* 에밀리 (전사)

스프라이트 변경 완료: 23.02.08

힘의 반지 감정

* + 1특성 추가
    - 수리 개시

특성 점수 요구: 1

수리용 나노봇 효과 즉시 발동

* + 2특성 추가
    - 제압 사격 (Suppression Fire)
      * Lv.1: 화기 사격이 적에게 33%의 확률로 마비를 1턴 부여합니다.
      * Lv.2: 화기 사격이 적에게 67%의 확률로 마비를 1턴 부여합니다.
  + 3직업 – 특수작전병

특수작전병은 화기의 근접 명중률이 증가하며, 근접한 적을 근접 공격 또는 화기 공격으로 적중할 시 공격력이 증가합니다.

특수작전병은 중거리 전투와 근접전투체계 모두에 특화된 전투원으로, 화기의 근접 명중률이 증가(40%)하며, 근접한 적을 근접 공격 또는 화기 공격으로 적중할 시 공격력이 증가합니다.

* + - 서프레션 드릴
      * Lv.1: 화기의 근접 공격 및 발사 속도가 10% 증가합니다.
      * Lv.2: 화기의 근접 공격 및 발사 속도가 20% 증가합니다.
      * Lv.3: 화기의 근접 공격 및 발사 속도가 30% 증가합니다.
    - 핀 포인트 어택
      * Lv.1: 근접한 적을 사격할 시 명중률이 20% 증가합니다.
      * Lv.2: 근접한 적을 사격할 시 명중률이 40% 증가합니다.
      * Lv.3: 근접한 적을 사격할 시 명중률이 60% 증가합니다.
    - 시가전
      * Lv.1: 사격 시 20%의 확률로 1턴의 실명 및 불구를 부여합니다.
      * Lv.1: 사격 시 40%의 확률로 1턴의 실명 및 불구를 부여합니다.
      * Lv.1: 사격 시 60%의 확률로 1턴의 실명 및 불구를 부여합니다.
* 메리오 (마법사)

스프라이트 변경 완료: 23.02.09

충전의 반지 감정

* + 1특성 추가
    - 수리 개시

특성 점수 요구: 1

수리용 나노봇 효과 즉시 발동

* + 2특성 추가
    - 사이카나 유도 (Psykana Induction)
      * Lv.1: 방출기의 충전 속도가 10% 증가합니다.
      * Lv.2: 방출기의 충전 속도가 20% 증가합니다.
  + 3직업 – 오라클

오라클은 방출기로부터 추가 효과를 얻는 대신 워프 스피어의 위력을 대폭 강화합니다.

오라클은 최적의 미래를 찾아내어 이를 직접 실행에 옮기는 전투원으로, 워프 스피어가 추가적인 효과를 부여하는 대신 단순히 위력을 대폭 강화합니다.

* + - 자가실현적 예언
      * Lv.1: 워프 스피어의 물리 피해량이 0-15 증가
      * Lv.2: 워프 스피어의 물리 피해량이 0-30 증가
      * Lv.3: 워프 스피어의 물리 피해량이 0-45 증가
      * 10턴의 재사용 대기 시간 존재
    - 엔트로피 주입

워프 스피어 적중 시 대상에게 2턴간 엔트로피를 부여

* + - * Lv.1: 부여된 적은 15%의 확률로 피해를 1.2배 받음
      * Lv.2: 부여된 적은 15%의 확률로 피해를 1.35배 받음
      * Lv.3: 부여된 적은 15%의 확률로 피해를 1.5배 받음
    - 시간 흡수
      * Lv.1: 적 처치시 워프 스피어를 0.06만큼 충전
      * Lv.2: 적 처치시 워프 스피어를 0.12만큼 충전
      * Lv.3: 적 처치시 워프 스피어를 0.18만큼 충전
* 매스커레이드 (도적)

스프라이트 변경 완료: 23.02.09

신속의 반지 감정

* + 1특성 추가
    - 수리 개시

특성 점수 요구: 1

수리용 나노봇 효과 즉시 발동

* + 2특성 추가
    - 기민한 신경 (Agile Nerve)
      * Lv.1: 회피율 10% 증가
      * Lv.2: 회피율 20% 증가
  + 3직업 – 히트맨

히트맨은 화기로 장거리에서 적을 암살합니다. 기습 공격으로 적을 처치하면 추가 보상을 획득합니다.

히트맨은 원거리 및 전방위 암살에 특화된 전문가로, 장거리에서 화기로 적을 처치하는데 특화되어 있습니다. 모든 형태의 기습 공격으로 적을 처치하면 일정 확률로 추가 보상을 얻을 수 있습니다.

