

## Characters

*int lv, hp, mp ,atk, spd*  
*rings[10], Gauntlets, boots*

**void lv up()**

เพิ่มค่าสเตตัสต่างๆ ตามอาชีพ

**void equipAccessory(Ring r)**

ใส่แหวนได้ไม่เกิน10วง / บวก mp

**void equipAccessory(Gauntlets g)**

ใส่ถุงมือได้ไม่เกิน1คู่ / บวก atk

**void equipAccessory(Boots b)**

ใส่รองเท้าได้ไม่เกิน1คู่ / บวก spd

## Monk

**void lv up()**

**void prayer(Character)**

เพิ่ม atk ให้ Character ที่เลือก

**void heal(Character)**

ฟื้นฟู hp Character ที่เลือก

## Devil

**void lv up()**

**void growl(Character)**

ลด atk ของ Character ที่เลือก

**void lifeSteal(Character)**

สร้างความเสียหายใส่ hp ของ Character ที่เลือก และฟื้นฟู hp ของตัวเอง

## Accessories

### Ring

**void increase mp()**

เพิ่ม mp 10%

### Gauntlets

**void increase atk()**

เพิ่ม atk 15%

### Boots

**void increase spd()**

เพิ่ม spd 5%

**\*\*\*ตัวเอียง = ตัวแปร\*\*\***

**ตัวปกติ = function**