

캐릭터별 메인STAT 및 부STAT (노비스)

캐릭터별 메인스탯 (레벨당 주스탯 + 10 /부스탯 + 5)

- 아엘(아이스엘프): DEX
- 하스마: STR
- 네피림: INT
- 인간: DEX
- 드워프: INT

캐릭터별 부스탯

- 아엘(아이스엘프): INT
- 하스마: HP
- 네피림: MP
- 인간: LUK
- 드워프: STR

캐릭터별 메인STAT 및 부STAT (1차 전직후)

캐릭터별 메인스탯 (레벨당 주스탯 + 20 /부스탯 + 10)

- 아엘
마전사: [주스탯: MP 부스탯: STR]
소서리스: [주스탯: INT 부스탯: MP]
- 하스마
바칼: [주스탯: STR 부스탯: HP]
- 네피림
버서커: [주스탯: STR 부스탯: DEX]
- 인간
헌터: [주스탯: DEX 부스탯: LUK]
브레이커: [주스탯: STR 부스탯: LUK]
- 드워프
산도: [주스탯: INT 부스탯: MP]

캐릭터별 메인STAT 및 부STAT 표 (노비스)

	아엘	하스마	네피림	인간	드워프
STR	5	10	5	5	5
DEX	10	5	5	10	5
INT	5	5	10	5	10
LUK	5	5	5	5	5
HP	200	500	100	200	100
MP	100	100	500	100	500

(레벨 1기준 작성)

노비스(모험가)일 때는 속성 X

캐릭터별 상세 스탯 표 (노비스)

	아엘	하스마	네피림	인간	드워프
물리공격력	200	400	100	200	100
마법공격력	100	100	400	100	400
방어력	100	400	100	100	100
데미지	100~150	100~200	100~200	100~150	100~200
공격속도	100	100	100	100	100
크리티컬 확률	10%	10%	10%	10%	10%
이동속도	100	100	100	100	100

(레벨1 기준 작성)

노비스(모험가)일 때는 속성 X

1 레벨당 증가하는 능력치 (노비스)

1레벨당	아엘	하스마	네피림	인간	드워프
STR	+1	+2	+1	+1	+1
DEX	+2	+1	+1	+2	+1
INT	+1	+1	+2	+1	+2
LUK	+1	+1	+1	+1	+1
HP	+50	+100	+50	+50	+50
MP	+50	+50	+100	+50	+100

(메인스탯+2 부스탯+1 mp/hp 주스탯 비례)

1 레벨당 증가하는 상세 스탯 표 (노비스)

1레벨당	아엘	하스마	네피림	인간	드워프
물리공격력	+10	+20	+10	+10	+10
마법공격력	+10	+10	+20	+10	+20
방어력	+10	+20	+10	+10	+10
데미지	100~150	100~200	100~200	100~150	100~200
공격속도	0%	0%	0%	0%	0%
크리티컬 확률	0%	0%	0%	0%	0%
이동속도	0%	0%	0%	0%	0%

주스탯 비례(노비스 상태일때는 공격력/방어력 데미지 위주)

캐릭터별 메인STAT 및 부STAT 표 (1차 전직 달성 직후)

	마전사	소서리스	바칼	버서커	헌터	브레이커	산도
STR	100	10	200	200	10	200	10
DEX	10	10	10	100	200	10	10
INT	100	200	10	10	10	10	200
LUK	10	10	10	10	100	100	10
HP	1000	1000	1500	1500	1000	1500	1000
MP	2000	1500	1000	1000	1000	1000	2000
속성	얼음	얼음	불	불	전기	전기	X

(전직 달성 직후 작성)-전직레벨10 전직 후 스탯 변경

캐릭터별 상세 스탯 표 (1차 전직 달성 이후)

	마전사	소서리스	바칼	버서커	헌터	브레이커	산도
물리공격력	500	300	400	500	700	500	300
마법공격력	300	700	200	300	200	300	700
방어력	300	200	1000	500	300	500	200
데미지	500~600	700~800	400~500	500~600	700~800	600~700	500~600
공격속도	100%	100%	80%	90%	100%	100%	100%
이동속도	100%	120%	100%	100%	100%	110%	120%
크리티컬확률	25%	25%	30%	30%	25%	30%	25%
속성데미지	50	50	50	50	50	50	0