권총: \_리볼버\_, \_드라군\_, \_플래시백\_, \_허쉬\_, \_펜서\_

저격총: \_T.A.T\_, \_엘리펀트 건\_, \_시커\_, \_라우리스\_, \_아리아\_

* + - 1. 사격 준비
      * Lv.1: 권총: \_15\_%의 확률로 장전 시 턴을 소모하지 않습니다.\n저격 화기: 재장전 시간이 0.5턴 증가하는 대신 피해량이 \_7.5\_% 증가합니다.
      * Lv.2: 권총: \_30\_%의 확률로 장전 시 턴을 소모하지 않습니다.\n저격 화기: 재장전 시간이 1턴 증가하는 대신 피해량이 \_15\_% 증가합니다.
      * Lv.3: 권총: \_45\_%의 확률로 장전 시 턴을 소모하지 않습니다.\n저격 화기: 재장전 시간이 1.5턴 증가하는 대신 피해량이 \_22.5\_% 증가합니다.
    - 2. 어둠 속 사격
      * Lv.1: 권총: 사격 시 \_1\_턴 간 은신 상태를 얻습니다.\n저격 화기: 사격 시 \_20\_%의 확률로 소음이 발생하지 않습니다.
      * Lv.2: 권총: 사격 시 \_2\_턴 간 은신 상태를 얻습니다.\n저격 화기: 사격 시 \_40\_%의 확률로 소음이 발생하지 않습니다.
      * Lv.3: 권총: 사격 시 \_3\_턴 간 은신 상태를 얻습니다.\n저격 화기: 사격 시 \_60\_%의 확률로 소음이 발생하지 않습니다.
    - 3. 헤드 헌터
      * Lv.1: 히트맨이 기습으로 적을 처치하면 3%의 확률로 아이템을 떨어트립니다.
      * Lv.2: 히트맨이 기습으로 적을 처치하면 \_6\_%의 확률로 아이템을 떨어트립니다.
      * Lv.3: 히트맨이 기습으로 적을 처치하면 \_9\_%의 확률로 아이템을 떨어트립니다.
* 세노 (사냥꾼)

스프라이트 변경 완료: 23.02.

저격의 반지 감정

* + 1특성 추가
    - 수리 개시

특성 점수 요구: 1

수리용 나노봇 효과 즉시 발동

* + 2특성 추가
    - 자성 무장 (Magnetic Weapon)
      * Lv.1: 공격 시 5%의 확률로 주변에 잔해 더미 생성
      * Lv.2: 공격 시 10%의 확률로 주변에 잔해 더미 생성
  + 3특성 – 폴라리스

\_폴라리스\_는 향상된 오비트 포드인 새틀라이트 캐논을 사용하여 적의 위치를 파악하고 장거리에서 제압합니다.

폴라리스는 기존의 오비트 포드보다 더욱 향상된 성능을 가진 새틀라이트 캐논으로 시야 밖 적의 위치를 미리 파악하고 제거하는 것이 가능합니다. 또한 폴라리스는 무기, 방어구, 부품, 기어, 강화용 나노봇을 소모하여 새틀라이트 캐논을 더욱 강화할 수 있습니다.(부품/기어: +1, 무기/방어구: +3, 강화용 나노봇: +5)

새틀라이트 캐논은 벽 너머를 포함한 시야 내의 모든 곳을 타격할 수 있지만, 자동 조준을 지원하지 않습니다. 대신 새틀라이트 캐논은 모드를 전환함으로서 기존의 오비트 포드처럼 사용이 가능합니다.

* + - 데이터 링크 (Data Link)
      * Lv.1: 주변의 모든 적에 대해 심안을 얻는 범위가 10타일에서 \_14\_타일로 증가합니다.
      * Lv.2: 주변의 모든 적에 대해 심안을 얻는 범위가 10타일에서 \_18\_타일로 증가합니다.
      * Lv.3: 주변의 모든 적에 대해 심안을 얻는 범위가 10타일에서 \_22\_타일로 증가합니다.
      * 이 특성은 예리해진 감각과 중첩됩니다.
    - 어썰트 셀 (Assault Cell)
      * Lv.1: 새틀라이트 캐논의 개량 수치가 30 이상일 때, 새틀라이트 캐논이 적중 시 적에게 2턴 간 감속 효과를 부여합니다.
      * Lv.2: +1의 효과에 더불어, 새틀라이트 캐논의 개량 수치가 60 이상일 때, 새틀라이트 캐논의 사격이 적의 방어력을 무시합니다.
      * Lv.3: +1, +2의 효과에 더불어, 새틀라이트 캐논의 개량 수치가 100 이상일 때, 새틀라이트 캐논에 부여된 개조의 효과가 50% 증가합니다.
    - 궤도 폭격 (Orbital Bombardment)
      * Lv1: 폴라리스가 새틀라이트 캐논을 바닥에 쏘면 착탄 지점을 중심으로 3x3 반경의 대상들에게 100%의 피해를 입힙니다. 30턴의 재사용 대기 시간을 가집니다.
      * Lv2: 폴라리스가 새틀라이트 캐논을 바닥에 쏘면 착탄 지점을 중심으로 3x3 반경의 대상들에게 150%의 피해를 입힙니다. 25턴의 재사용 대기 시간을 가집니다.
      * Lv3: 폴라리스가 새틀라이트 캐논을 바닥에 쏘면 착탄 지점을 중심으로 3x3 반경의 대상들에게 200%의 피해를 입힙니다. 20턴의 재사용 대기 시간을 가집니다.
* 노이즈 – 총기 위주

해금 조건: 해당 캐릭터는 게임을 1회 클리어해야 됩니다.

