적 대상들에게 피해를 준다. * 기존 연사 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **중독탄: 포이즌 봄(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 | 발사체Projectile | Round |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 중독 | 3초 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 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. | | | |

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 넉-백, 폭발 | 없음 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 반동에 밀려나며 동시에 전방으로 넓게 발사하여 대상에게 피해를 준다. 발사체는 적중 시 폭발을 일으켜 추가피해를 준다. * 3발의 발사체를 강력하게 발사하여, 적중된 적대적 대상에게 피해를 준다. 대상은 [b2fb0b]넉-백[-]효과로 뒤로 밀려난다. * 산탄형 총알(화살)로 부채꼴로 확산되는 스킬. | | | |

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 넉-백 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 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. | | | |

* + 1. **응징: 펀니시(Punish) [Lv.12] ->>융단폭격**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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 | 3초 | 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 레이져 식으로) * >>타겟지점에 지름 20M 폭격 영역이 표시되고 2초후 폭격영역 안에 5발의 폭탄을 무작위로 투하한다. * 지정된 적대적 대상을 중심으로 일정 범위 내 무작위로 5발의 폭격으로 피해를 주고, 자신의 이동속도를 [b2fb0b]3[-]초 동안 증가시킨다. 강화단계별 [b2fb0b]4[-]~[b2fb0b]10%[-]만큼 이동속도가 증가한다. | | | |

* + 1. **본능: 어보이드 인스팅트(Avoid Instinct) [Lv.12] - 2회전**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **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** | | | |
| * 제자리에서 2회전하여 사체를 발사하며, 주변 범위에 대상들에게 피해를 주고 짧게 (최대 2번)밀어낸다. * 제자리에서 빠르게 2회전하며 사정거리 내 적대적 대상에게 피해를 준다. 대상은 [b2fb0b]넉-백[-]효과로 뒤로 밀려난다. * 기존 생존본능 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **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 | 10초 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * [b2fb0b]10초[-] 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. | | | |

* + 1. **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** | | | |
| * 캐릭터 좌우로 환영분신을 소환하여 전방으로 동시에 화살을 난사합니다. 범위 내 적대적 대상에게 피해를 준다. * 기존 환영난사 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **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** | | | |
| * 지정된 대상에게 다수의 집중된 화살을 퍼부어 피해를 주고, 적중된 대상 주변의 적대적 대상에게도 동일한 피해를 준다. * 기존 집중포화 스킬의 이펙트 동일하게 가져간다. | | | |

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 없음 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 후방으로 빠르게 굴러 전방에 강렬한 빛 줄기를 발사하여 직선상 범위에 모든 적대적 대상에게 큰 피해를 준다. * 후방으로 구른 뒤 무릎 쏴 자세를 취함. 전방에 좌/우 무기를 위아래로 교차하여 정면을 조준. 강력한 광선을 한 줄기 뿜어 낸다. | | | |

## 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
   * 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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 공격력 증가 | 상시 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 공격력 +N%증가. | | | |

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 회피율 증가 | 상시 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 회피율 +N% 증가. | | | |

* + 1. **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. | | | |

* + 1. **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. | | | |

# Archon (아칸) 스킬 설정

## 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 넉-백
5. 해당 스킬 강화 시 클래스 전용 스킬 포인트를 요구
   * 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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 없음 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 전방에 부채꼴 범위에 화염 장막을 일으켜 범위에 모든 적대적 대상에게 피해를 준다. * 추가 속성 없음. | | | |

* + 1. **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** | | | |
| * 지정된 적대적 대상에게 커다란 화염구를 발사하여 대상과 주변에 피해를 준다. 대상은 [b2fb0b]넉-백[-]효과로 뒤로 밀려난다. * 넉-백 | | | |

* + 1. **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 | 3초 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 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. * 3초간 대상에 이동속도 감소 | | | |

* + 1. **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 | 2초 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 지정 대상에게 커다란 유성을 떨어뜨려 대상 및 주변에 큰 피해를 준다. 적중된 대상은 일정시간 동안 침묵에 걸린다. * 2초간 침묵 | | | |

* + 1. **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 | 1.5초 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 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 1.5초간 기절 효과 | | | |

* + 1. **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 | 2초 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 지정된 대상을 중심으로 눈보라를 생성합니다. 눈보라는 [b2fb0b]5초[-] 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. * 2초간 이동속도 및 방어력을 감소 | | | |

