

~アビリティ~

STR	力。攻撃力に関係するが影響は小さい。
DEX	敏捷性と正確さを示す。
CON	体質。HPと満腹度に関係。全職業で重要。
WIS	プリーストの魔法を覚え使うのに必要。また、プリーストの装備、詠唱速度、補助魔法効果時間に関係する。
INT	ウィザードの魔法を覚え使うのに必要。また、ウィザードの装備、詠唱速度、補助魔法効果時間に関係する。
CHA	カリスマ。戦闘スキルを使用するウォーリア、アーチャー、シーフに重要。戦闘スキル(CP)の最大量と回復量に関係する。
ENDU	魔法耐性。魔法ダメージが減る。
MOVP	靴の装備(=移動速度)に必要。アーチャーおよびシーフには特に重要。
MOR	モラル。モンスターの戦意を喪失させ、その攻撃力を弱める。(未実装)
LUCK	運。攻撃、魔法、スキルの成功率(未実装)
WS	ウィザードのMANA(スペルを唱えるのに必要)の最大量(と自然回復速度)と、MP(MemorizePoint、スペルの記憶に必要)が増加。
PS	プリーストのDivine(スペルを唱えるのに必要)の最大量(と自然回復速度)が増加。
Fame	名声。クエストをこなしたり、戦争で手柄を立てるとあがる。デュアルクラスになるためや馬に乗るため等に必要。
Ladder	コロッセアで勝利すると手に入る。デュアルクラスになるために必要

補足説明

INTやWISは詠唱速度と補助魔法の効果時間延長、PSやWSはマナディバインの最大量と回復速度、魔法タクは攻撃魔法のダメージ、LVをあげると全体的に上昇、呪いはレアでのみ効果時間延長

$DIVINE(MANA) = PS(WS) * 5.3$ (小数点切捨て)

$DIVINE回復量[20秒毎] = DIVINE / 20$ (小数点切捨て)

アビリティ再分配

装備を全て外した状態でコマンド[/Abilityredistribution]/[アビリティ再分配]をチャット入力することで、アビリティの再配分を行なえます。一度再分配すると一定期間再分配出来ません。(有料アイテムでの分配は例外)

ただしこのとき、レベルに応じた必要金額のお金が銀行に預けられていないといけません。

Kespi運営では、過去より必要金額が跳ね上がっている模様。

***レベル101、135になると同時に無料で再配分ウィンドウが開きます。再配分ウィンドウを閉じてしまうと権利を放棄したものと扱われます。あせってミスしないようにしましょう。**

レベル	1~	10~	20~	30~	40~	50~	60~	70~	Dual Class
費用	10万 (100k)	100万 (1M)	500万 (5M)	1000万 (10M)	1億 (100M)	5億 (500M)	8億 (800M)	10億 (1G)	不可能

Endu : 10	:	1.45%
Endu : 50	:	7.25%
Endu : 100	:	14.50%
Endu : 150	:	21.75%
Endu : 200	:	29%

CHA	10	40	90	140	190
CP	120	150	200	250	300
CP 自然回復量(10sec)	2	3	4	5	6
CP 回復スキル 1 (10sec)	5	6	8	10	12
CP 回復スキル 2 (10sec)	7	9	12	15	18
CP 回復スキル 3 (10sec)	10	13	18	22	26

参考 : <http://www.geocities.com/zybyzy/class/class.htm>