



アトリビュート

アトリビュート（特質）はキャラクターの強さと弱さを表します。アトリビュートは3つあり、どれも初期値10でスタートします。キャラクターがレベルアップするたびにアトリビュートを上げることができます。

ボディ

ボディはボディタイプのスキル効果とルーンアフィニティを強化します。

マインド

マインドはマインドタイプのスキル効果とスピリットアフィニティを強化します。

フォーカス

フォーカスはフォーカスタイプのスキル効果とソウルアフィニティを強化します。

どのアトリビュートが効果的かはアーキタイプ（職業）とディシプリン（流派）によって変わります。

■ アタックレジスタンス

レジスタンス（耐性）は特定の攻撃によるダメージを軽減します。

- ・メレーレジスタンスはメレー（直接攻撃）スキルのダメージを減らします。
 - ・レンジドレジスタンスはレンジド（弓）スキルのダメージを減らします。
 - ・マジックレジスタンスはマジック（魔法）スキルのダメージを減らします。
- スキルやシギルを使うことでレジスタンスを上げることができます。

■ マジックアフィニティ

マジックアフィニティ（親和性）は特定のマジックタイプによるダメージを軽減します。

- ・ルーンアフィニティはボディアトリビュートにより強化されます。
 - ・スピリットアフィニティはマインドアトリビュートにより強化されます。
 - ・ソウルアフィニティはフォーカスアトリビュートにより強化されます。
- スキルやシギルを使うことで一時的に、またアトリビュートを上げることで持続的にアフィニティを上げることができます。

レジスタンスとアフィニティのどちらもがスキルの効果に影響します。一方が効いたらもう一方は無視できるということはありません。

アーキタイプのアトリビュート

■ プライマリー&セカンダリーアトリビュート

アーキタイプとディシプリンによりスキルに使用されるアトリビュートが決まってきます。

- ・ウォリアースキルはボディを使います。
- ・ローグスキルはフォーカスを使います。
- ・スペルキャスタースキルはマインドを使います。

どのディシプリンにも次のようなプライマリー&セカンダリーアトリビュートがあります。

- ・プライマリーアトリビュート：ディシプリンによって使われるアトリビュート。
- ・セカンダリーアトリビュート：アーキタイプによって使われるアトリビュート。

例えば、ルーンメイジはボディをプライマリーアトリビュートとして使い、マインドをセカンダリーアトリビュートとして使います。

さらに、どのディシプリンのスキルもそれぞれ1つのマジックタイプに関連付けられています。

- ・ブラッドウォリアー、トリックスター、ルーンメイジはルーンマジックを使います。
- ・アデプト、スキンシフター、ヴォイドシーアーはソウルマジックを使います。
- ・ラスガード、デスハンド、アンセストラルメイジはスピリットマジックを使います。

ステート



ステート（状態）はキャラクターのフィジーク（体格）、モラル（士気）、コンセントレーション（集中力）を表します。この3つの色付けされたバーがステートを表しています。

- ・フィジークステートは一番上のオレンジのバーです。
- ・モラルステートは真ん中のパープルのバーです。
- ・コンセントレーションステートは一番下のグリーンのバーです。

■ ステートランク

ステートバーが真ん中まで満たされている状態がステートランク：ゼロです。この状態では何の効果もありません。しかし、ステートはスキルや消耗品、その他の効果によって増加または減少します。つまり、何らかの効果を受けるとステートバーが変化しステート

トランクが増減します。

ステートは次のような数値に影響します。

- ・フィジークステートは移動速度に影響します。

- ・モラルステートは攻撃力に影響します。

- ・コンセントレーションステートはスキルデッキの回転速度とキャラクターの攻撃速度に影響します。

ステートランクが真ん中よりも下がれば下がるほどキャラクターの能力も下がります。ステートランクが上がれば上がるほどキャラクターの能力も上がります。

例えば、フィジークステートが低くなるとキャラクターの移動速度も下がります。

戦闘中にステートランクが増減しても、戦闘から抜ければ次第に基本レベル（初期状態ではステートランク：ゼロ）に戻ります。つまり、これらの効果は戦闘中の一時的なものになります。

フェイムとパーソナルエクスペリエンスポイント

■ フェイム

フェイム（名声）は一般的なRPGの経験値に相当します。キャラクターのポートレート（顔グラ）の隣の大きいほうの丸がフェイムを表します。フェイムはクエストを完了したり敵を倒したりすることで得ることができ、ある程度貯まるとレベルアップします。フェイムレベルが上がるとヘルスが増加しアトリビュートが得られ、さらなるスキルやアイテム、クエストにアクセスできます。

■ パーソナルエクスペリエンスポイント（PeP）

パーソナルエクスペリエンスポイント（個人経験値）は敵を倒すことで得られる生存ボーナスです。キャラクターのポートレートの隣の小さいほうの丸がPePを表します。フェイムと同様、ある程度貯まるとPePレベルが上がります（最大5まで）。PePレベルが上がるとキャラクターに次のような能力ボーナスがあります。

- ・ PePレベル 0： ボーナスなし。

- ・ PePレベル 1： 全アトリビュートが1上昇、ステートのベースレベルが1ランク上昇。

- ・ PePレベル 2： 全アトリビュートが2上昇。

- ・ PePレベル 3： 全アトリビュートが4上昇、ステートのベースレベルがさらに1ランク上昇。

- ・ PePレベル 4： 全アトリビュートが7上昇。

- ・ PePレベル 5： 全アトリビュートが11上昇、ステートのベースレベルがさらに1ランク上昇。

フェイムレベルと違いPePレベルは下がることがあります。キャラクターが死亡するとPePが減少しPePレベルが1下がります。ただし0 PeP以下には下がりません。最低でもPePレベル 0です。

例えば、PePレベル 2の30%で死亡したとします。するとPePレベル 1の30%まで下がります。

ヘルス

ヘルスはキャラクターの生命力です。キャラクターのポートレートの上の赤いバーで表示されています。これがゼロになるとキャラクターは倒れPePが減少し、最寄の リスポーンポイントで復活します。（復活する、よみがえる場所）

ちなみにスペルボーンにはマナやMPに相当するものはありません。好きなだけスキルを使うことができます。