* + 1. **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 | 10초 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 달의 축복으로 [b2fb0b]10초[-] 동안 각성상태가 된다. 각성상태 동안 공격력과 치명타 세기가 증가한다. 강화단계별 [b2fb0b]5[-]~[b2fb0b]17%[-]만큼 공격력, [b2fb0b]10[-]~[b2fb0b]25%[-]만큼 치명타 세기가 증가한다. 10초간 공격력 및 치명타 세기가 증가. | | | |

* + 1. **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 데미지 영향 기준** | **스킬 데미지 영향 범위 형태** |
| Self | - | Self | Round |
| **속성(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 끌어당김 Pulling | 없음 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 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. | | | |

* + 1. **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 | 5초 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 달의 정기를 모아 자신을 보호하는 장막을 형성한다. 보호장막은 [b2fb0b]5초[-] 동안 지속된다. 보호장막은 지속시간 동안 강화단계별 [b2fb0b]8[-]~[b2fb0b]20%[-]만큼 방어력을 증가시키고, [b2fb0b]5[-]~[b2fb0b]17%[-]만큼 적의 피해를 반사한다. * 5초간 방어력 증가, 공격자에게 데미지 반사 | | | |

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 풀링 | 3초 (0.5) | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 지정된 대상 위치에 암흑구체를 [b2fb0b]5초[-] 동안 생성한다. 구체 범위로 적대적 대상들에게 피해를 주고, [b2fb0b]0.5초[-]마다 끌어당긴다. 지속시간이 지난 암흑구체는 폭발하여 주변에 큰 피해를 준다. * Pulling(끌어당기기) | | | |

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 생명력 회복 | 없음 | 아군 | 자신 + 아군 |
| **설명** | | | |
| * 캐릭터 중심으로 커다란 자연체를 소환하여 범위에 모든 적대적 대상에게 큰 피해를 주고, 범위 내 아군에게는 생명력을 회복시킨다.. * 아군에게 생명력 회복. | | | |

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 없음 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 전방에 강력한 월광 투사체를 발사하여, 직선형 범위 내 적대적 대상 모두에게 피해를 준다. | | | |

## 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
   * 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. | | | |

# Knight (나이트) 스킬 설정

## 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 스턴(번개), 대상 넉-다운
5. 해당 스킬 강화 시 클래스 전용 스킬 포인트를 요구
   * 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** | | | |
| * 무기를 번갈아 3회 전방에 베기를 시전한다. * 추가 속성 없음. | | | |

* + 1. **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** | | | |
| * 번갈아 2회 밖으로 베기 후 강하게 양손 전방 찌르기를 시전한다. * 추가 속성: 대상 출혈, 대상에 5초간 출혈 상태 | | | |

* + 1. **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** | | | |
| * 1회 베기 후 전방 회전과 동시에 밖으로 양손 X자 베기를 시전한다. * 추가 속성 없음 | | | |

* + 1. **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 | 0.5초 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 전방으로 연속 베기 후 땅에 양손 검을 내려찍는다. * 추가 속성: 스턴(번개) * 대상에 1초간 스턴 상태(대상 이동불가, 대상 모든 스킬 사용 불가) | | | |

* + 1. **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** |
| 넉-다운 | 없음 | 없음 | 없음 |
| **설명** | | | |
| * 2회 연속 베기 후 대상의 하단을 강하게 베어 주변의 적을 모두 쓰러뜨린다. * 추가 속성 없음 * 대상 넉 - 다운 | | | |

* + 1. **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** | | | |
| * 제자리 빠른 회전으로 주변에 회오리를 만든다. 스킬 레벨이 오를수록 개체 생산 늘어남. * 추가 속성 없음 * 회오리 1개체가 주변 대상에 닿으면 추가 데미지. | | | |

* + 1. **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** | | | |
| * 전방으로 공중(수평) 앞 돌기 회전을 하며 대상을 베어나간다. * 대상을 지나가는 공격형 회피기술 * 추가 속성 없음 | | | |

* + 1. **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 | 3초 | Self Only | 자신 (플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 지역에 별 모양으로 큰 번개가 내리친다. * 시전 후 시전자는 주어진 시간 동안 주변 대상으로부터의 피해를 대상에게 피해의 일정량만큼 반사한다. * 추가 속성: 데미지 반사 | | | |

* + 1. **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 | 5초 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 상대에게 검기를 1회 던진 후 대상에게 빠르게 다가가 무자비하게 베기를 시전한다. * 시전과 동시에 시전자는 주어진 시간 동안 대상의 체력을 피해의 일정량 만큼 흡수한다.. * 추가 속성: 흡혈(대상 체력 흡수) | | | |

