

[캐릭터]

- 평범한 인간 모험가가 마왕으로 오해를 받아 용사에게 공격을 받는다. 천운으로 목숨을 잃지는 않았지만 가지고 있던 모든 것을 잃는다. 진짜 마왕이 되어 복수를 하기 위해 마음을 다 잡는다.

[스탯]

- 에르고로 레벨업할 수 있다. (엘드링 스타일)
- 스탯은 전투에 영향을 주는 능력치이다.
- 힘
- 민첩
- 지능
- 기술
- 정신력
- 운

[특성]

- 캐릭터 특성은 생성 시 유저가 선택
- 특성은 경영에 영향을 주는 능력치이다.
- 직접 올릴 수 없다. 특정한 행동을 하면 자동으로 증가 (퀘스트 클리어 등)
- 재시작/게임오버 시 변경 가능
- 강인
 - 몬스터 처치 시 재료 획득량 증가.
- 온화
 - NPC 호감도 상승량 증가.
- 집중
 - 가공/조합 시 손실을 감소, 획득량 증가.
- 재주
 - 공격 적중 마다 소량의 에고를 빼앗음.
- 언변
 - 물건의 실제 가치보다 더 높은 가격에 판매 가능
 - 물건의 실제 가치보다 낮은 가격에 구매 가능

[모험가 등급]

- 높을수록
 - 상점에서 더 좋은 아이템이 뜬다.
 - 더 좋은 보상을 얻는다.
 - 더 높은 던전을 탐험할 수 있다.
 - 스탯의 한계치가 증가한다.

[무기]

- 근거리
 - 도검
 - ◆ 대검, 도, 창, 단검
 - 둔기
 - ◆ 배틀 액스, 방패, 망치, 건틀렛
- 원거리
 - 활
 - ◆ 장궁, 석궁
 - 총
 - ◆ 리볼버, 저격총
 - 마법 무기
 - ◆ 스태프, 마법서

[무기 속성]

- 속성이 무기에 랜덤으로 부여된다.
- 모험가 등급에 따라 무기의 등급이 정해진다. (무기 등급 이하의 속성이 부여 된다)
 - Ex) 모험가 등급 S
 - ◆ 무기에 부여되는 등급 S~D
- 무기 등급이 증가할수록 부여되는 속성의 개수가 증가한다.
 - S - 4개 / A - 3개 / B - 2개 / C - 1개 / D - 0개
- 대장장이에게 속성/등급 변경 가능 (조건: 특정 호감도 달성 + 재료 소모)
- 속성 등급 별 수치
 - S(10%), A(8%), B(6%), C(4%), D(2%)
- 도축
 - 짐승형 몬스터에게 추가 피해
- 추출
 - 식물/건물형 몬스터에게 추가 피해
- 정제
 - 정령형 몬스터에게 추가 피해
- 강탈
 - 인간형 몬스터에게 추가 피해
- 표기 예시) 도축(S), 강탈(C)
- 무기 예시)
 - 폭풍검(S)
 - 공격력 000~000
 - 속성
 - ◆ 도축 (S)
 - ◆ 추출 (A)
 - ◆ 정제 (C)
 - ◆ 강탈 (S)

[용병]

- 용병은 최대 3명까지 고용 가능
- 용병에게 의뢰를 맡길 수 있다.
- 용병을 파티원으로 만들어 함께 던전을 클리어할 수도 있다.
- 단, 솔로 플레이 보다 더 적은 보상을 획득한다.
- 파티로 구성할 수 있는 용병의 등급은 캐릭터의 모험가 등급에 따라 다르다.
- 상급 용병
 - 뱀파이어 / 혈마법 사용
 - 아수라 / 격투술 사용
 - 레이븐 / 단검술-깃털사용
- 중급 용병
 - 왕국 기사
 - 베테랑 마법사
 - 소 도둑
- 하급 용병
 - 창병
 - 견습 마법사
 - 바늘 도둑