1. H.M.SHIN (지배자, The Ruler)

**컨셉: 원딜러**

* 1. 비주얼

1. 카드 이미지
2. 모델링
   1. 스테이터스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스탯** | **개체 값** | **가중치** |
| 행동 | 거리 유지 |  |
| HP |  |  |
| 공격력 |  | +2 |
| 방어력 |  |  |
| 공격 속도 |  | +2 |
| 이동 속도 |  | +1 |
| 사정거리 |  |  |
| 스킬 가속 |  |  |

* 1. 스킬

1. 액티브 – 골프 공 타격

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 가장 먼 적에게 투사체 발사  타게팅  투사체 속도: 3000  계수 = (거리 \* 0.005) |
| 쿨타임 | 3 |
| 툴팁 | 남다른 프로의 스윙을 뽐내 골프 공으로 적을 타격합니다.  가장 먼 대상에게 거리 비례 피해를 입힙니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 패시브 – 모임원은 소듕해

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 캐릭터(적, 아군 무관) 사망 시  공격력 + 10%  공격 속도 + 10% |
| 툴팁 | 모임장은 소중한 모임원을 잃으면 분노에 휩쌓입니다.  캐릭터가 사망할 때 마다 공격력과 공격 속도가 증가합니다. |
| 이펙트 |  |

1. 궁극기 – 왕의 위상

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 반경 1000 내에 아군에게 버프 부여  버프 지속시간: 8  공격력 + 50%  공격 속도 + 50%  이동 속도 + 50% |
| 발동 시점 | 생성 시 |
| 툴팁 | 모임장의 격려로 알 수 없는 힘이 솟아납니다.  아군의 공격력과 공격속도, 이동 속도가 증가합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 히든 패시브 – 너, 퇴출.

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 기본 공격이 ‘경고’ 스택을 부여  경고 3회 누적 시 제거, 대상 최대 체력의 70% 추가 고정데미지 |
| 툴팁 | 기본 공격이 경고를 부여합니다.  3회 경고 시 치명적인 피해를 입힙니다. |
| 이펙트 |  |

1. J.K.CHOI (집행자, The Executioner)

**컨셉: 딜탱**

* 1. 비주얼

1. 카드 이미지
2. 모델링
   1. 스테이터스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스탯** | **개체 값** | **가중치** |
| 행동 | 돌격 |  |
| HP |  | +2 |
| 공격력 |  | +2 |
| 방어력 |  | +1 |
| 공격 속도 |  |  |
| 이동 속도 |  |  |
| 사정거리 |  |  |
| 스킬 가속 |  |  |

* 1. 스킬

1. 액티브 – 학살

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 캐릭터 주변 원형 범위 피해  반경: 300  계수 = 3  피해를 받은 적 1명 당 잃은 체력 20% 회복 |
| 쿨타임 | 5 (적이 거리 300 내에 있을때만 사용) |
| 툴팁 | 다리우스 장인이 일격에 주변 적을 학살합니다.  피해를 준 적 하나당 잃은 체력을 일부 회복합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 패시브 – 부지런한 사나이

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 스킬 가속 + 80 |
| 툴팁 | 파워 J는 신속하고 체계적입니다.  스킬 가속이 크게 증가합니다. |
| 이펙트 |  |

1. 궁극기 – 사자의 포효

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 캐릭터 주변 원형 범위 피해  반경: 900  계수 = 2  준 피해만큼 체력 회복  이후 자신에게 버프 부여  지속시간: 10초  이동속도 + 50%  사정거리, 스킬 범위, 마법 부여 범위 + 50% |
| 발동 시점 | 현재 체력 50% 이하 |
| 툴팁 | 우렁찬 목소리로 주변을 압도하고 체력을 흡수합니다.  이후 이동 속도와 범위 크기가 증가합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 히든 패시브 – 권력 남용

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 주는 모든 종류의 피해에 대해 행동 불가 2초 부여 |
| 툴팁 | 거스를 수 없는 권력을 남용합니다.  피해를 주는 모든 적에게 행동 불가를 부여합니다. |
| 이펙트 |  |

1. S.Park (태산, The Highest Mountain)

**컨셉: 탱커**

* 1. 비주얼

1. 카드 이미지
2. 모델링
   1. 스테이터스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스탯** | **개체 값** | **가중치** |
| 행동 | 돌격 |  |
| HP |  | +2 |
| 공격력 |  |  |
| 방어력 |  | +3 |
| 공격 속도 |  |  |
| 이동 속도 |  |  |
| 사정거리 |  |  |
| 스킬 가속 |  |  |

