**[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. (엘든링 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 손실율 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 ooo~ooo
  + 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