노이즈는 모든 총기의 재장전 시간을 크게 줄여주는 스피드 리로더를 가지고 시작합니다.

노이즈는 총기 근접 공격력이 더 강하며, 재활용 플랜트에서 반드시 총기를 얻습니다.

노이즈는 또한 8.5mm HMG, 대원의 사복, 응급 가방, 부품 주머니, 아이스 박스를 가지고 시작합니다.

노이즈는 다음 아이템들을 감정한 채로 시작합니다:

감정용 나노봇, 가속용 약품, 전송용 나노봇, 장전 지원 칩

* + 1특성

- 한입 더 먹는 식사 (One More Bite) / 완료

Lv.1: 음식을 먹을 시 5턴간 탄환 피해량 3 증가

Lv.2: 음식을 먹을 시 5턴간 탄환 피해량 6 증가

- 마니아의 직감 (Mania’s Intuition) / 완료

Lv.1: 총기를 장착 즉시 감정

Lv.2: 총기를 획득 즉시 감정

- 엄폐 후 재장전 (Cover and Reload) / 완료

Lv.1: 재장전 시 방어막 3 획득

Lv.2: 재장전 시 방어막 5 획득

- 걸음아 나 살려라 (Instant Fleeing) / 완료

Lv.1: 적 공격 후 2턴간 신속 부여

Lv.2: 적 공격 후 3턴간 신속 부여

* + - 수리 개시

특성 점수 요구: 1

수리용 나노봇 효과 즉시 발동

* + 2특성

- 무한한 식사 (Infinite Meal) / 완료

Lv.1: 식사 후 1턴간 사격 시 탄을 소모하지 않음

Lv.2: 식사 후 2턴간 사격 시 탄을 소모하지 않음

- 강화된 부속품 (Advanced Accessory)

Lv.1: 패스트 리로더의 효과가 20% 증가함 (60% 감소)

Lv.2: 패스트 리로더가 강화 수치 1을 이전할 수 있음

- 데스 머신 (Death Machine) / 완료

Lv.1: 권총/자동화기/에너지 속사화기의 최대 발사 횟수가 1회 증가/폭발물/에너지 집중화기/기타 화기 사격 시 10%의 확률로 탄을 소모하지 않음

Lv.2: 권총/자동화기/에너지 속사화기의 최대 발사 횟수가 2회 증가/폭발물/에너지 집중화기/기타 화기 사격 시 20%의 확률로 탄을 소모하지 않음

- 견착 (Proper Sticking) / 완료

Lv.1: 탄환 정확성이 10% 증가

Lv.2: 탄환 정확성이 20% 증가

- 접근 불가 (Can’t Touch This) / 완료

Lv.1: 화기로 근접 공격을 할 때 30%의 확률로 적을 밀쳐냄

Lv.2: 화기로 근접 공격을 할 때 30%의 확률로 적을 밀쳐내고 에너지 고갈을 부여

- 입맛대로 선택 (Free Choice) / 완료

Lv.1: 무기를 변환시킬 때 무조건 총기가 등장

Lv.2: 위 효과와 더불어, 상점에서 무조건 총기만 등장

* + 3특성 - 1직업: 트리거 해피 (Trigger Happy)
    - 자동 화기: 8.5mm HMG, 쇼트 카빈, ARM 소총, 스탠다드, 씬 라인, 트렌치

에너지 속사화기: 칼레이도스코프, 스파크

- 질보다 양 (Quantity Over Quality)

Lv.1: 해당 화기 탄환 피해량이 10% 감소하는 대신 최대 발사 횟수가 1회 증가

Lv.2: 해당 화기 탄환 피해량이 20% 감소하는 대신 최대 발사 횟수가 2회 증가

Lv.3: 해당 화기 탄환 피해량이 30% 감소하는 대신 최대 발사 횟수가 3회 증가

- 한 발 남았다 (One More Round)

Lv.1: 해당 화기 사격 시 10%의 확률로 탄환이 소모되지 않음

Lv.2: 해당 화기 사격 시 20%의 확률로 탄환이 소모되지 않음

Lv.3: 해당 화기 사격 시 20%의 확률로 탄환이 소모되지 않음

- 충격과 공포 (Shock and Awe)

Lv.1: 자동화기: 탄이 명중할 때마다 5턴간 1%의 확률로 마비를 부여, 최대 10%까지 증가/에너지 속사화기: 탄이 명중할 때마다 5턴간 1%의 추가 피해량 획득, 최대 20%까지 증가

Lv.2: 자동화기: 탄이 명중할 때마다 5턴간 2%의 확률로 마비를 부여, 최대 20%까지 증가/에너지 속사화기: 탄이 명중할 때마다 5턴간 2%의 추가 피해량 획득, 최대 40%까지 증가

