Pendahuluan

Sementara relatif lemah di dekat pertarungan jarak jauh, Sniper dapat mematikan dari jarak jauh. Dengan akurasi presisi, Kardel sering mendarat Headshots, sesaat mengganggu dan menangani kerusakan berat. Dia juga bisa menyerang dari jarak terbesar setelah menguasai bertujuan dengan senapan terpercaya nya. Menggabungkan dua keterampilan ini dengan fakta bahwa peluru yang tak tertandingi dalam kecepatan proyektil, dan tidak butuh waktu lama untuk menyadari kemampuan terakhir memukul yang tak tertandingi. Untuk berurusan dengan gelombang besar dan struktur yang lebih berat, Kardel kebakaran Shrapnel yang menyebar keluar menangani kerusakan dan memperlambat di daerah. Dia terkenal karena serangan utamanya, Membunuh korban dari jarak mencengangkan dengan cukup pukulan balik itu, menggunakan amunisi putaran khusus dan mahal.

Cerita

Kardel Sharpeye adalah bukti nama dan ras. Hanya menggunakan keterampilan halus mengasah nya keahlian menembak dan senapan terpercaya, dia secara sistematis menghancurkan lawan-lawannya dari jauh. Mengambil perhatian besar untuk tujuan untuk yang paling rentan dari daerah, ia mampu sangat melukai lawan, dan dengan sedikit waktu tambahan, telah dikenal untuk hanya membuang musuh dalam satu tembakan. Senapan dilengkapi dengan laras sekunder, mampu meluncurkan ledakan pendek pecahan peluru dari jarak dekat, yang menyebabkan kerusakan besar.

Skill 1:

Kebakaran bola penuh pecahan peluru ke udara yang segera meledak, mandi daerah sasaran di pelet peledak. Unit musuh yang berjalan di daerah ini rusak dan memperlambat. Penawaran 1/3 kerusakan bangunan. Berlangsung selama 9 detik

Skill 2:

Sebuah tembakan ke kepala damage bonus dan stuns untuk jangka waktu pendek.

Skill 3:

Kardel menggunakan keterampilan teknik dwarf untuk membuat modifikasi senapan, meningkatkan jangkauan senapannya.

Skill 4:

Luangkan waktu untuk menarik manik-manik, dan kemudian menangani sejumlah besar kerusakan target pada kisaran besar.