* 1. 스킬

1. 액티브 – 엽떡 애호가

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 자기 자신에게 3초간 행동 불가 부여  3초간 0.5초당 잃은 체력의 10% 회복 |
| 쿨타임 | 10 |
| 툴팁 | 엽기 떡볶이를 사정 없이 흡입합니다.  잃은 체력에 비례하여 체력을 회복합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 패시브 – 태산 박솔

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 잃은 체력 1%당 방어력 + 1%  피해 감소 전 데미지 \* 0.2 를 고정 피해로 반사  (타게팅 공격 취급)  치유 감소 효과 3초 부여 |
| 툴팁 | 두드릴수록 단단해지는 태산과도 같습니다.  잃은 체력에 비례해 방어력이 증가하며, 입는 피해 일부를 반사하고 받는 치유량을 감소시킵니다. |
| 이펙트 |  |

1. 궁극기 – It’s Play Time!!

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 주변 적 도발  자신 면역 및 행동 불가  지속시간 종료 후 자동 사망  지속 시간: 3초  도발 범위: 반경 1000 |
| 발동 시점 | 자신 사망 시 |
| 툴팁 | 마지막 힘을 짜내 공포게임을 스트리밍합니다.  주변 적에게 도발을 부여하고 자기 자신은 입는 피해에 면역이 됩니다. 3초 후 사망합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 히든 패시브 – 난.. 괜찮아..

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 반경 1000 이내에 아군이 입는 피해를 대신 받음  이 효과로 받는 피해 70% 감소 |
| 툴팁 | 그녀는 팀의 승리를 위해 기꺼이 희생합니다.  주변 아군이 입는 피해를 대신 입습니다. |
| 이펙트 |  |

1. J.Y.Heo (유랑가, The Roamer)

**컨셉: 암살자**

* 1. 비주얼

1. 카드 이미지
2. 모델링
   1. 스테이터스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스탯** | **개체 값** | **가중치** |
| 행동 | 돌격 |  |
| HP |  |  |
| 공격력 |  | +3 |
| 방어력 |  |  |
| 공격 속도 |  |  |
| 이동 속도 |  | +2 |
| 사정거리 |  |  |
| 스킬 가속 |  |  |

* 1. 스킬

1. 액티브 – 신출귀몰

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 현재 체력이 가장 낮은 적에게 순간이동한 후 타격  타게팅, 고정 피해  계수 = 2 |
| 쿨타임 | 3 |
| 툴팁 | 자유로운 영혼은 어디에나 있고 어디에도 없습니다.  현재 체력이 가장 낮은 적을 추격해 타격합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 패시브 – 한잔해~

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 최근에 피해를 입히지 않은 대상에게 공격 시 행동 불가 1초 부여 |
| 툴팁 | 그에게 걸리면 네발로 기어가야 합니다.  새로운 대상 공격 시 행동 불가를 부여합니다. |
| 이펙트 |  |

1. 궁극기 – 뿅망치 강타

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 대상의 최대 체력 100% 고정 데미지 |
| 발동 시점 | 현재 체력 비율 30% 이하인 대상 공격 (사용 제한 없음) |
| 툴팁 | 뿅망치로 정수리를 자비 없이 강타합니다.  체력이 낮은 적 공격 시 처치합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 히든 패시브 – ㅋㅋㅋㅋㅋ

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 모든 타게팅 공격 피해 면역 |
| 툴팁 | 상대를 약오르게 하여 판단력을 흐트러지게 합니다.  자신을 대상으로 하는 모든 공격을 회피합니다. |
| 이펙트 |  |

1. J.H.Park (사교가, The Networker)

**컨셉: 유니크**

* 1. 비주얼

1. 카드 이미지
2. 모델링
   1. 스테이터스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스탯** | **개체 값** | **가중치** |
| 행동 | 거리 유지 |  |
| HP |  |  |
| 공격력 |  |  |
| 방어력 |  |  |
| 공격 속도 |  |  |
| 이동 속도 |  | +2 |
| 사정거리 |  |  |
| 스킬 가속 |  | +3 |

