








<몬스터 워크 리스트>

Index	이름	등급	외형 특징	스킬 설명	스폰 위치 및 행동 습성	이미지	체력	방어력	공격력
1	뱅크드1	언커먼	일반적인 뱅가드의 외형 위협적인 어깨죽지 날카로운 발톱	링크	모든 게이트의 초입 부분에서 다수 등장하는 크리처. 대놓고 길가에서 어슬렁거리는 뱅가드도 있으나 대부분 구조물 뒤에 은밀하게 숨어 있다가 습격한다.		300	30	30
	뱅크드2	언커먼	뱅크드1에서 진화된 척추의 가시 골격근이 더 선명히 드러남	링크			350	35	35
	뱅크드3	언커먼	뱅크드1에서 더 어두운 피부 적안赤眼	링크			400	40	40
4	감염된 인류	커먼	점액질이 도배된 신체 고름과 염증 인간이었을 적의 외형	링크	게이트 내부에도 있지만 시내에 아직 진압되지 않은 개체들이 다수 존재한다.		150	5	10
5	스틸라이더1	언커먼	일반적인 스틸라이더의 외형 오래된 산업 기계의 잔해를 재생시킨 외형	링크	스틸라이더는 태양열 에너지를 동력으로 움직이기 때문에 비가 오거나 해가 지면 비활성화된다. 게이트 내부에만 존재하며 무리를 지어 활동하는 것이 특징이다.		500	40	20
6	스틸라이더2	언커먼	스틸라이더1에서 원거리 무기가 장착된 외형	링크			400	40	40
7	스틸라이더3	언커먼	스틸라이더1에서 푸른 빛이 새어 나오는 에너지투입구가 추가된 외형	링크			500	20	10
8	펜슬로치	레이어	도마뱀같은 외형 헬민스의 점액질이 묻은 실을 몸에 휘감고 있다	링크	밤에만 활동하며 스틸라이더가 비활성화된 지역에서 발견된다.		3000	40	60

9 10 11 12 13	모르포스1 (도약형태)	엘리트	큰 키 가느다란 다리 높은 점프와 순발력이 특징	링크	게이트 내부에서만 활동 보통 형태를 모방할 수 있을 만한 구조물이 있는 곳에 서식한다. 간혹 수중에서도 발견된다.		10000	50	70
	모르포스2 (방어형태)	엘리트	두꺼운 가시로 덮인 몸				10000	80	50
	모르포스3 (투사체형 태)	엘리트	모르포스2에서 진화된 견갑의 가시 몸의 일부가 확장되어 가시를 발사할 수 있는 발사기로 변함				10000	70	90
	모르포스4 (재생형태)	엘리트	모르포스1의 3/1체구 몸이 아주 작고 유연해짐				10000	30	30
	모르포스5 (소멸형태)	엘리트	점액질로 뒤덮인 몸 피부가 매끈함				10000	50	50
14	아틸러리	유니크	헬민스 개체 중 가장 거대한 외형 미꾸라지의 외형 긴 목과 강인한 꼬리	링크	아틸러리는 홀로 이동할 수 없는 신체적 구조를 가지고 있기에 간혹 다른 헬민스 종족들에 의해 다른 지점으로 옮겨지는 광경을 목격할 수 있다. 아틸러리 주변을 순찰 도는 헬민스들을 볼 수 있으며 아틸러리 사냥을 위해선 근처 몬스터들을 먼저 빠르게 처치하고 시작해야 한다.		25000	150	400
15 16	베헤모스	유니크	두꺼운 갑피와 거대한 발	링크	베헤모스는 특수 게이트에서만 조우할 수 있다. 게이트의 아주 깊은 내부, 동굴과 같은 곳에 숨어 있으며 전체 개체 3-4마리 예상		35000	500	200
	텍스티크	레이	특이한 삼각형 모양의 턱 점액질을 흡수하는 커다란 비늘	링크	텍스티크는 주로 습지나 수면이 있는 지역, 혹은 지하 하수구와 같은 축적된 물이 있는 곳에서 발견된다. 주로 단독행동을 한다.	?	2300	40	50

