Status point count: 30

Each level give: 3

Max level: 25

Knight:

Str: 7 (+1)

Con: 11 (+2)

Intel: 2 (+0)

Wis: 6 (+1)

Agi: 4 (+1)

Patk 1.5

Pdef 2

Matk 0.5

Mdef 1.5

Spd 1

Hp 2.5

Mp 1.5

Paladin:

Str: 5 (+1)

Con: 7 (+1)

Intel: 5 (+1)

Wis: 9 (+2)

Agi: 4 (+0)

Patk 1.2

Pdef 1.5

Matk 1.5

Mdef 2

Spd 0.8

Hp 2.5

Mp 2

Ranger:

Str: 7 (+1)

Con: 5 (+1)

Intel: 7 (+1)

Wis: 2 (+0.6)

Agi: 9 (+2)

Patk 2

Pdef 1

Matk 2

Mdef 1.6

Spd 2.2

Hp 1.8

Mp 1.6

Assassin:

Str: 8 (+1)

Con: 5 (+1)

Intel: 1 (+0.6)

Wis: 6 (+1)

Agi: 10 (+2)

Patk 2.2

Pdef 1.4

Matk 0.5

Mdef 1.6

Spd 2.5

Hp 1.5

Mp 1.2

Mage:

(PATK)Str: 1 (+0)

(HP)Con: 3 (+1)

(MATK)Intel: 13 (+2)

(MP)Wis: 8 (+2)

(SPD)Agi: 5 (+0)

Patk 0.2

Pdef 1

Matk 2.8

Mdef 2

Spd 1

Hp 1

Mp 2.2

Priest:

(PATK)Str: 2 (+0)

(HP)Con: 6 (+1)

(MATK)Intel: 7 (+1)

(MP)Wis: 10 (+2)

(SPD)Agi: 5 (+1)

Patk 1

Pdef 1.5

Matk 1

Mdef 1.8

Spd 1.2

Hp 1.1

Mp 2.3

Skill

Knight:

Lv1（物理单体攻击）

Patk\*1.25

Lv5 (自身全防御加成)

持续4回合

Pdef\*1.5 Mdef\*2

Lv10 (物理AOE)

Patk

Lv15(物理单体攻击):

Patk\*1.8

Lv20(自身物理伤害加成):

持续2回合

Patk\*2.2

Lv25(物理AOE，撕裂)：

持续3回合

Patk\*1.2, 每回合Patk\*0.2(真伤)

Paladin:

Lv1(魔法单体攻击):

Matk\*1.25

Lv5(物理AOE眩晕):

Patk\*1.2

Lv10(单体免死):

50%蓝条

Lv15(魔法AOE):

Matk\*1.2

Lv20(扣血群体治疗):

持续3回合，群体治疗，HP-30%，群体每回合自身20%

Lv25(单体沉睡)

至少间隔一个回合:

持续2回合，真伤Matk\*0.8,敌方双防\*1.5

MP-250

Ranger:

Lv1(单体物理攻击)：

Patk\*1.4

Lv5(单体魔法):

Matk\*1.4

Lv10(双攻加成):

持续3回合

Patk = Matk+Patk

Matk = Matk+Patk

Lv15: (单体物理攻击)

Patk\*1.8

Lv20: (单体魔法):

Matk\*1.8

Lv25(AOE魔法禁锢)

(Matk + Patk)\*1.3

持续两回合：

Boss：30

精英：60

小怪：80

Assassin:

Lv1(单体物理攻击)

: Patk\*1.4

Lv5: (单体物理攻击)

: Patk\*1.8

Lv10(增益)

持续一回合，agi\*1.4

Lv15:（物理AOE加裂伤）

Patk\*1.2， 持续4回合裂伤，每回合Patk\*0.2

Lv20(单体增益)：

延后自己行动，Patk\*1.25

Lv25(单体物理):

Patk\*2.2

蓝条归零

Mage:

Lv1:单体魔法

Matk\*1.4

Lv5:魔法AOE

Matk\*1.3

Lv10:回蓝

持续2回合，一回合20%，damage\*0.7

Lv15:

群体沉睡，Boss 40概率，持续3回合，敌方回血20%

Lv20: 单体魔法

Matk\*1.6

附加debuff，下次同技能伤害翻倍

Lv25 魔法AOE:

Matk\*1.6

Priest:

Lv1:单体魔法

Matk\*1.3

Lv5:单体回复

Matk

Lv10:单体buff

持续4回合

全属性\*1.2

Lv15:群体回复

Matk\*0.8

Lv20:群体buff

持续4回合，全属性\*1.15

Lv25:复活术

满状态

蓝条40%

騎士 -> 體力 \* 2 加成物攻

聖騎士 -> 體力+智慧 加成魔攻

法師 -> 智慧 \* 2.5 加成魔攻

刺客 -> 敏捷 \* 3 加成物攻

遊俠 -> 敏捷 \* 2 加成物攻,魔攻

牧師 -> 智慧 \* 2 加成魔攻

怪物种类及属性算法（不设置基本属性）：

物理输出型:

Patk = lv \*

Pdef = lv

Matk = lv

Mdef = lv

Spd = lv

Hp = lv

Mp = lv

魔法输出型：

Patk = lv

Pdef = lv

Matk = lv

Mdef = lv

Spd = lv

Hp = lv

Mp = lv

坦克型：

Patk = lv

Pdef = lv

Matk = lv

Mdef = lv

Spd = lv

Hp = lv

Mp = lv