1 레벨당 증가하는 능력치 (전직 이후)

	마전사	소서리스	바칼	버서커	헌터	브레이커	샐도
STR	+2	+1	+10	+10	+1	+5	+1
DEX	+1	+1	+1	+1	+2	+1	+1
INT	+1	+2	+1	+1	+1	+1	+2
LUK	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
HP	+10	+10	+15	+15	+10	+15	+10
MP	+20	+15	+10	+10	+10	+10	+20
속성	얼음	얼음	불	불	전기	전기	X

1 레벨당 증가하는 상세 스탯 표 (전직 이후)

	마전사	소서리스	바칼	버서커	헌터	브레이커	샐도
물리공격력	+50	+20	+30	+50	+50	+50	+20
마법공격력	+20	+50	+30	+20	+20	+20	+50
방어력	+50	+20	+100	+20	+30	+50	+20
데미지	100~200	150~250	50~100	100~150	150~250	100~200	100~200
공격속도	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
이동속도	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
크리티컬확률	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
속성데미지	+10	+10	+10	+10	+10	+10	0

캐릭터별 무기 등급 및 능력치

무기

- 등급: 노말(COMMON)(흰색)

물리/마법 공격력 증가 + 100

치명타 확률 증가 +5%

- 등급: 레어(RARE)(보라)

물리/마법 공격력 증가 +150

치명타 확률 증가+10%

스킬 피해량 증가 + 5%

흡혈 (데미지 비례) +1%

- 등급: 유니크(UNIQUE)(분홍)[예정]

물리/마법 공격력 증가 +200

치명타 확률 증가 +20%

스킬 피해량 증가 +10%

흡혈 (데미지 비례) +5%

속성 강화 + 10

무기 강화 시 증가 옵션

<물리/마법/무기 공격력 증가>

0강	1강	2강	3강	4강	5강	6강	7강	8강	9강	10강
강화확률	100%	95%	90%	80%	70%	50%	25%	20%	10%	5%
실패확률	0%	5%	10%	20%	30%	50%	75%	80%	90%	95%
파괴확률	0%	0%	1%	3%	5%	7%	9%	10%	12%	15%

7강 이상부터 다음 등급 계승 가능 (EX 노말 7강 -> 레어 3강)

엘리의 가호: 실패 시 일정 확률로 장비 보호

무기 강화권 /무기 파괴 방지권(BM 상품으로 캐쉬 샵에서 추후 판매 예정)

구분	장비 드롭	품질 업그레이드
품질 90 이상 확률	0.86%	0.86%
품질 80 이상 확률	1.89%	1.89%
품질 70이상 확률	3.27%	3.27%
품질 60이상 확률	6.17%	6.17%
품질 50이상 확률	12.85%	12.85%
품질 40이상 확률	23.30%	23.30%
품질 30이상 확률	37.53%	37.53%
품질 20이상 확률	55.54%	55.54%
품질 10이상 확률	77.10%	77.10%

<무기 품질에 따른 추가 피해 수치>

- 최상급 옵션 (품질 90이상)

+26.20% ~ +30.00%
- 상 옵션 (품질 70~90)

+19.80% ~ +26.20%
- 중 옵션 (품질 30~70)

+11.80% ~ +19.80%
- 하 옵션 (품질 0~30)

+10.00% ~ +11.80%

캐릭터별 방어구 등급 및 능력치

방어구

- 등급: 노말(COMMON)(흰색)]

모자: 물리/마법 방어력 +50

상의: 물리/마법 방어력 +100

하의: 물리/마법 방어력 +50

신발: 물리/마법 방어력 +50
- 등급: 레어(RARE)(보라)

모자: 물리/마법 방어력 +100

공격 속도 증가 +1%

상의: 물리/마법 방어력 +200

속성 저항 +10

하의: 물리/마법 방어력 +100

올스텟 증가+5

신발: 물리/마법 방어력 +100

이동속도 증가 +10%

점프력 증가 +5%

● 등급: 유니크(UNIQUE)(분홍)[예정]