17	케이논	레이	물고기와 흡사한 외형 적색과 청색이 섞여 있는 피부색 특수한 유리 같은 물질로 덮인 몸	링크	물에서 강력한 힘을 발휘하기 때문에 바다의 깊은 곳에서 행동한다. 주로 아틸러리의 근처를 배회한다.		2000	30	70
	크림슨	레이	검은 피부와 날카로운 송곳니 황금색 눈 피로 물든 갑옷 같은 피부	링크	피렌드는 숲이나 동굴의 어두운 구석에서 발견된다. 상대가 가까이 다가올 때까지 숨어서 기다린 후 습격한다.	?	3000		
19	지크	레이	작고 단단한 몸 외눈박이 체구에 비해 커다란 손발과 발톱	링크	상대를 놀래키는 것에 희열을 느끼는 몬스터 때문에 사각지대에 숨어 있거나 높은 곳에 매달려 있다가 습격한다.		3300	45	45
	피터 스틸러	레전더리	반은 인간, 반은 숙주화 진행 젊었을 적 잘생겼을 만한 외모이나 초췌하고 음산한 기운이 가득해졌다.	링크	게이트 내부에서 넥시스와 공모를 꾸리고 있다. 세레니아에 게이트가 생성된 후로는 단 한번도 게이트 외부로 나오지 않았다. 넥시스가 준 헬민스의 DNA로 만든 혈청을 무기로 사용한다.		30000	100	700
21	오버시어	레전더리	연체 동물 같은 외형 몸이 존재하지만 안개에 가려진 것처럼 뿌옇고 반투명하다. 반무중력 상태로 다닌다.	N/A	게이트 너머에서 정신적으로 연결된 헬민스들을 군체 의식으로 통치하며 지휘. 극소수만이 존재하며 4~5체가 존재. 전투 능력은 전무 한 개체당 여러 개의 게이트를 담당하여 침공을 지휘한다.		N/A	N/A	N/A
	넥시스	레전더리	일반 오버시어 개체와 비슷한 외형 하지만 특이하게 인간의 의복을 사신처럼 리폼하여 입고 있다.	링크	특정 게이트에서만 출몰한다. 다른 오버시어들과 함께 다니지 않고 오로지 혼자 행동한다.		50000	300	700
23	에인션트 원 니콜라이	엑소닉	완벽히 헬민스 숙주화가 되어버린 모습으로 인간 시절 니콜라이의 형체를 찾아볼 수 없다.	링크	마지막 게이트의 최종 보스 아리엘을 조우하면 폭주하게 될 것이다.		200000	1000	2000

24	다크머미	레어	인간과 가장 근사한 외형의 몬스터 이목구비가 없음	링크 다크머미는 이목구비가 없는 대신 뛰어난 청각을 지니고 있다. 때문에 아주 먼 거리에 있는 대상에게도 인기척을 느끼고 쫓아온다. 무리 생활을 하는 편		1700	30	50
----	------	----	------------------------------------	--	---	------	----	----

<몬스터 스킬>

1. 뱅가드1

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	울부짖기	뱅가드의 체력이 25% 아래로 떨어지면 울부짖어 일정 반경 이내의 다른 뱅가드 개체를 불러모은다.	한 번의 전투 당 한 번만 발동
액티브	방어 태세	뱅가드가 방어 태세를 취하여 피해를 흡수하는 보호막(최대 체력의 3%)을 형성하고 체력(최대 체력의 8%)을 회복한다. 이 효과는 3초간 유지된다.	-
액티브	분비물 폭격	뱅가드가 진액을 발사하여 피해를 입히고 잠깐 동안 대상의 방어력과 마법 저항력을 낮춘다. 이 효과는 5초간 유지된다.	-
액티브	돌진	뱅가드가 돌진해 처음 충돌한 대상을 잠시 기절시키고 큰 피해를 입힌다.	-

2. 뱅가드2

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	울부짖기	뱅가드의 체력이 25% 아래로 떨어지면 울부짖어 일정 반경 이내의 다른 뱅가드 개체를 불러모은다.	한 번의 전투 당 한 번만 발동
기본 지속 효과	강인한 어깨	뱅가드의 기본 공격이 대상에게 3초간 유지되는 표식을 남긴다. 표식이 남은 대상을 우회 스킬로 명중시키면 표식이 폭발하여 큰 추가피해를 입힌다.	-
액티브	무장해제	뱅가드가 대상의 무기나 방어구를 물어서 빼앗는다. 무장해제 스킬을 맞은 대상은 착용한 무기나 방어구를 빼앗아 간다.	장비 중 하나가 무작위하게 결정된다.
액티브	우회	뱅가드가 날렵하게 대상의 뒤로 돌아서 공격한다. 표식이 남은 대상이 이 스킬에 명중하면 큰 추가피해를 입는다.	-

