

No.	遊び人(鞭)	SP	詳細
1	身かわし率+5%	5	
2	最大HP+10	5	
3	最大MP+10	5	
4	最大HP+25	10	
5	身かわし率+10%	10	
6	愛のムチ(J)	10	通常攻撃約1.5倍
7	瀕死時身かわし率+30%	10	瀕死時のみ身かわし率+30%
8	双竜打ち(J)	15	通常攻撃約3倍
9	軽装装備可	15	どの職業でも軽装が装備できるようになる
10	鞭装備可	15	どの職業でも鞭が装備できるようになる

No.	戦士(斧)	SP	詳細
1	力+5	5	
2	最大HP+20	5	
3	身の守り+5	5	
4	会心率+5%	5	
5	大木斬(J)	5	通常攻撃約1.5倍(自然系に限り約3倍)
6	最大HP+40	10	
7	メタル斬り(J)	15	メタル系にダメージが通るようになる。
8	魔斬斬り(J)	15	かなりの確立で会心の一撃が出る。
9	斧装備可	15	どの職業でも斧が装備できるようになる
10	中鎧装備可	20	どの職業でも中鎧が装備できるようになる

No.	武道家(爪)	SP	詳細
1	力+5	5	
2	最大HP+25	5	
3	会心率+10%	5	
4	溜める(S)	5	溜めるをする度にダメージがどんどん上がっていく。
5	武道着装備可	10	どの職業でも武道着が装備できるようになる
6	力+10	10	
7	ウイングブロー(J)	10	通常攻撃+固定ダメージ
8	最大HP+50	15	
9	爪装備可	15	どの職業でも爪が装備できるようになる
10	タイガークロー(J)	20	通常攻撃約3倍

No.	魔法使い(棍、短剣)	SP	詳細
1	賢さ+5	5	
2	最大MP+30	5	
3	MP吸収率+5%	5	攻撃時のMP吸収を行う確立が上がる
4	MP節約-10%	5	魔法を使用する際のMPが減る
5	最大MP+60	10	
6	賢さ+10	10	
7	黄泉送り(J)	10	通常攻撃約1.5倍(ゾンビ系に限り約3倍)
8	短剣装備可	15	どの職業でも短剣が装備できるようになる
9	棍装備可	15	どの職業でも棍が装備できるようになる
10	魔力覚醒(A)	20	自動発動で魔力がかなり上がる

No.	僧侶(槍)	SP	詳細
1	最大MP+20	5	
2	賢さ+5	5	
3	身の守り+5	5	
4	最大HP+50	10	
5	MP節約-10%	10	魔法を使用する際のMPが減る
6	獣突き(J)	10	通常攻撃約1.5倍(魔獣系に限り約3倍)
7	状態異常自動回復率UP	10	状態異常がかなりの確立で回復される
8	常時回復魔法効果UP	10	ホイミ系の回復が2倍になる
9	槍装備可	15	どの職業でも槍が装備できるようになる
10	五月雨突き(J)	20	通常攻撃約3倍

No.	バトルマスター(拳)	SP	詳細
1	力+5	5	
2	最大HP+30	5	
3	身の守り+5	5	
4	最大HP+70	10	
5	正拳突き(J)	10	通常攻撃約2倍
6	捨て身(J)	10	通常攻撃+固定大ダメージ+HPも消費
7	身の守り+10	10	
8	力+10	10	
9	前衛系盾装備可	15	どの職業でも前衛系盾が装備できるようになる
10	爆裂拳(J)	20	通常攻撃約3倍

No.	パラディン(槌)	SP	詳細
1	身の守り+5	5	
2	最大HP+40	5	
3	力+5	5	
4	大防衛(S)	5	一定時間防御力がかなり上がる
5	身の守り+10	10	
6	ドラムクラッシュ(J)	10	通常攻撃約1.5倍(物質系に限り約3倍)
7	最大HP+80	10	
8	ゴールドハンマー(J)	15	通常攻撃+固定ダメージ+攻撃力により取得ゴールドが増える
9	槌装備可	15	どの職業でも槌が装備できるようになる
10	重鎧装備可	20	どの職業でも重鎧が装備できるようになる

No.	魔法戦士(剣)	SP	詳細
1	力+5	5	
2	身の守り+5	5	
3	賢さ+5	5	
4	最大MP+25	5	
5	MP吸収率+10%	10	攻撃時のMP吸収を行う確立が上がる
6	ドラゴン斬り(J)	10	通常攻撃約1.5倍(ドラゴン系に限り約3倍)
7	魔法剣使用可	10	どの職業でも魔法剣が装備できるようになる
8	はやぶさ斬り(J)	15	2回攻撃
9	剣装備可	15	どの職業でも剣が装備できるようになる
10	ミラクルソード(J)	20	通常攻撃約3倍+HP回復

