

ヘルスとアクション

各キャラクターはヘルスとアクションという2つのバーを持ちます。ヘルスが0になると10秒間行動不能になり、行動不能中にもう一度攻撃を受ける（デスブロー：DB）か短時間でもう一度行動不能になると死亡します。

アクションは特殊スキルを使用することによって消費します。時間と共に回復し再度各種スキルを使用できるようになります。アクションが0になっても行動不能にはなりません。

なお死亡した場合は医者に蘇生してもらうことも出来ますが、通常はクローンを起動します。リストの中から起動したいクローン施設を選択しそこで再スタートとなります。クローン起動直後は5分間ヘルスとアクションが25%にまで落ちるクローン病にかかっていますが、クローン施設内にいるドロイドに5,000Cr支払えばすぐに病気を治してくれます。

基本ステータス

各キャラクターは以下6つの基本ステータスを持ち、レベルアップ、種族特製、職業特製、装備品等によって変化します。キャラクターシート上で現在の数値を確認できます。



以下は各ステータスを 100 上げた場合の効果です。アジリティ 100 上げればドッジ発生率 1.00% 上昇するという事です。

Agility (アジリティ)

Dodge 1.00%
Parry 0.50%
Evasion 1.00%

Constitution (コンスト)

Health 800
Action 200

Luck (ラック)

Dodge 0.33%
Evasion 0.33%
Evasion value 1.00%
Critical Hit 1.00%
Strikethrough 0.50%
Strikethrough value 1.00%

Precisin (プレジジョン)

Parry 0.50%
Block 0.50%
Critical Hit 1.00%
Strikethrough 0.50%

Stamina (スタミナ)

Health 200
Action 800

Strength (ストレングス)

Block 0.50%
block Value 100
To hit (命中率) 1.00%
Melee Bonus (近接攻撃力上昇) 1.00%

CL90での職業ボーナス

Smuggler Luck +120 / Pre +20 / Str +20 / Const +70 / Stam +30 / Agi +100
Officer Luck +20 / Pre +70 / Str +50 / Const +80 / Stam +80 / Agi +60
Commando Luck +60 / Pre +120 / Str +120 / Const +50 / Stam +0 / Agi +0
Jedi Luck +30 / Pre +30 / Str +100 / Const +40 / Stam +40 / Agi +120
Spy Luck +40 / Pre +50 / Str +50 / Const +80 / Stam +40 / Agi +100
Medic Luck +80 / Pre +50 / Str +50 / Const +60 / Stam +120 / Agi +0
BH Luck +20 / Pre +60 / Str +40 / Const +80 / Stam +80 / Agi +80
Trader Luck +90 / Pre +90 / Str +90 / Const +0 / Stam +0 / Agi +90
Entertainer Luck +80 / Pre +0 / Str +0 / Const +40 / Stam +120 / Agi +120

CL90での種族ボーナス

Human Pre +50 / Str +50 / Stam +50 / Agi +50
Wookiee Pre +10 / Str +85 / Const +85 / Stam +40
Rodian Pre +80 / Stam +20 / Agi +80 / Luck +20
Bothan Pre +65 / Const +25 / Agi +50 / Luck +60
Mon Calamari Pre +60 / Const +40 / Stam +60 / Luck +40
Trandoshan Str +50 / Const +65 / Stam +65 / Agi +20
Twi'lek Pre +40 / Stam +60 / Agi +60 / Luck +40
Zabrak Pre +50 / Str +50 / Cosnt +50 / Agi +50
Ithorian Pre +40 / Str +60 / Stam +70 / Luck +30
Sullustan Str +40 / Const +60 / Agi +60 / Luck +40

戦闘アクション

戦闘時に通常攻撃以外で発生するアクションです。各発生率はキャラクターシートにて確認でき、基本ステータスを強化したり、S E A や P U P で個別のアクションを強化したりできます。