3. 뱅가드3

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	울부짖기	뱅가드의 체력이 25% 아래로 떨어지면 울부짖어 일정 반경 이내의 다른 뱅가드 개체를 불러모은다.	한 번의 전투 당 한 번만 발동
액티브	회전 बे기	뱅가드가 순간적으로 자신을 회전시켜 주변의 대상들을 한 번에 공격한다. 이 스킬에 적중한 대상은 공포 상태에 빠진다	-
액티브	폭풍 강타	뱅가드가 기습하여 연속적으로 빠르게 공격한다. 이 스킬은 대상의 방어력을 무시하여 500의 고정 피해를 입힌다.	
액티브	분신 소환	뱅가드가 자신의 분신을 5개 소환한다. 실제 뱅가드는 현 위치에서 강력한	-

		일격을 가해 대상에게 큰 피해를 입힌다. 분신은 스킬을 사용할 수 없으며 실제 뱅가드가 일격을 가하면 사라진다.	
--	--	--	--

4. 감염된 인류

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	좀비 유전자	감염된 인류는 좀비화 된 유전자를 가지고 있어 점액질을 통한 공격이나 중독 상태에 영향을 받지 않는다.	-
액티브	점액 던지기	감염된 인류가 점액을 던져 대상에게 산성 피해를 입힌다.	-
액티브	독성 호흡	감염된 인류가 대상에게 독성 가스를 내뿜어서 피해를 입히고 지속적인 중독 상태에 빠뜨린다.	
액티브	부식된 늪	감염된 인류가 3.5초간 유지되는 부식성 점액을 지면에 뿌려 대상을 둔화시킨다. 부식된 늪이 해제될 때 아직 안에 남아 있는 모든 대상들을 제자리에 속박시킨다.	-

5. 스틸라이더1(근접형태)

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	태양 충전	스틸라이더는 태양 에너지를 수집하여 자신의 에너지를 충전한다. 낮에는 전투 중에 체력을 회복하거나 강화된 공격을 사용할 수 있다.	비 오는 날이나 해가 지면 이 스킬이 발동하지 않는다.
액티브	강철 돌진	스틸라이더가 대상을 향해 빠르게 돌진하여 강력한 근접 공격을 가한다. 이 스킬은 적에게 큰 피해를 주고 대상을 넉백시킨다.	-
액티브	태양 불꽃	스틸라이더가 태양 에너지를 불꽃으로 방출하여 원뿔 모형의 불을 일으킨다. 이 불꽃은 적을 향해 돌진하며, 큰 피해를 입히고 화상 효과를 일으킨다.	
액티브	강철 방패	스틸라이더가 자신을 감싸는 강철로 된 방패를 생성하여 모든 방향으로부터 오는 피해를 막는다. 이 스킬을 사용하는 동안에는 이동이 제한되지만, 방어력이 매우 높아진다.	-

6. 스틸라이더2(원거리형태)

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	태양 충전	스틸라이더는 태양 에너지를 수집하여 자신의 에너지를 충전한다. 낮에는 전투 중에 체력을 회복하거나 강화된 공격을 사용할 수 있다.	비 오는 날이나 해가 지면 이 스킬이 발동하지 않는다.
액티브	태양 광선	스틸라이더가 태양 에너지를 집중시켜 공중에 거대한 광선을 생성한다. 이 광선은 대상을 따라 이동하면서 지속적으로 데미지를 입히고, 대상의 방어력과 마법 저항력을 감소시킨다.	-
액티브	태양 에너지 과부하	스틸라이더가 주변에 있는 태양 에너지를 과부하시켜 대상에게 방출한다. 이 방출된 에너지는 전자 기기를 감전시켜 대상을 2초간 기절시킨다.	-
액티브	태양 화살	스틸라이더가 태양 에너지로 충전된 화살을 발사하여 원거리에서 대상을 공격한다. 이 화살은 명중한 대상에게 큰 피해를 입히고, 화상 효과를 일으킨다.	-