No.	賢者(無し)	SP	詳細
1	賢さ+5	5	
2	最大MP+50	5	
3	MP節約-10%	5	魔法を使用する際のMPが減る
4	MP節約-20%	10	魔法を使用する際のMPが減る
5	MP吸収率+10%	10	攻撃時のMP吸収を行う確立が上がる
6	最大MP+100	10	
7	賢さ+10	10	
8	癒しの雨(A)	15	自動発動でHPリジェネ大
9	後衛系盾装備可	15	どの職業でも後衛系盾が装備できるようになる
10	魔法服装備可	15	どの職業でも魔法服が装備できるようになる

No.	レンジャー(投、弓)	SP	詳細
1	身の守り+5	5	
2	身かわし率+10%	5	
3	力+5	5	
4	最大MP+30	5	
5	最大HP+30	5	
6	クロスカッター(J)	10	通常攻撃+固定ダメージ
7	パワフルスロー(J)	15	通常攻撃約2倍
8	投装備可	15	どの職業でもブーメランが装備できるようになる
9	弓装備可	15	どの職業でも弓が装備できるようになる
10	五月雨撃ち(S)	20	通常攻撃約3倍

No.	勇者(勇者の剣)	SP	詳細
1	力+10	5	
2	身の守り+10	5	
3	賢さ+10	5	
4	最大HP+50	5	
5	最大MP+50	5	
6	最大HP+100	10	
7	勇剣装備可	15	どの職業でも勇者の剣が装備できるようになる
8	勇盾装備可	15	どの職業でも勇者の盾が装備できるようになる
9	勇鎧装備可	15	どの職業でも勇者の鎧が装備できるようになる
10	ギガソード(J)	20	あらゆる能力値がダメージに与与され、凄まじいダメージとなる

No.	魔物使い(鞭)	SP	詳細
1	力+5	5	
2	魔物の心得1(J)	5	魔物の心得が多ければ多いほどモンスターが仲間になりやすくなる
3	最大HP+30	5	
4	力+5	5	
5	最大HP+30	5	
6	魔物の心得2(J)	10	心得が多ければ多いほど魔物が仲間になりやすくなる
7	進化の宝玉効果UP1(AL)	15	1つで進化の宝玉効果が1.5倍、2つで2倍
8	魔物の心得3(J)	15	心得が多ければ多いほど魔物が仲間になりやすくなる
9	進化の宝玉効果UP2(AL)	15	1つで進化の宝玉効果が1.5倍、2つで2倍
10	魔物の心得4(J)	20	心得が多ければ多いほど魔物が仲間になりやすくなる

No.	スーパースター(短剣)	SP	詳細
1	賢さ+5	5	
2	MP吸収率+10%	10	攻撃時のMP吸収を行う確立が上がる
3	幸運アップ1(AL)	10	モンスター討伐時貰えるお金が増える、2つあればさらに増える
4	幸運アップ1(AL)	10	何かの確立が増える、2つあればさらに増える
5	最大MP+50	10	
6	最大HP+50	10	
7	幸運アップ2(AL)	10	モンスター討伐時貰えるお金が増える、2つあればさらに増える
8	幸運アップ2(AL)	10	何かの確立が増える、2つあればさらに増える
9	ハッスルダンス(AK)	10	攻撃時HPが回復
10	不思議な踊り(AK)	15	攻撃時MPが回復

No.	はぐれメタル(投)	SP	詳細
1	MP吸収率+10%	5	攻撃時のMP吸収を行う確立が上がる
2	賢さ+10	5	
3	移動速度切替(J)	5	移動速度をいつでも切替ることができる
4	最大MP+100	10	
5	身の守り+10	10	
6	落下ダメージ無効(AL)	10	落下ダメージが0になる
7	常時トラマナ(AL)	10	ダメージ床のダメージが0になる
8	灼熱(J)	15	最大級の炎範囲ダメージ
9	炎耐性特大(AL)	15	溶岩でさえ0ダメージとなる
10	輝く息(J)	15	最大級の氷範囲ダメージ

(J)…技を習得後、ジャンプ攻撃で発動。
武器によって出せる技は決まっている。
同じ武器で複数の技を覚えた場合
スニーク+右クリックで技を選択することができる。

(S)…技を習得後、スニークしながら攻撃。
溜める、大防衛は技選択後ブロックを右クリック。
溜めるは制限時間内なら何回でも溜め重ねることもできる。

(A)…ランダム自動発動

(AL)…習得後常時発動

(AK)…スニーク+右クリックで技を選択後攻撃すると発動。