* 1. 스킬

1. 액티브 – 유치한 유머

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 원뿔 범위 피해  원뿔 길이 = 600  원뿔 내각 = 90도  계수 = 2  침묵 2초 부여 |
| 쿨타임 | 5 (적이 거리 600 내에 있을때만 사용) |
| 툴팁 | 되도 않는 아재 개그를 싸질러 할말을 잃게 만듭니다.  피해 받은 대상에게 침묵을 부여합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 패시브 – BM의 신

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 소유하고 있으면 골드 획득량 + 25%  보유한 골드 1당 공격력 + 1% |
| 툴팁 | 지갑 털기 장인입니다.  소지 시 골드 획득량이 증가하며, 보유한 골드에 비례해 공격력이 증가합니다. |
| 이펙트 |  |

1. 궁극기 – 오내고?

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 적 전체 광란 디버프  광란 – 아군을 대상으로 기본 공격  지속시간: 3초 |
| 발동 시점 | 적이 최초로 궁극기 발동 시  (적에 3레벨 이상 캐릭터가 없을 경우 생성 시 발동) |
| 툴팁 | 오늘 내전 고?  상대편이 서로 싸우게 합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 히든 패시브 – 나는 친구가 많다.

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 대기중인 랜덤 동료가 전장에 참전 |
| 툴팁 | 그의 주변은 항상 북적거립니다.  전투에 참여하지 않은 무작위 동료를 참전시킵니다. |
| 이펙트 |  |

1. J.Y.Moon (해골 수집가, The Skull Collector)

**컨셉: 딜탱**

* 1. 비주얼

1. 카드 이미지
2. 모델링
   1. 스테이터스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스탯** | **개체 값** | **가중치** |
| 행동 | 돌격 |  |
| HP |  | +2 |
| 공격력 |  | +2 |
| 방어력 |  | +1 |
| 공격 속도 |  |  |
| 이동 속도 |  |  |
| 사정거리 |  |  |
| 스킬 가속 |  |  |

* 1. 스킬

1. 액티브 – 이리와 앉아봐라.

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 가장 먼 적에게 투사체 발사  타게팅  투사체 속도: 3000  계수: 2  대상을 앞으로 끌어온 후 2초간 도발 부여 |
| 쿨타임 | 5 |
| 툴팁 | 꼰대력을 발휘해 상대를 붙잡습니다.  가장 먼 적을 끌어와 도발을 부여합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 패시브 – 업보

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 피해를 입으면 피해를 준 적에게 업보 스택 부여  업보 스택 당 대상에게 가하는 피해량 + 20% |
| 툴팁 | 자신에게 피해를 입힌 적은 업보가 쌓입니다.  쌓인 업보에 비례해 가하는 피해가 증가합니다. |
| 이펙트 |  |

1. 궁극기 – 단죄의 뚝배기

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 업보 스택이 가장 높은 적 위치에 원형 범위 공격  피해량: 공격력 \* (해당 적의 업보 스택 \* 0.5)  범위: 반경 75 \* 해당 적의 업보 스택  피해를 입은 상대는 업보 스택 제거  스킬 발동 도중 받는 피해 면역 |
| 발동 시점 | 현재 체력 30% 이하  (30% 초과에서 치명적인 피해를 입을 경우 체력을 1 남기고 발동) |
| 툴팁 | 업보를 청산하며 뚝배기를 박살냅니다.  상대의 업보에 비례해 피해와 범위가 증가합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 히든 패시브 – 가만 안둬 내가

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 업보 스택을 부여할 때 1회 추가 부여  업보가 무작위 디버프 부여 |
| 툴팁 | 이를 갈며 복수를 다짐합니다.  업보를 추가로 부여하며 부정적인 효과를 동반합니다. |
| 이펙트 |  |

1. M.S.Kim (매력가, The Chamer)

**컨셉: 탱커**

* 1. 비주얼

1. 카드 이미지
2. 모델링
   1. 스테이터스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스탯** | **개체 값** | **가중치** |
| 행동 | 돌격 |  |
| HP |  | +2 |
| 공격력 |  |  |
| 방어력 |  | +3 |
| 공격 속도 |  |  |
| 이동 속도 |  |  |
| 사정거리 |  |  |
| 스킬 가속 |  |  |

* 1. 스킬

1. 액티브 – 맛있겠다.

