플레이어

게임 시작 시 플레이어는 4가지 캐릭터 중 하나를 선택하여 플레이할 수 있습니다. 여러 사람과 함께 플레이할 때 플레이어는 같은 캐릭터를 선택할 수 없습니다. 캐릭터는 모두 독특하고 기술, 능력 및 기능이 다릅니다.

1번째 캐릭터.

다른 캐릭터들보다 몸집이 작다. 그/그녀는 더 높은 손재주와 운으로 시작합니다. 반면에 그들은 약한 힘과 방어력을 가지고 있습니다. 이 캐릭터의 특징은 가볍고 작아서 빠르고 조용하게 움직이는 것입니다.

보너스 - 더 가벼운 무기로 공격력이 증가합니다.

- 두 가지 무기를 사용할 수 있습니다.

단점 - 싸울 때 더 많은 마나를 소모합니다.

두 번째 캐릭터

다른 캐릭터들보다 몸집이 크다. 그 / 그녀는 많은 양의 피해를 입힐 수 있으며 모든 캐릭터 중에서 가장 많은 방어력을 가지고 있습니다. 그들의 높은 피해량은 그들의 손재주 능력치 비용 때문입니다. 이 캐릭터는 높은 방어력을 사용하여 적을 물리치는 데 특화되어 있습니다.

보너스 - 무게에 관계없이 선택한 모든 무기를 휴대할 수 있습니다.

- 방패를 보다 효율적으로 사용할 수 있습니다.

단점 - 낮은 수준의 비물리적 기술과 능력만 사용할 수 있습니다.

세 번째 캐릭터

평균적인 몸집이지만 재치와 지능 면에서 다른 모든 캐릭터를 능가합니다. 그/그녀는 지능이 가장 높고 운 스탯이 평균 이상입니다. 그들의 물리적 공격은 근거리, 가벼운 무기로 제한되며 약한 힘 스탯도 가지고 있습니다. 이 캐릭터는 높은 수준의 비신체적 기술과 능력을 이해하는 지식을 타고났습니다.

보너스 - 약한 힘 스탯에도 불구하고 많은 아이템을 운반할 수 있습니다.

- 높은 마나량

단점 - 방패를 사용할 수 없습니다.

4 번째 캐릭터

이 캐릭터는 모든 영역에서 평균이며 어떤 영역에서도 특별하지 않습니다.

보너스 - "Jack Of All Trades" 능력이 있습니다.

Jack Of All Trades - 플레이어가 원하는 모든 기술, 기술 또는 공격을 마스터할 수 있는 능력입니다. 또한 사용자가 적에게서 능력을 배울 수 있는 5%의 기회를 제공합니다(원래보다 10% 약함).

\*초기에는 플레이어에게 할당된 스탯 값만 변경되었습니다. 이제 "방패를 더 효율적으로 사용할 수 있다" 또는 "무기가 가벼워질수록 공격력이 증가한다"와 같이 다른 구성 요소의 값만 변경됩니다. 예를 들어 보호막 통계 값/매개변수가 증가합니다.