7. 스틸라이더3(힐러형태)

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	태양 충전	스틸라이더는 태양 에너지를 수집하여 자신의 에너지를 충전한다. 낮에는 전투 중에 체력을 회복하거나 강화된 공격을 사용할 수 있다.	비 오는 날이나 해가 지면 이 스킬이 발동하지 않는다.
액티브	부적	스틸라이더가 태양 에너지를 이용하여 부적을 생성한다. 이 부적은 아군을 보호하고 상태 이상에 대한 저항력을 제공한다.	-
액티브	연결	스틸라이더가 강철로 된 연결을 형성하여 자신과 선택한 아군을 연결한다. 이 연결은 선택한 아군을 회복시키고, 스틸라이더가 받는 피해를 50% 나누어 받는다.	-
액티브	중력의 속박	(액티브)중력의 속박: 스틸라이더가 태양 에너지를 이용하여 중력을 조작해 대상을 자신 쪽으로 끌어당긴다. 이후 끌어당긴 대상을 1초간 속박한다.	-

8. 펜슬로치

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	은신	밤에만 활동하는 펜슬로치는 어둠 속에 숨어 움직일 때 더 높은 은밀성을 얻는다. 반경 5m 내에 들어올 때까지 감지할 수 없다.	비 오는 날이나 해가 지면 이 스킬이 발동되며 스킬라이더가 비활성화된 지역에서 스폰된다.
액티브	죽음의 손길	펜슬로치가 점액으로 뒤덮인 발톱으로 대상을 공격하여 큰 피해를 입힌다. 이 스킬은 대상에게 중독 상태를 부여한다.	-
액티브	생명력 흡수	펜슬로치가 대상의 생명력을 흡수하여 자신의 체력을 회복한다. 이 스킬은 중독 상태에 빠진 대상에게 사용했을 때 효과가 더 극대화된다.	-
액티브	거미줄 발사	펜슬로치가 자신의 몸에서 거미줄을 발사하여 대상을 덮친다. 이 스킬에 명중한 적은 3초간 공포 상태에 빠진다.	-

9~13. 모르포스

(패시브) 다형성: 모르포스는 5가지의 기본 형태를 갖고 있으며, 특정 상황에서 가장 적합한 형태로 외형을 변이시켜 전투한다.

1. 도약형태: 키가 크고 가느다란 다리를 가진 형태로 높은 점프와 순발력이 특징이며, 적에게 돌진하여 근접 공격을 가하기 쉬워진다. 모르포스가 도약형태에 있을 때는 방어력은 낮지만 이동속도가 매우 빨라진다.
2. 방어형태: 몸 전체가 두꺼운 가시들로 덮여 대상의 공격을 흡수한다. 이동속도는 느리지만 방어력이 매우 높아진다.
3. 투사체형태: 몸의 일부가 확장되어 가시를 발사할 수 있는 발사기로 변한다. 방어력과 이동속도는 중간이다.
4. 재생형태: 몸 전체가 점액질로 뒤덮여 가시가 사라지고 피부가 매끈해지는 것이 특징이다. 전투 중에 부상을 입으면 체력을 서서히 회복할 수 있게 된다.
5. 소멸형태: 몸이 작고 유연해져 대상의 공격을 쉽게 회피할 수 있게 된다. 방어력이 매우 낮아진다. (최대 체력이 10% 아래로 떨어졌을 때에만 발동되는 형태이다.)

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
액티브	돌진	모르포스가 도약형태일 때 여러 명의 대상에게 강력한 돌진을 가한다. 돌진에 최초로 충돌한 대상은 넉백 상태에 빠지게 되며, 충돌한 모든 대상은 강력한 피해를 입는다.	-
액티브	반사	모르포스가 방어형태일 때 받은 피해의 절반을 반사한다.	-
액티브	가시 발사	모르포스가 투사체형태일 때 대상에게 뾰족한 가시를 발사하며 처음 적중한 대상에게 피해를 입힌다. 그 다음 근처 대상에게 3번에 걸쳐 가시를 발사할 수 있으며 4번의 가시 발사를 모두 맞은 대상은 3초간 경직 상태에 빠지게 된다.	-
액티브	삶의 재생	모르포스가 재생형태일 때 명상 상태에 돌입하여 최대 체력까지 서서히 회복한다.	-
액티브	진공 블랙홀	모르포스가 소멸상태일 때 공중에 블랙홀을 생성한다. 블랙홀이 생성된 후 2초가 지나면 모르포스가 블랙홀 속으로 빨려 들어가며 자폭하고 직후 일정	-

