캐릭터 스테이터스

* 체력: HP 적대적인 대상이 가해오는 공격에 적중 당해 줄어들고, 이 수치가 0이 되면 전투 불능으로 처리(최소: 20<- 1레벨)
* 마력; MP 마법을 사용할 시 줄어든다. (최소: 20<-1레벨/마법을 주로 다루는 캐릭인 경우 경우 최소: 30대신 HP이 낮음)
* 공격력: 공격했을 때 대미지를 얼마나 주느냐의 척도. 레벨과 캐릭터에 따라 달라진다. (최대레벨공격력:\_\_ 최소레벨공격력☺:3)
* 마항력: 마법에 대한 저항력/ 암흑 마법의 대미지, 디버프 효과 등을 저하, 무효화하기도 한다. 기본적으로 마항력은 0에서 시작을 하는데, 특정캐릭터에게만 기본 마항력이 존재한다. (예-사제)

아이템으로 마항력이 높아지기도 하는데 이때의 마항력은 회피율을 높인다. (최소 마항력: 0, 최대마항력\_\_)

* 저항력: 물리공격에 대한 저항력(물리력 영향을 막는 정도). 마법이 아닌 물리적 공격을 받을 시 영향을 받는다. 때로는 특정 환경(사막이나 암흑지대)에서 스탯 저하 등의 악영향을 받지 않고 버티는 힘이 되기도 한다. 전사의 경우 마법사보다 저항력이 높으며 보통 아이템으로 저항력을 높인다. (최소저항력:0, 최대저항력: \_\_)
* 회피: 회피가능률. 상대의 공격이 성공하지 못할 확률. 회피는 일반 물리적 타격에 대한 회피, 마법공격에 대한 회피가 있는데, 마항력이 높으면 마법공격 회피율도 같이 높아진다. 저항력이 높으면 물리적 공격의 회피율이 증가한다. (회피력이 몬스터의 공격력보다 높을 시 완전회피가능)
* 민첩성: 행동력을 담당한다. 주로 이동 속도나 이동 거리, 공격 속도 등에 영향을 끼친다. 높을수록 행동반경, 공격의 범위가 높아진다. 예를 들어 마법사의 경우 공격의 범위, 전사의 경우는 행동반경에 영향을 많이 받는 스탯입니다.
* \*경험치: 전투종료 후 캐릭터가 얻게되는 경험을 수치화한 것. 전투시 누적된 경험치가 레벨 업에 가장 크게 영향을 미친다. 경험치포인트가 쌓이는 형식. 레벨이 올라갈수록 레벨업을 할 때 필요한 경험치가 높아진다. (최대\_\_레벨)
* \*크리티컬: 공격이 치명타로 적중할 확률. 추가 대미지의 개념으로, 일부 직종의 경우 낮은 공격력을 이것으로 보충한다. 경험치가 쌓이면 특정레벨에 따라 캐릭터마다 크리티컬능력이 추가. 전투환경에서 보물상자에서 얻을 수도 있음.