* + 1. **복수: 벤젼스(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** | | | |
| * 공중으로 도약 후 대상에 빠르게 떨어진다. * 주변 공기가 갈라져 범위 내 대상들에게 피해를 준다. * 추가 속성 없음 | | | |

* + 1. **천둥: 썬더 하울(Thunder Hawl) [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 | 3초 | 적군 | 적군 몬스터 / 적군 AIPC |
| **설명** | | | |
| * 한 순간에 자신 주위에 날카로운 번개 속성의 검기를 무작위(전 방위)로 몸에서 방출한다. * 주변 대상들에 둔화상태. * 추가 속성: 대상 둔화 | | | |

* + 1. **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** | | | |
| * 전방에 검을 번갈아 올려서 치듯이 휘둘러 강력한 검기들을 연속적으로 발사 빠른 회전으로 주변에 회오리를 만든다. * 추가 속성 없음 | | | |

## Knight (나이트) Passive Skill

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

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 회피율 증가 | 상시 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 회피율 +N% 증가. | | | |

* + 1. **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(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. | | | |

* + 1. **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(옵션) 효과** | **속성(옵션) 지속시간** | **속성 적용 대상** | **대상 세부 설정** |
| 공격속도 증가 | 상시 | Self Only | 자신(플레이 캐릭터) |
| **설명** | | | |
| * 공격속도 +N% 증가. | | | |

# 옵션 설정 참고

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 옵션 종류 | Division인덱스값 | 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 중가 | 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 | 101 간접 DMG 피해  일정시간(Projectile이 유지되는 시간) 동안 공격자의 공격력을 기준으로 고정피해 값에 의해 대상에게 **출혈**으로서 고정피해 감소 비율%만큼 옵션에 설정된 회수(Tick)만큼 고정피해를 대상에게 줌.   * 부가효과 (피격대상: 이동속도 감소) * 중복 불가 상태 / 옵션 중복 불가 |
| 중독 상태 | 102 | Poison | State | 102 간접 DMG 피해  일정시간(Projectile이 유지되는 시간) 동안 공격자의 공격력을 기준으로 고정피해 값에 의해 대상에게 **중독**으로서 고정피해 감소 비율%만큼 옵션에 설정된 회수(Tick)만큼 고정피해를 대상에게 줌.   * 부가효과 (피격대상: 방어력 감소) * 중복 불가 상태 / 옵션 중복 불가 |
| 연소 상태 | 103 | Burning | State | 103 간접 DMG 피해  일정시간(Projectile이 유지되는 시간) 동안 공격자의 공격력을 기준으로 고정피해 값에 의해 대상에게 **연소**으로서 고정피해 감소 비율%만큼 옵션에 설정된 회수(Tick)만큼 고정피해를 대상에게 줌.   * 부가효과 (피격대상: 치명타저항감소) * 중복 불가 상태 / 옵션 중복 불가 |
| 반사 | 201 | Reflect | Percent | 201 직접 DMG 피해  일정확률로 반사%만큼 즉시 대상 체력차감. [별도 공식 적용]  상대의 최종 피해 데미지에 대한 반사%만큼 대상에게 돌려줌. |
| 체력흡수 | 202 | Vamp | Percent | 202 직접 DMG 회복  일정확률로 체력흡수%만큼 즉시 체력회복. [별도 공식 적용]  **최종 피해 데미지가 아닌** 자신의 **스킬(skDMG)**에 대한 흡수%만큼 생명회복으로 즉시 전환. |
| 침묵 상태 | 301 | Silence | State | 301침묵  대상의 액티브 Skill 사용불가, 일반 공격스킬만 사용 |
| 실명 상태 | 302 | Blind | State | 302실명  대상의 액티브 Skill만 사용, 일반공격스킬 불가 |
| 도발 상태 | 303 | Provoke | State | 303도발(어그로) |
| 공포 상태 | 304 | Fear | State | 304공포(사용대상으로부터 멀어짐) |
| 혼란 상태 | 305 | Confuse | State | 305혼란(이동입력 불가, 강제적 배회상태) |
| 둔화 상태 | 306 | Slow | State | 306둔화(이동속도 급감) |
| 스턴 상태 | 307 | Stun | State | 307스턴(이동불가, 모든 스킬 사용 불가) |
| 무적 상태 | 401 | Invincible | State | 401무적(데미지, 상태이상 면역) |
| 은신 상태 | 402 | Stealth | State | 402은신(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. |