		반경 안에 있는 모든 대상에게 막대한 피해를 입힌다.	
--	--	-------------------------------	--

14. 아틸러리

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	무력 저주	아틸러리의 기본 공격과 스킬들은 대상에게 거리에 비례한 피해를 입힌다.	-
패시브	최후의 일격	아틸러리의 체력이 0이 되면 발동되는 스킬로 몸 내의 산성 점액들을 폭발시켜 주변에 막강한 피해를 입힌다.	-
액티브	산성 돌풍	아틸러리가 발사한 점액이 빠른 속도로 날아가 명중 지점에서 산성 폭발을 일으켜 광범위한 피해를 입힌다.	-
액티브	산성 홍수	아틸러리가 점액을 대량으로 발사하여 목표 지역에 있는 모든 대상의 이동 속도를 늦추고 방어력과 마법 저항력을 낮춘다. 범위 중앙에 있는 대상은 추가 피해를 입힌다.	-
액티브	산성 지옥 화살	아틸러리가 원거리 공격을 퍼붓는다. 이 스킬은 5회에서 8회 무작위 횟수로 발사된다.	

15. 베헤모스

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	분노의 가스	베헤모스가 일정 체력으로 내려가면(75%/50%/25%) 분노의 가스를 방출한다. 이 가스는 주변에 큰 피해를 입히고 치명적인 중독 상태에 빠지게 만든다. 가스는 베헤모스의 공격력과 이동속도를 증가시킨다.	
액티브	무적 갑옷	베헤모스의 체력이 25%로 내려가면 일반적인 공격으로는 피해를 입지 않는 상태에 돌입한다.	처치 방식 참조
액티브	꼬리 휘두르기	베헤모스가 꼬리를 원으로 크게 휘둘러 막대한 피해를 입히고 30초동안 대상의 방어력을 50% 파괴한다. 이 스킬에 명중한 최초의 대상은 베헤모스의 위치로 끌어당겨진다.	-
액티브	대지 진동	베헤모스가 강력한 발구름으로 지면을 진동시켜 자신을 기준으로 일정 범위 안에 들어온 모든 대상들에게 막대한 피해를 입히고 1.5초간 에어본 상태에 빠트린다.	-
액티브	지면 강타	베헤모스가 꼬리로 지면을 강하게 내리쳐 지형과 구조물을 일정 부분 파괴시킨다. 지면 강타에 대상이 명중하였을 경우 대상은 빈사 상태에 빠진다.	
액티브	깎아 뭉개기	베헤모스가 도움닫기를 1초 시전한 뒤 한 대상을 지정해 돌진하여 깎아뭉개 막대한 피해를 입힌다. 돌진 중에 충돌한 최초 대상은 10m 밖으로 밀려난	

		뒤 3초간 낙백 상태가 되며 밀려난 대상과 충돌한 대상은 1초간 기절 상태에 빠진다.	
--	--	---	--

16. 텍스티크

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	분노	텍스티크가 잃은 체력에 비례해 이동 속도와 생명력 흡수를 얻는다.	-
액티브	독성 돌진	텍스티크가 독성 점액으로 뒤덮인 몸을 사용하여 전방으로 돌진한다. 이 돌진은 대상에게 중독 피해를 입히고 넉백시켜 이동 속도를 감소시킨다. 감소한 이동 속도에 비례하여 초당 체력을 회복한다.	-
액티브	독 사냥	텍스티크가 적을 추적하여 독성 점액으로 뒤덮인 발톱으로 공격한다. 이 스킬은 대상에게 중독 상태를 유발하고 피해를 입힌다.	-
액티브	독 방출	텍스티크가 지면을 내려친 후 자신 주변에 독성 점액을 폭발시켜 주변 적에게 대량의 피해를 입힌다. 이 독성 점액은 텍스티크의 생명력을 회복시킨다.	-

