

能力値・経験値

能力値

- レベルが1上がる毎に、能力値ボーナスが3ポイント配分されます。
- 大商人カイシャンに大金を払う事で、能力ポイントを振り直す事が可能です。計算式は
(現在レベル - 1) × 3 + 10(初期ボーナス)= 振り直せる値
となります。Lv60以降は別途計算が必要。
- Lv60以降は上がる毎に5ポイント配分されるようになります。

能力値の再配分に必要なノア

- 各能力値は、武器・防具を装備する為にも必要になります。
- 各能力値による影響は、レベルが上がるほど大きくなります。
- どのタイミングでポイントを振っても、最終的に同じ数値になれば、それを反映した結果（HP、MP、攻撃力等）になるようです
- 各ステータスの上限は補整抜きで255です

種族別の初期能力値

- すべての種族の能力値合計は290で同じです。
- これに初期能力値ボーナスの10ポイントを加算したものがレベル1の能力値になります。
- 2005/12/2のバッチ以降（1390にて種族別から職業別に変更になった）

職業	筋力	体力	素早さ	知力	魔力
ウォーリア	65	65	60	50	50
ログ	60	60	70	50	50
ウィザード	50	50	70	70	50
プリースト	50	60	60	70	50

- 2005/12/2のバッチ以前

カルス	筋力	体力	素早さ	知力	魔力
アクチュアレク	65	65	60	50	50
チュアレク	60	60	70	50	50
リンクルチュアレク	50	50	70	70	50
ピュリチュアレク	50	60	60	70	50

エルモラド	筋力	体力	素早さ	知力	魔力
バーバリアン	65	65	60	50	50
エルモラディアン男性	60	60	70	50	50
エルモラディアン女性	50	50	70	70	50

各能力値の説明

能力値	効果	その他
筋力	重さ(積載量)の最大値増加 ウォーリア、プリースト、ウィザード(の殴り)の攻撃力上昇	
体力	HP最大値上昇 ウォーリア、ログのMP最大値上昇	自己体力((装備の付加効果を除いた体力))-100の防御力上昇
素早さ	ウォーリア、ログ、プリーストの攻撃成功率 攻撃回避率上昇 ログの攻撃力上昇	
知力	プリースト、ウィザードのMP最大値上昇	(自己知力((装備の付加効果を除いた知力))-100)÷2の 火/氷/雷/魔法/毒/呪抵抗力上昇
魔力	魔法攻撃力の上昇	

各抵抗力の説明

抵抗力	効果	その他
火炎抵抗力	火炎属性ダメージの軽減	
冷気抵抗力	冷気属性ダメージの軽減・鈍足確率の低下	
電撃抵抗力	電撃属性ダメージの軽減・スタン確率の低下	
呪文抵抗力	呪文属性ダメージの軽減・呪い確率の低下	一部のmobなど
毒抵抗力	毒属性ダメージの軽減	
魔法抵抗力	その他の属性ダメージの軽減	ヲリのクウェイク、プリのブライトネスなど

経験値

レベルアップに必要な経験値

- 40を超えたあたりから、レベルが上がりにくくなります。
- mobに殺された場合、5%の経験値を失います。
- 対人で殺された場合、貢献度が0の時に限り5%の経験値を失います。
- 80から取得経験半減。

mobからの獲得経験値について

ソロの場合

最低獲得経験値 * レベル差ボーナス (* 開拓地帯ボーナス)

PTの場合

(ソロの場合) * PTボーナス * 自分のレベル / 自分以外のPTメンバーの平均レベル
PTリーダーとのレベル差が16以上あるPTの場合(クラン同士)

最低獲得経験値 * 自分のレベル / PTのレベル合計

- PT時のレベル差ボーナスは、PTの平均レベルで計算する。
- 開拓地帯ボーナスは、PT時には反映されない。
- 取得経験値がレベルアップに必要な経験値の10%を超える場合、10%分しか

経験値を得ることができない。

レベル差ボーナス

mobとのレベル差 ボーナス値

+8	1.8
+5 ~ +7	1.5
+2 ~ +4	1.2
+1	1.0

開拓地帯ボーナス 最低獲得経験値 × 1.2

PTボーナス $1 + \{(PT人数 - 1) \times 0.2\}$