

ステータスの意味

STR とヒットポイント

Strength : 力

キャラクターの持つ力強さと生命力を表し、装備類の装備条件となっています。
STRが高ければ高いほどHPが高くなり、その計算式は
ベースHP = $50 + \text{STR} / 2$ となっています。

ほか、物理攻撃のダメージにも影響し

物理攻撃ダメージボーナス = $\text{STR} \times 30\%$ (STR100以上で5%の追加ボーナス) が得られます。

DEX とスタミナ

Dexterity : 素早さ

キャラクターの持つ素早さを表し、物理攻撃の攻撃速度修正に使用されます。
攻撃速度修正はスタミナ30につき0.25秒の攻撃速度増加です。

他、治療や獣医学の包帯や受け流しスキルのブロック成功率に影響します。80未満だとブロック成功率にペナルティーが発生する事に。

何で素早くなると持久力が上がるのか理解に苦しみますが、まあ気にしないって事で。

INT とマナ

Intelligence : 賢さ

キャラクターの賢さを表します。

この数値が大きいくほど、Manaの最大値が上昇します。

攻撃魔法使用時、魔法ダメージに $(\text{INT} / 10) \%$ のボーナスがつきます。

幸運

Luck : 運

そのキャラクターの運を示します。

他のRPGでは状態異常やクリティカル率に影響しそうなステータスなのですが、
このゲームの場合は戦利品にのみ影響を及ぼします。

運の効果は基本的に気休め程度なので、普通のプレイヤーなら気にする必要はあまり無いでしょう。

ステータスの割り振り方

ステータスの割り振りは、人それぞれですが、ここでは一般的な例を紹介します。

戦士系

STR

HPとダメージに影響するので、125MAXまで振りたところですが、
他のステータスがおろそかになるのでとりあえず100まで振っておくのが一般的です。
死ぬ気がないなら80くらいまで落としても良いでしょう。

DEX

受け流し成功率に影響するので、とりあえず80が一つの目安です。
攻撃力重視なら迷わず125へ、重量武器を高速で振り回せるメリットがあります。

INT

マナに困らない程度まで振ります。
普通に戦う分ならマナ50くらいが一つの目安。
70くらいあればかなり余裕が出てきます。

メイジ系（キャスター系）

STR

メイジだろうがティマーだろうがバードだろうが
まあ基本は125全振り（HPの関係で124にする人も居ます）

DEX

対人戦をしないなら最低値の10で。
対人するなら「スタミナ」16が基本です。対人屋必携装備の[Crimson Cincture](#)にDEXボーナスが5付いているので、
ベースは11で良いでしょう。
（スタミナが16以上あれば、人を乗り越えてスタミナ消費しても走る事ができます）

INT

STRとDEXに振った残り。特に困る事は無いでしょう。