17. 케이논

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	깊은 바다의 영역	케이논은 바다의 해류에 의해 강화된 힘을 받는다. 이로 인해 케이논의 이동 속도가 증가하고, 적에게 가하는 공격이 더 정확해진다. 또한, 케이논에 의해 이동되는 해류는 주변 대상에게 작은 피해를 입힌다.	-
액티브	바다의 강타	케이논이 강력한 파도를 일으켜 적에게 돌진하여 큰 피해를 입히고, 명중하였을 시 대상을 넉백시킨다. 그 주변의 대상들은 둔화시킨다.	-
액티브	저해의 안개	케이논이 주변을 감싸는 저해의 안개를 만들어 적의 시야를 가리고 이동 속도를 감소시킵니다. 안개에 감싸인 적은 치유 효과를 받지 못한다.	-
액티브	깊은 수면의 힘	케이논이 바다의 힘을 발산하여 반경에 있는 모든 대상에게 강력한 피해를 입히고, 자신과 아군에게 생명력을 회복하는 보호막을 씌운다.	-

18. 크림슨

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	피의 갈증	크림슨은 적의 피를 갈구하는 본능을 가지고 있다. 공격할 때 대상에게 가한 피해에 비례하여 자신의 생명력을 회복한다.	-
액티브	어둠의 손길	크림슨이 대상에게 닿으면 어둠의 힘을 전달하여 대상의 시야를 가린다. 이 스킬은 대상에게 중독 효과를 부여하며 1.5초간 공포 상태에 빠트린다.	-
액티브	피의 격노	크림슨이 피를 갈구하며 강력한 공격을 가한다. 이 스킬은 크림슨의 공격력과 공격 속도를 약간 증가시키고 대상에게 피해를 입힌다.	-
액티브	핏빛 파동	피렌드는 끓어오르는 분노를 모아 강력한 파동을 방출한다. 이 스킬은 대상에게 어둠의 파동을 내보내 큰 피해를 입히고 2초간 에어본 상태에 빠트린 후 공격력을 80% 감소시킨다.	-

19. 지크

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	암습	지크가 기본 공격과 스킬을 대상의 뒤에서 사용하면 추가 피해를 입힌다.	-
액티브	돌려세우기	지크가 대상을 향해 둔기를 내려친다. 명중한 대상은 돌려세워진 상태로 1초간 기절 상태에 빠진다.	-
액티브	독 발린 발톱	지크의 발톱은 공격에 맞은 대상을 중독시켜 둔화시키고 이때 대상의 체력이 40% 이하면 추가 피해를 입힌다.	-
액티브	연기	지크가 도망가는 척 연기하며 전투의 준비를 한다. 대상의 반대 방향으로 도망가다가 빠르게 되돌아와 대상을 1초 공포 상태에 빠트리곤 큰 피해를 입힌다.	-

20. 피터 스틸러

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	유전 조작자	피터는 헬민스의 DNA를 조작하여 강력한 힘과 스피드를 얻었다. 이는 잃은 체력에 비례하여 수치가 증가한다.	(최대 체력의) 75%: 피터의 최대 체력이 20% 증가한다. 50% 피터의 공격력이 15% 증가한다. 25%: 피터의 방어력이 15% 증가한다.

			다.
액티브	혈청 스프레이	<p>피터가 특수한 혈청 스프레이를 사용하여 대상을 좀비화시키거나 환각 증세에 빠뜨린다.</p> <p>좀비화: 대상에게 10초간 지속되는 중독 데미지를 입히고 이동속도를 50% 감소시킨다. 감염된 대상은 주변에 있는 다른 적에게도 감염을 전파할 수 있다.</p> <p>환각: 대상이 6초간 주위의 아군을 공격할 수 있게 만든다.</p>	-
액티브	환각 유발	피터가 대상에게 12초 동안 지속되는 출혈 데미지를 입히고, 7초 동안 이동속도를 60% 감소시킨다. 또한, 대상은 가짜 피터에게 공격을 가하거나 방어를 시도할 수 있다.	-
액티브	넥시스의 힘	피터가 넥시스의 힘을 빌려온다. 넥시스의 액티브 스킬을 복사해 와 사용한다.	넥시스의 패시브 스킬 '저주'가 바로 활성화된다.

