**스킬 규칙**

1. 스킬은 캐릭터나 몬스터가 사용하는 일반공격과 구분되는 기술이다
2. 캐릭터의 경우 SP를 소모하면 스킬을 사용할 수 있다
3. 스킬을 습득하기 위해 레벨업을 통해 모은 스킬 포인트를 소모한다
4. 스킬은 최대 5 레벨까지 업그레이드 가능하다
5. 스킬은 패시브, 액티브 두 종류로 구성한다
6. 패시브는 습득과 동시에 버프 형식으로 부여되나 버프UI에 표시하지 않는다
7. 액티브 중 지속 효과를 주는 스킬은 버프 테이블 데이터를 통해 처리한다
8. 발사체가 있는 스킬은 별도로 발사체 스킬을 구성해 발사체에서 처리한다
9. 글로벌 그룹으로 묶여 있는 스킬은 글로벌 쿨타임을 지정해 쿨타임을 공유한다
10. 개별 쿨타임은 발사체, 패시브 스킬을 제외한 스킬에 적용되어 사용시 대기 시간을 부여한다