S E A , P U P でのスキル強化については、[R E \(リバース・エンジニアリング\)](#) 参照。

ステータス		パーソナル		アクション		Skill Modsui_charsheet:[skill_mods]		GCWui_charsheet:[gcw	
Skillsui: [char_sheet_skills]									
+ Attributes									
アジリティ								213	
コンスト								820	
プレジジョン								124	
スタミナ								250	
ストレングス								379	
+ Combat									
Action Cost Reduction		stat_n:[expertise_action_all]						3	
Block Chance		stat_n:[combat_block_chance]						11	
Block Value		stat_n:[combat_block_value]						70	
Combat Defense: Block		stat_n:[display_only_block]						10.86 %	
Combat Defense: Dodge		stat_n:[display_only_dodge]						8.93 %	
Combat Defense: Evasion		stat_n:[display_only_evasion]						8.93 %	
Combat Defense: Glancing Blow		stat_n:[display_only_glancing_blo...]						20.00 %	
Combat Defense: Parry		stat_n:[display_only_parry]						17.93 %	
Combat Defense: Critical Hit Resistance		stat_n:[display_only_crit_r...]						8.66 %	
Combat Defense: Parry Resistance		stat_n:[display_only_parry_red...]						1.42 %	
Combat Offense: Critical Chance		stat_n:[display_only_critical]						7.14 %	
Combat Offense: To-hit Bonus		stat_n:[display_only_tohit]						5.29 %	
Combat Offense: Strikethrough		stat_n:[display_only_strikethrough]						6.17 %	
Damage Adds To Action		stat_n:[expertise_damage_add_to_action]						12	

攻撃系アクション

Critical Hit (クリティカルヒット)

通常攻撃の1.5倍から2倍のダメージ。

Strikethrough (ストライクスルー)

相手の防御を無視して与えるダメージを上昇させる攻撃。どれだけ無視するかはStrikethrough Valueの値による。

Punishing blow (パニッシングブロー)

NPCのみが使用してくるクリティカルヒットの一種。

Miss (ミス)

攻撃がミスとなった場合、相手にダメージを与えることはできません。レンジ武器使用時にオート照準を使用すると、ミスの確率が5%増加します。

防御系アクション

Dodge (ドッジ)

相手の攻撃を回避することでダメージを受けません。メレー攻撃（近接）レンジ攻撃（射撃）の両方に発生しますが、範囲攻撃に対しては発生しません。通常攻撃、Critical Hit、Strikthrough、Panishing Blowに対して発生します。

Block (ブロック)

相手のダメージの一部をブロックすることによってダメージを減少させます。どれだけダメージをブロックできるかはBlock Valueの値によって決まります。すべての攻撃に対して発生しますが、スネアなどの追加効果は消せません。また属性ダメージは一切緩和しません。

Parry (パリー)

相手のメレー攻撃を受け流すことによってダメージを0にします。ジェダイのみライトセーバを装備していれば相手のレンジ攻撃もパリーできます。範囲攻撃をパリーすることはできません。通常攻撃、Critical Hit、Strikthrough、Panishing Blowに対して発生します。

Evasion (イヴェイジョン)

相手の範囲攻撃ダメージを緩和します。どれだけ緩和できるかはEvasion Valueの値によって決まります。直接攻撃に対しては発生しません。通常攻撃、Critical Hit、Strikthrough、Panishing Blowに対して発生します。

Glancing Blow (グランシングブロー)

相手の攻撃をたたき落とすことによってダメージを60%カットします。スネアなどの追加効果も消すことができます。メレー攻撃、レンジ攻撃、範囲攻撃のすべてに発生しますが、Critical HitとStrikthroughはグランシングブローで抑えることはできません。

アクション名	通常	クリティカル	S入ル	Pブロー	メレー	レンジ	範囲	備考
Dodge (ドッジ)	○	○	○	○	○	○	?	
Block (ブロック)	○	○	○	○	○	○	○	
Parry (パリー)	○	○	○	○		○	?	ジェダイのみLS装備でレンジも
Evasion (イヴェイジョン)	○	○	○	○	?	?	○	
Glancing Blow (グランシングブロー)	○	?	?	?	○	○	○	