21. 넥시스

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	저주	넥시스의 공격이 대상에게 적중할때마다 대상에게 저주를 내린다. 저주가 5번 중첩이 되면 대상은 사망한다.	-
액티브	정신 분열	넥시스가 30m 내에있는 한 대상에게 10초마다 전체 체력과 스테미너의 5%씩 감소시키며 저주를 1회 중첩시킨다. 명중한 대상에게는 이벤트 스킬을 부여한다.	(첫 조우시 한 번만 사용) (이벤트 스킬)육안: 넥시스가 모습을 숨겼을 때 희미한 그림자를 볼 수 있다.
액티브	형태 감추기	넥시스가 대상의 시야에서 완전히 사라진다. 육안을 가진자는 희미한 그림자를 볼 수 있으며 그림자를 공격 시 넥시스가 모습을 드러내며 5초동안 기절 상태에 빠진다. 만약 실패할 경우 배후 습격을 당하며 2초동안 기절 상태에 빠지고 저주가 1회 중첩된다.	-
액티브	정수 갈취	넥시스의 8m 반경에 있는 모든 대상에게 낫을 휘둘러 ? 만큼의 데미지를 입힌다. 맞은 대상 한 명 마다 넥시스 전체 체력의 5%가 회복되며 맞은 대상은 저주가 1회 중첩된다.	-

20. 에인션트 원 니콜라이

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
-------	-------	-------	----

패시브	시간 조종	니콜라이는 시간의 흐름을 조종하여 전투 중 주변의 시간을 감속시키거나 가속시킬 수 있다.	시간 감속: 니콜라이에게만 해당된다. 시간 가속: 대상에게만 해당된다.
패시브	차원 이동	니콜라이는 게이트를 생성시켜 순간이동할 수 있다.(시전시간 2초) 시전이 성공하여 게이트를 지나갈 때마다 니콜라이의 전체 체력과 방어력이 영구적으로 5%씩 증가한다.	소환된 헬민스 개체들 또한 게이트를 통해 이동할 수 있다.
액티브	차원 붕괴	니콜라이가가 주변의 차원을 붕괴시켜 대상의 위치를 랜덤하게 이동시킨다.	-
액티브	시간 참견	니콜라이가 대상에게 시간적 혼란을 초래하여 공격을 방해한다. 시간 흐름을 일시적으로 묶어두어 10초간 이동속도와 공격속도를 30% 둔화시킨다.	-
액티브	헬민스 소환	모비어스가 다른 차원에서 헬민스를 불러내어 전투에 투입한다.	소환되는 헬민스 개체들은 커먼부터 레어까지의 등급 중 무작위하게 결정된다.
액티브	정신계 파열	니콜라이가 대상의 정신계를 파괴시켜 혼란스러움을 초래한다. 스킬에 맞은 대상은 30초간 이동 제한에 걸린다.	플레이어블 조종 방식이 반대로 바뀐다. (예: a->d, s->w)
액티브	차원의 끝	니콜라이가 거대한 차원의 구멍을 연다. 게이트로부터 발생하는 강력한 에너지는 대상에게 막대한 피해를 입히며, 방어력이나 방어막을 무력화한다. 동시에 대상 중 한명을 지정하여 차원 속으로 끌고가 끝없는 고문을 실시한다. 고문당하는 대상은 시공간에 묶여 행동이상 상태에 빠지며, 지속적인 출혈 데미지를 입는다.	고문 당하는 대상을 구하기 위해선 차원을 지탱하는 주요 에너지 축적소를 파괴함으로써 붕괴시킬 수 있다. 플라즈마 수류탄이 필요하다.

22. 다크머미

스킬 종류	스킬 이름	스킬 설명	특징
패시브	우울	다크머미가 반경 10미터에 위치한 모든 대상의 방어력과 공격력을 10% 낮춘다.	-
액티브	끈적한 칼	다크머미가 점액에 중독된 칼로 전방에 있는 대상들에게 2회 타격한다. 2번째 타격에 맞았을 때 대상이 이미 중독된 상태일 경우 5초동안 이동속도가 20% 하락한다.	-
액티브	붕대 던지기	다크머미가 전방을 향해 원뿔모양으로 붕대를 휘감아 던진다. 맞은 대상은 다크머미 쪽으로 끌려가며 중독 상태가 된다.	-
액티브	비명 지르기	오싹한 공포를 느끼게 된다. 대상의 명중률이 25% 하락한다.	-