

このゲームではレベルアップの際に増やせる能力値は下記の2つしかありません。

- 力：物理攻撃力、物理防御力、最大HP、HP回復薬効果
- 知力：魔法攻撃力、魔法防御力、最大MP、MP回復薬効果

この単純な2種類のステータスバランスでキャラの基本能力を決め、スキル振りにより個性を出す仕組みとなっています。
ただしステータスはスキルと違い振り直すことはできません。

レベルアップとステータスポイント

キャラクターがレベルアップした際、ステータスポイントを5ポイント入手します。そのうち2ポイントが自動で力と知力にそれぞれ1ポイントずつ振られます。残り3ポイントをユーザーが自由に振れる仕組みです。

ステータスタイプ

力と知のどちらに多くポイントを振るかで、装備や戦い方が変わります。

力型

武功スキルを中心に戦う。クリティカル時のダメージが非常に大きい。
武器は弓、大刀、曲刀。
HPが高いため死ににくい。魔法攻撃に弱い。
スキルを沢山使うと、すぐMPがなくなる。

知型

魔法スキルを中心に戦う。属性付与によって武功のダメージも上がる。
武器は弓、槍、剣。
HPが少ないため死にやすいが、平均攻撃力は高い。
殺られる前に殺る。

バランス型

武功も魔法も使って戦う。
どの武器でも使える。
際立った長所はないが、安定して戦える。

力や知に全ステータスポイントを振っているキャラを「力極」「知極」などと呼びます。