Lv.2: 자동화기: 탄이 명중할 때마다 5턴간 3%의 확률로 마비를 부여, 최대 30%까지 증가/에너지 속사화기: 탄이 명중할 때마다 5턴간 1%의 추가 피해량 획득, 최대 60%까지 증가

* + 3특성 - 2직업: 폭파 전문가 (Demolitionist)
    - 해당 화기들의 정확성이 증가
    - 폭발물: 하모니카, 정의봉, 히드라, 자벨린, 파이어스톰, 빅 배럴

에너지 집중화기: 베가, KRSW Mk.II, 슈퍼노바

기타 화기: 프로스트, 매드니스

- ~~고충격 탄약 (Concussion Ammunition)~~

~~Lv.1: 해당 화기의 피해량이 +5% 증가~~

~~Lv.2: 해당 화기의 피해량이 +10% 증가~~

~~Lv.3: 해당 화기의 피해량이 +15% 증가~~

- 유독성 연료 (Toxic Fuel)

Lv.1: 폭발물/기타 화기: 착탄 시 주변에 독가스를 생성/에너지 단발화기: 탄에 감전 효과가 부여

Lv.2: 폭발물/기타 화기: 착탄 시 주변에 부식 가스를 생성/에너지 단발화기: 탄에 1턴간 마비 효과가 부여

Lv.3: 폭발물/기타 화기: 착탄 시 주변에 산성을 부여/에너지 단발화기: 탄에 1턴간 전격 효과가 부여

각 효과는 중첩되지 않음

- 전력망 노출 (Grid Exposure)

Lv.1: 에너지 집중화기: 적에게 사격 시 50%의 확률로 1턴의 충전 획득/폭발물: 사격 시 20%의 확률로 해당 자리에 1턴간 전격 생성/기타 화기: 50%의 확률로 1턴 간 마비 부여

Lv.2: 에너지 집중화기: +1의 효과와 더불어, 적에게 사격 시 50%의 확률로 1턴의 유물 충전 획득/폭발물: 사격 시 30%의 확률로 해당 자리에 1턴간 전격 생성/기타 화기: 50%의 확률로 1.5턴 간 마비 부여

Lv.3: 에너지 집중화기: +1, +2의 효과와 더불어, 모든 충전 효과가 2턴으로 증가/폭발물: 사격 시 40%의 확률로 해당 자리에 턴간 전격 생성/기타 화기: 50%의 확률로 2턴 간 마비 부여

* + - 탄두 성형화 (Shaped Warhead)

Lv.1: 폭발물: 자가 폭발 시 피해 30% 감소/에너지 집중화기/기타화기: 피해량이 적의 방어력에 비례하여 20%까지 증가

Lv.2: 폭발물: 자가 폭발 시 피해 60% 감소/에너지 집중화기/기타화기: 피해량이 적의 방어력에 비례하여 40%까지 증가

Lv.3: 폭발물: 자가 폭발 시 피해 90% 감소/에너지 집중화기/기타화기: 피해량이 적의 방어력에 비례하여 60%까지 증가

* + 3특성 - 3직업: 벙커
    - 스킬: 벙커 – 이동 속도가 20%로 감소하는 대신 방어력과 공격 속도가 증가

- 경량 토치카 (Lightweight Tochka) – 포인트 증가할수록 이동속도 페널티 완화

- 중장갑 (Heavy Armor) – 벙커 상태일 시 피해량 경감

- 슈라이크 터렛 (Shrike Turret) – 벙커 상태일 시 일정 확률로 탄환이 더 나감 효과는 총기 종류에 따라 달라짐

* + 3특성 - 공통

- 디스차지 샷 (Discharge Shot) / 완료

Lv.1: 사격 받은 적에게 2턴간 에너지 고갈 부여, 재사용 대기시간 60턴

Lv.2: 사격 받은 적에게 2턴간 에너지 고갈 부여, 재사용 대기시간 40턴

Lv.3: 사격 받은 적에게 2턴간 에너지 고갈 부여, 재사용 대기시간 20턴

- 수많은 손 (Multiple Hands)

Lv.1: 총기의 힘 요구 수치를 초과한 힘 1당 재장전 속도가 5% 증가합니다.

Lv.2: 총기의 힘 요구 수치를 초과한 힘 1당 재장전 속도가 10% 증가합니다.

Lv.3: 총기의 힘 요구 수치를 초과한 힘 1당 재장전 속도가 15% 증가합니다.

* + 4특성 - 1직업: 전투 자극제 (Stimpack)

- 초 전투 자극제 (Super Stimpack)

- 약물 혼합 (Drug Compound)

- 향정신성 조절 (Psychotropic Control)

* + 4특성 - 2직업: 센트리 건 (Sentry Gun)

- 나이트 레이븐 (Night Raven)

- 생체 탐지기 (Bio Detector)

- 버스트 센트리 (Burst Sentry)

* + 4특성 - 3직업: 데인저 클로즈 (Danger Close)

- 성형작약탄 (HEAT Round)

- 자가 단조탄 (Explosive Penetrator)

- EMP 포탄 (EMP Shell)

* 매그너스 – 탱커

해금 조건: 해당 캐릭터는 게임을 1회 클리어한 후 긴급 수복 장치를 4개 이상 동시 보유하면 해금됩니다.

