

ลำดับ	ชื่อ(ไทย)	ชื่อ(อังกฤษ)	คำย่อ	ค่าเริ่มต้น	ค่าสูงสุด	การคำนวณและการนำไปใช้	หมายเหตุ
1	พลังชีวิต	Hearth Point	HP	0	NaN	พลังชีวิตของตัวละคร เมื่อเป็น 0 ตัวละครจะตาย	
2	พลังเวท	Mana Point	MP	0	NaN	เวทหรือ มานา ใช้เพื่อร่ายสกิล	
3	พลังโจมตี	Attack	Atk	0	NaN	ค่าพลังโจมตี	
4	พลังป้องกัน	Defense	Def	0	NaN	ค่าพลังป้องกัน	
5	เกราะ	Armor	Amr	0	NaN	ค่าเกราะ ใช้ลดความเสียหายที่ได้รับ	ตัวละครประเภท โจมตีและรักษา จะเริ่มต้นที่ 0
6	เจาะเกราะ	Armor Pierce	Amr.P	0	NaN	ค่าเจาะเกราะ ใช้หักลบกับค่าเกราะ	ตัวละครประเภท ป้องกันและรักษา จะเริ่มต้นที่ 0
7	คริติคอล	Critical	Cri	0.5	1	โอกาสในการเกิดคริติคอล	
8	คริติคอลตามเจ	Critical Damage	Cri.D	1.5	NaN	ใช้เพิ่มความเสียหายคริติคอล	
9	หลบหลีก	Evade	Eva	0	1	โอกาสหลบหลีกการโจมตี	
10	คูลดาวน์	Cooldown	CD	NaN	NaN	ใช้นับช่วงเวลาเพื่อรอในการร่ายสกิลเดิมอีกครั้ง	
11	ความเร็วในการเคลื่อนที่	Move Speed	MS	0	NaN		
12	ความเร็วในการโจมตี	Attack Speed	AS	0	NaN		
13	ค่าความเกลียด	Hate value	HV	0	100	ตัวละครที่มี HV สูง จะถูกมอนสเตอร์โจมตีก่อน	HV เพิ่มจากการทำตามเจสูงสุด 50
14	ระยะเวลา	Duration	Dur	0	NaN	ระยะเวลาที่ Skill แสดงผล	
15	พื้นที่เอฟเฟค	Area of Effect	AOE	1x1	ทั้ง zone นั้น	ความกว้างของ Skill X*X	
16	สตัน	Stun	SS	0	NaN	ทำชะงัก เคลื่อนที่และโจมตีไม่ได้	MS และ AS เหลือ 0 ถ้าผู้เล่นโดนกด skill ไม่ได้
17	รีเลียด	Regeneration	Regen	5	NaN	ค่ารีเจนเลียดเกิดขึ้นทุกๆ 1 วิ	
18	ระยะเวลาร่าย	Casting tiime	CT	0	NaN	ระยะร่ายก่อนที่สกิลจะแสดงผล	จะยังไม่เสีย Resource หากถูกขัดก่อน CT หมด