모자: 물리/마법 방어력 +200

공격속도 증가 +5%

주 스탯 증가 +10

상의: 물리/마법 방어력 +400

속성 저항 +20

주 스탯 증가 +20

하의: 물리/마법 방어력 +200

올 스탯 증가 +10

주 스탯 증가 +10

신발: 물리/마법 방어력 +200

이동속도 증가 +20%

점프력 증가 +10%

주 스탯 증가 +10

방어구 강화 시 증가 옵션

<물리 피해 감소 /물리 피해 추가 감소>

0강	1강	2강	3강	4강	5강	6강	7강	8강	9강	10강
강화확률	100%	95%	90%	80%	70%	50%	25%	20%	10%	5%
실패확률	0%	5%	10%	20%	30%	50%	75%	80%	90%	95%
파괴확률	0%	0%	1%	3%	5%	7%	9%	10%	12%	15%

7강 이상부터 다음 등급 계승 가능 (EX 노말 7강 -> 레어 3강)

엘리의 가호: 실패 시 일정 확률로 장비 보호

방어구 강화권 /방어구 파괴 방지권(BM 상품으로 캐쉬 샵에서 추후 판매 예정)

구분	장비 드롭	품질 업그레이드
품질 90 이상 확률	0.86%	0.86%
품질 80 이상 확률	1.89%	1.89%
품질 70이상 확률	3.27%	3.27%
품질 60이상 확률	6.17%	6.17%
품질 50이상 확률	12.85%	12.85%
품질 40이상 확률	23.30%	23.30%
품질 30이상 확률	37.53%	37.53%
품질 20이상 확률	55.54%	55.54%
품질 10이상 확률	77.10%	77.10%

<방어구 품질에 따른 생명 활성력 수치>

- 최상급 옵션 (품질 90이상)
+8.1% ~ +10.00%
- 상 옵션 (품질 70~90)
+4.9% ~ +8.1%
- 중 옵션 (품질 30~70)
+0.9% ~ +4.9%
- 하 옵션 (품질 0~30)
+0.0% ~ +0.9%

캐릭터별 악세서리 등급 및 능력치

악세서리

- 등급: 노말(COMMON)(흰색)]
귀걸이: 물리/마법 피해 감소 +50
목걸이: 데미지 증가 +50
반지: 공격력 증가 +50
- 등급: 레어(RARE)(보라)
귀걸이: 물리/마법 피해 감소 +100

속성 데미지 증가 +1%

목걸이: 데미지 증가 +100

HP 자동 회복 증가 +1%

반지: 공격력 증가 +100

MP 자동 회복 증가 +1%

- 등급: 유니크(UNIQUE)(분홍)[예정]

귀걸이: 물리/마법 피해 감소 +200

속성 데미지 증가 +5%

목걸이: 데미지 증가 + 200

HP 자동 회복 증가 +5%

반지: 공격력 증가 + 200

MP 자동 회복 증가 +5%

악세서리 강화 시 증가 옵션

- 마법 피해 감소 /마법 피해 추가 감소

0강	1강	2강	3강	4강	5강	6강	7강	8강	9강	10강
강화확률	100%	95%	90%	80%	70%	50%	25%	20%	10%	5%
실패확률	0%	5%	10%	20%	30%	50%	75%	80%	90%	95%
파괴확률	0%	0%	1%	3%	5%	7%	9%	10%	12%	15%

7강 이상부터 다음 등급 계승 가능 (EX 노말 7강 -> 레어 3강)

엘리의 가호: 실패 시 일정 확률로 장비 보호

악세서리 강화권 /악세서리 파괴 방지권(BM 상품으로 캐쉬 샵에서 추후 판매 예정)

구분	장비 드롭	품질 업그레이드
품질 90 이상 확률	0.86%	0.86%
품질 80 이상 확률	1.89%	1.89%
품질 70이상 확률	3.27%	3.27%
품질 60이상 확률	6.17%	6.17%
품질 50이상 확률	12.85%	12.85%
품질 40이상 확률	23.30%	23.30%
품질 30이상 확률	37.53%	37.53%
품질 20이상 확률	55.54%	55.54%
품질 10이상 확률	77.10%	77.10%

<악세서리 품질에 따른 추가 주스텝 활성화 수치>

- 최상급 옵션 (품질 90이상)

+80.1% ~ +100.00%

- 상 옵션 (품질 70~90)

+49.0% ~ +80.1%

- 중 옵션 (품질 30~70)

+9.0% ~ +49.0%

- 하 옵션 (품질 0~30)

+0.0% ~ +9.0%