매그너스는 주변의 지형을 파악할 수 있는 전술 지도를 가지고 시작합니다.

매그너스는 레벨에 비례하여 파장 및 속성 피해를 경감해 받습니다.

매그너스는 또한 공용 대검, 세 개의 불발 수류탄, 대원의 사복, 응급 가방, 부품 주머니, 아이스 박스를 가지고 시작합니다.

매그너스는 다음 아이템들을 감정한 채로 시작합니다:

감정용 나노봇, 기억의 약품, 수리용 나노봇, 방어 증강 칩

* + 1특성

- 게으른 식사

Lv.1: 음식을 먹는데 소모하는 턴 +1, 부유 버프 7턴, 해당 효과는 2-1스킬 발동 이후 발동됨

Lv.2: 음식을 먹는데 소모하는 턴 +2, 부유 버프 12턴, 해당 효과는 2-1스킬 발동 이후 발동됨

- 정밀한 직감

Lv.1: 무작위 나노봇을 2개 감정

Lv.2: 무작위 나노봇을 3개 감정

- 용식

Lv.1: 수상한 고기/편육을 섭취시 해로운 효과 제거

Lv.2: 수상한 고기/편육을 섭취시 해로운 효과 제거/무작위 버프 발동

- 생체 장갑

Lv.1: 방어력 1 증가

Lv.2: 방어력 2 증가

* + - 수리 개시

특성 점수 요구: 1

수리용 나노봇 효과 즉시 발동

* + 2특성

-

-

-

-

-

* + 3특성 - 1직업: ?

-

-

-

* + 3특성 - 2직업: 바리케이드

-

-

-

* + 3특성 - 3직업: 천성룡

-

-

-

* + 3특성 - 공통

-

-

* + 4특성 - 1직업

-

-

-

* + 4특성 - 2직업

-

-

-

* + 4특성 - 3직업

-

-

-

* 캐럴 – 무기 전환/결투자 기반
  + - 권총: 철갑탄: 충전량 1 소모, 사격 시 방어력 무시
    - 정밀화기: 저격: 충전량 1 소모, 사격 시 무조건 명중
    - 자동화기: 무제한 사격: 충전량 2 소모, 사격 시 탄환 소모 X
    - 산탄총: 슬러그 샷: 충전량 3 소모, 장거리 적 공격 가능
    - 폭발물: 유도 미사일: 충전량 2 소모, 사격 시 무조건 명중
    - 에너지: 방어 융해: 충전량 1 소모, 적에게 3/2턴의 취약 부여
    - 기타: 급속 충전: 충전량 5 소모, 사격 시 탄환 소모 X

해금 조건: 해당 캐릭터는 2티어 이상의 무기를 힘 페널티 없이 착용하면 해금됩니다.

~~캐럴은 공격시 추가 공격을 가하는 레이저 의안을 가지고 시작합니다. 이 아이템은 주변에 적이 존재할 시 심안 또한 부여합니다.~~

캐럴은 또한 아파치 피스톨, 세 개의 총검, 대원의 사복, 응급 가방, 부품 주머니, 아이스 박스를 가지고 시작합니다.

캐럴은 다음 아이템들을 감정한 채로 시작합니다:

감정용 나노봇, 각성 약품, 혼란성 나노봇, 조준 보정 칩

* + 1특성

- 미식을 추구하는 식사

Lv.1 음식을 먹을 시 2턴간 축복 버프 획득

Lv.2 음식을 먹을 시 3턴간 축복 버프 획득

- 모험가의 직감

Lv.1: 무기를 3배 빠르게 감정

Lv.2: 무기를 5배 빠르게 감정, 획득 시 고장 여부 감정

- 가벼운 몸놀림

Lv.1: 공격 시 5%의 확률로 턴 소모 X

Lv.2: 공격 시 10%의 확률로 턴 소모 X

- 침착한 공격

Lv.1: 근접 공격 전 대기시 1-2 피해 추가

Lv.2: 근접 공격 전 대기시 2 피해 추가

* + - 수리 개시

특성 점수 요구: 1

수리용 나노봇 효과 즉시 발동

* + 2특성

-

-

-

-

-

* + 3특성 - 1직업: 챌린저

-

-

-

* + 3특성 - 2직업: 바운티 헌터

적 하나에게 현상금 걸고 약화시킴 - 피해량 증가

- 스킬로 잡으면 스킬 스택 일부 반환

- 적에게 심안/공포/느림 부여

- 잡으면 추가 보상 주는 특성

* + 3특성 - 3직업: 캡틴

적 처치할 때마다 스택 쌓고 적당히 쌓이면 스킬 사용

10킬: 보급품 지원-소형 치유 포션/소형 음식 1개씩 공수/재사용 1000턴

20킬: 위치 보고-맵 전체의 적 위치 확인/재사용 2000턴

30킬: 무차별 폭격-시야 내 적 즉사/재사용 3000턴/심안 물약 포함 안함

- 스킬로 잡으면 낮은 확률로 추가 킬

- 3/4/5티어 무기의 스택이 추가로 증가

- 소형 치유 포션 1개 더/아이템 위치까지 확인/재사용 2000턴으로 감소

* + 3특성 - 공통

-

-

* + 4특성 - 1직업: 결투

-

-

-

* + 4특성 - 2직업

-

-

-

* + 4특성 - 3직업

-

-

-

* 랜스 – 근접 몰빵

해금 조건: 해당 캐릭터는 한 판에서 처치한 몬스터 수가 200 이상이면 해금됩니다.

스킬1 – 해체(Dissect): 대상에게 100%의 피해를 가하고 5의 출혈 부여

스킬2 – 폭쇄(Crackdown): 3x3 지점에 100%의 피해를 가함

스킬3 – 난도(Mutilation): 대상에게 100%의 피해로 3번 공격하고 4의 출혈, 4턴의 취약 부여

특수 출혈: 기계 및 언데드류도 포함

랜스는 공격이 명중할 시 혈류를 획득합니다. 5/10/15 혈류마다 스킬을 사용 가능합니다.

랜스는 적을 처치하면 체력을 4%만큼 회복합니다.

랜스는 또한 루인, 대원의 사복, 응급 가방, 부품 주머니, 아이스 박스를 가지고 시작합니다.

랜스는 다음 아이템들을 감정한 채로 시작합니다:

감정용 나노봇, 마비 가스 약품, 자극성 나노봇, 반응 증강 칩

* + 1특성

~~- 술과 함께하는 식사~~

Lv.1: 음식을 먹을 시 아드레날린 6턴+혼란 3턴

Lv.2: 음식을 먹을 시 아드레날린 8턴+혼란 4턴

~~- 사냥꾼의 직감~~

Lv.1: 근접무기를 5배 빠르게 감정

Lv.2: 근접무기를 획득 즉시 감정

~~- 흡혼~~

Lv.1: 적을 처치할 시 체력 1을 추가로 회복합니다.

Lv.2: 적을 처치할 시 체력 2를 추가로 회복합니다.

~~- 정밀한 습격~~

Lv.1: 10%의 확률로 적의 방어력 무시

Lv.2: 20%의 확률로 적의 방어력 무시

* + - ~~수리 개시~~

특성 점수 요구: 1

수리용 나노봇 효과 즉시 발동

* + 2특성

~~- 은밀한 식사~~

Lv.1: 음식을 먹을 시 투명 버프 2턴

Lv.2: 음식을 먹을 시 투명 버프 3턴

~~- 혈각~~

Lv.1: 개조가 적용된 근접 무기를 강화할 때 개조가 사라지는 것을 방지합니다.

Lv.2: 개조가 적용된 무기를 강화할 때 개조가 사라지는 것을 방지합니다.

고장은 적용되지 않습니다.

~~- 강박~~

Lv.1: 혈류 1당 명중률이 1% 증가하며, 최대 10%까지 증가합니다.

Lv.2: 혈류 1당 명중률이 2% 증가하며, 최대 20%까지 증가합니다.

- ~~문워킹~~

Lv.1: 이동속도 5% 증가

Lv.2: 불구 면역

~~- 약점 극복~~

Lv.1: 체력 회복 효과가 6%로 증가합니다.

Lv.2: 체력 회복 효과가 8%로 증가합니다.

* ~~와일드 헌트~~

Lv.1: 화기 사격이 20%의 확률로 무조건 명중합니다.

Lv.2: 화기 사격이 40%의 확률로 무조건 명중합니다.

* + 3특성 - 1직업: 팔랑크스 – 스킬 강화

- 정교한 해체

Lv.1: 스킬 1의 공격력이 15% 증가하며 출혈량이 1 증가

Lv.2: 스킬 1의 공격력이 30% 증가하며 출혈량이 2 증가

Lv.3: 스킬 1의 공격력이 45% 증가하며 출혈량이 3 증가

* 익스플로젼

Lv.1: 스킬 2의 공격력이 10% 증가하며 5%의 확률로 1턴의 마비 부여

Lv.2: 스킬 2의 공격력이 20% 증가하며 10%의 확률로 1턴의 마비 부여

Lv.3: 스킬 2의 공격력이 30% 증가하며 15%의 확률로 1턴의 마비 부여

- 레드 레이지

Lv.1: 스킬 3의 공격력이 20% 증가

Lv.2: +1에 더불어, 스킬 3이 4턴의 불구를 부여

Lv.3: +1, +2에 더불어, 스킬 3의 공격 횟수가 1회 증가

* + 3특성 - 2직업: 테르시오 – 스킬 화기 관련으로 변경?

스킬 1 – 패스트 드로우/10: 적을 100%의 피해량으로 근접 공격 하고 재장전 시간 0턴 버프 1턴 획득

스킬 2 – 돌진/20: 화기로 대상에게 200%의 피해량 근접 공격 수행

스킬 3 - /30:

- 더 빠른 손:

Lv.1: 버프 지속시간 1턴 증가

Lv.2: 버프 지속시간 2턴 증가

Lv.3: 버프 지속시간 3턴 증가

- 무자비한 돌진

Lv.1: 피해량 20% 증가, 1턴의 취약 버프 부여

Lv.2: 피해량 30% 증가, 2턴의 취약 버프 부여

Lv.3: 피해량 40% 증가, 3턴의 취약 버프 부여

- 배드 블러드

Lv.1: 출혈량 25%로 증가

Lv.2: 출혈량 50%로 증가

Lv.3: 출혈량 75%로 증가

3특성 - 3직업: 블라드 – 적 흡수

- 끝없는 갈망

Lv.1: 콤보 4 감소

Lv.2: 콤보 8 감소

Lv.3: 콤보 12 감소

- 적자생존

Lv.1: 회복량 10% 증가

Lv.2: 부정적인 효과 제거

Lv.3: 방어막 획득

- 거대한 아귀

Lv.1: 보스 대상 피해량 25% 증가

Lv.2: 보스 대상 피해량 50% 증가

Lv.3: 보스 대상 피해량 75% 증가

* + 3특성 - 공통

- 끓어오르는 피

Lv.1: 공격 시 10%의 확률로 혈류를 추가로 얻음

Lv.2: 공격 시 20%의 확률로 혈류를 추가로 얻음

Lv.3: 공격 시 30%의 확률로 혈류를 추가로 얻음

~~- 헤일 메리~~

Lv.1: 요구 힘 4 증가하는 대신 근접 무기 사거리 1 증가

Lv.2: 요구 힘 3 증가하는 대신 근접 무기 사거리 1 증가

Lv.3: 요구 힘 2 증가하는 대신 근접 무기 사거리 1 증가

* + 4특성 - 1직업: 파열(Starburst)

-

-

-

* + 4특성 - 2직업: 잔상(AfterImage)

-

-

-

* + 4특성 - 3직업

-

-

-

* 아르틸리아 – 부하 조종/직접 싸움?

해금 조건: 해당 캐릭터는 게임을 1회 클리어한 후 모든 보스에게 1회 이상 사망시 해금됩니다.

아르틸리아는 홀로그램을 소환할 수 있는 왕녀의 거울을 가지고 시작합니다. 이 아이템은 일정 시간마다 재사용이 가능합니다. (엠프리스->소환하는 홀로그램이 근위병으로 변경/윈터스톰->회피율 증가)

아르틸리아는 소환하는 홀로그램/클론의 스텟이 50% 강화됩니다.

아르틸리아는 또한 지휘봉, 대원의 사복, 응급 가방, 부품 주머니, 아이스 박스를 가지고 시작합니다.

아르틸리아는 다음 아이템들을 감정한 채로 시작합니다:

감정용 나노봇, 냉각용 약품, 복제용 나노봇, 재활용 칩

* + 1특성

- 고풍스러운 식사

Lv.1: 다음 아이템을 먹을 시 방어막 5 획득 – 기호품, 편육, 햄버거

Lv.2: 다음 아이템을 먹을 시 방어막 5 획득+해로운 효과 제거 – 기호품, 편육, 햄버거

- 경험 축적

Lv.1: 아이템을 감정할 때마다 스택 중첩, 스택이 3이 되면 무기/전투복/방출기/칩/을 획득 시 감정, 스택 초기화

Lv.2: 아이템을 감정할 때마다 스택 중첩, 스택이 2가 되면 무기/전투복/방출기/칩/을 획득 시 감정, 스택 초기화

- 교란 방호

Lv.1: 공격받을 시 2%의 확률로 홀로그램 생성

Lv.2: 공격받을 시 2%의 확률로 홀로그램 2개 생성

- 지휘 체계

Lv.1: 영웅과 3칸 이내로 인접한 모든 아군의 공격력/정확성 10% 증가

Lv.2: 영웅과 5칸 이내로 인접한 모든 아군의 공격력/정확성 10% 증가

* + - 수리 개시

특성 점수 요구: 1

수리용 나노봇 효과 즉시 발동

* + 2특성

- 얼어붙은 식사

Lv.1: 식사 시 1턴만 소모, 2턴의 냉기와 동화함 획득

Lv.2: 식사 시 1턴만 소모, 3턴의 냉기와 동화함 획득

- 불가사의한 강화

Lv.1: 강화용 나노봇 사용 시 20% 확률로 개량의 기어 획득

Lv.2: 강화용 나노봇 사용 시 10%의 확률로 강화용 나노봇 획득, 10회 중 최소 한번은 획득

강화용 나노봇 기반 아이템 사용시에도 발동

- 마법의 거울

Lv.1: 거울 사용 시 심안 2턴 부여

Lv.2: 거울 사용 시 심안 3턴 부여

타 직업: 주문 사용 시 심안 2/3턴 부여

- 높은 긍지

Lv.1: 공격받을 시 5%의 확률로 적에게 매혹을 걸음

Lv.2: 공격받을 시 10%의 확률로 적에게 매혹을 걸음

- 짓밟기

Lv.1: 공격 시 근접한 적에게 2턴간 스턴 부여, 재사용 대기시간 30턴

Lv.2: 공격 시 근접한 적에게 3턴간 스턴 부여, 재사용 대기시간 20턴

- 품격 있는 발걸음

Lv.1: 이동시 1%의 확률로 턴을 소비하지 않음

Lv.2: 이동시 1.5%의 확률로 턴을 소비하지 않음

* + 3특성 - 1직업: 페레토리아

- 하이 레기온

Lv.1: 근위병이 사망할 시 재사용 대기시간 초기화

Lv.2: 근위병 소환 시 3턴의 아드레날린 부여

Lv.3: 근위병 하나 더 소환

- 엘리트 가드

Lv.1: 근위병 최소/최대 공격력이 +3 증가

Lv.2: 근위병 최소/최대 공격력이 +6 증가

Lv.3: 근위병 최소/최대 공격력이 +9 증가

- 향상된 군단

Lv.1: 근위병 이동속도가 1.5로 증가

Lv.2: 근위병이 각종 환경 효과에 면역

Lv.3: 근위병이 사거리 제한 없이 적을 공격

* + 3특성 - 2직업: 발키리

-

-

-

* + 3특성 - 3직업: 윈터스톰

-

-

-

* + 3특성 – 공통

- 잭 프로스트

Lv.1: 모든 공격이 2%의 확률로 적을 얼림

Lv.1: 모든 공격이 4%의 확률로 적을 얼림

Lv.1: 모든 공격이 6%의 확률로 적을 얼림

-

Lv.1: 페레토리아-10% 확률로 추가 근위대 소환/발키리-/윈터스톰-지속 시간이 3턴 증가

Lv.2: 페레토리아-20% 확률로 추가 근위대 소환/발키리-/윈터스톰-지속 시간이 6턴 증가

Lv.3: 페레토리아-30% 확률로 추가 근위대 소환/발키리-/윈터스톰-지속 시간이 9턴 증가

* + 4특성 - 1직업

-

-

-

* + 4특성 - 2직업

-

-

-

* + 4특성 - 3직업

-

-

-

* 크리스티안 – 만능 사기캐

해금 조건: 해당 캐릭터는 챌린지 6개 이상을 적용하고 역행에 성공하면 해금됩니다.

크리스티안은 무기를 교체할 수 없습니다. 대신 매우 강력한 무기인 Mk.7 사이오닉 검을 가지고 시작합니다. 이 무기는 레벨이 증가할수록 강화됩니다.

크리스티안은 가까운 거리를 순식간에 이동할 수 있습니다. 이 이동에는 쿨타임이 소요됩니다.

크리스티안은 또한 사이오닉 노드, 대원의 사복, 응급 가방, 부품 주머니, 아이스 박스를 가지고 시작합니다.

크리스티안은 다음 아이템들을 감정한 채로 시작합니다:

감정용 나노봇, 정화의 약품, 파쇄성 나노봇, 에너지 증폭 칩

* + 1특성

- 조금만 먹는 식사

Lv.1: 식사의 포만감이 1.33배

Lv.2: 식사의 포만감이 1.5배

- 현자의 직감

Lv.1: 방어구와 칩을 착용 즉시 감정

Lv.2: 방어구와 칩을 착용 즉시 감정, 획득시 고장 유무 판별

- 명상

Lv.1: 1턴 이상 대기 시 3턴간 무기의 강화가 1 상승

Lv.2: 1턴 이상 대기 시 5턴간 무기의 강화가 1 상승

- 초감각

Lv.1: 이동시 1%의 확률로 심안 효과 획득

Lv.2: 이동시 2%의 확률로 심안 효과 획득

* + - 수리 개시

특성 점수 요구: 1

수리용 나노봇 효과 즉시 발동

* + 2특성

- 무한한 식사

Lv.1: 음식을 먹을 시 1%의 확률로 음식이 소모되지 않습니다.

Lv.2: 음식을 먹을 시 1.5%의 확률로 음식이 소모되지 않습니다.

- 섬세한 손길

Lv.1: 개량된 방어구를 강화할 때 개량이 사라지는 것을 50% 확률로 방지합니다.

Lv.2: 개량된 방어구를 강화할 때 개량이 사라지는 것을 100% 확률로 방지합니다.

고장은 적용되지 않습니다.

-

-

-

* + 3특성 - 1직업:

-

-

-

* + 3특성 - 2직업:

-

-

-

* + 3특성 - 3직업: ?

-

-

-

* + 3특성 - 공통

-

-

* + 4특성 - 1직업

-

-

-

* + 4특성 - 2직업

-

-

-

* + 4특성 - 3직업

-

-

-