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 아래 둘 중 택 1  고기: 잃은 체력 10% 회복  술: 방어력 + 20%, 취기 스택 +1 |
| 쿨타임 | 2 |
| 툴팁 | 음식을 먹습니다.  먹은 음식에 따라 체력을 회복하거나 방어력이 증가합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 패시브 – 마성의 남자

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 반경 500 이내의 적에게 1초마다 약화 디버프 부여 |
| 툴팁 | 적을 유혹해 공격 의지를 떨어뜨립니다.  근처 적에게 지속적으로 약화 디버프를 부여합니다. |
| 이펙트 |  |

1. 궁극기 – 만취 이즈

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 5초간 무작위 방향으로 0.2초마다 투사체 발사  (범위 공격 취급)  피해량: 공격력 \* 1  투사체 속도: 1500  Lifetime: 1 |
| 발동 시점 | 취기 스택 3 이상 |
| 툴팁 | 만취해서 정신을 놓았습니다.  아무렇게나 공격합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 히든 패시브 – 삼천 이즈

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 만취 이즈 항시 발동 |
| 툴팁 | 전설의 삼천 이즈리얼이 출격합니다.  궁극기가 항시 발동됩니다. |
| 이펙트 |  |

1. H.M.Yang (약골, The Weakling)

**컨셉: 서포터**

* 1. 비주얼

1. 카드 이미지
2. 모델링
   1. 스테이터스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스탯** | **개체 값** | **가중치** |
| 행동 | 서포터 |  |
| HP |  |  |
| 공격력 |  |  |
| 방어력 |  |  |
| 공격 속도 |  |  |
| 이동 속도 |  | +2 |
| 사정거리 |  |  |
| 스킬 가속 |  | +3 |

* 1. 스킬

1. 액티브 – 그분의 가호

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 자신 및 가장 가까운 아군에게 2초간 피해 면역 부여 |
| 쿨타임 | 8 |
| 툴팁 | 나의스윗하의 가호를 받습니다.  가장 인접한 아군과 자신이 피해 면역 효과를 얻습니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 패시브 – 개복치의 희생

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 최대 체력, 방어력 90% 감소  감소한 수치 만큼 모든 아군에게 부여 |
| 툴팁 | 약해 빠졌지만 동료에게 헌신적입니다.  최대 체력과 방어력이 대폭 감소하고, 감소한 수치만큼 모든 아군에게 부여합니다. |
| 이펙트 |  |

1. 궁극기 – 하이퍼 보이스

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 방사형으로 뻗어나가며 맵 전체에 범위 피해, 아군은 체력 회복  피해량 및 회복량: 공격력 \* 2  상대 10초간 받는 치유 감소 부여 |
| 발동 시점 | 아군 체력이 50% 이하 |
| 툴팁 | 우주 끝까지 닿는 고주파 목소리를 방출합니다.  적은 피해를 입으며 받는 치유량이 감소하고 아군은 체력을 회복합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 히든 패시브 – 카르텔

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 아군이 모두 생존해 있어야 효과 적용  자신에게 면역 부여  반경 1000 이내의 적에게 초당 공격력 \* 0.5 범위 피해  주는 피해의 절반 만큼 모든 아군 회복 |
| 툴팁 | 모두와 함께라면 힘을 낼 수 있습니다.  아군이 모두 생존해 있을 경우 자신은 면역을 얻으며, 적 체력을 흡수하여 아군에게 나눠줍니다. |
| 이펙트 |  |

1. Y.J.OH (대성인, The Great One)

**컨셉: 서포터**

* 1. 비주얼

1. 카드 이미지
2. 모델링
   1. 스테이터스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스탯** | **개체 값** | **가중치** |
| 행동 | 서포터 |  |
| HP |  |  |
| 공격력 |  |  |
| 방어력 |  |  |
| 공격 속도 |  |  |
| 이동 속도 |  | +2 |
| 사정거리 |  |  |
| 스킬 가속 |  | +3 |

* 1. 스킬

1. 액티브 – 디저트 보급

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 체력이 가장 낮은 아군 대상  대상 잃은 체력 30% 회복  3초간 0.5초마다 최대 체력 5% 회복  대상 공격력 + 50% |
| 쿨타임 | 5 |
| 툴팁 | 장인이 혼신을 다해 만든 빵을 던져줍니다.  대상은 체력을 회복하고 지속 회복 효과를 부여하며 공격력이 증가합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 패시브 – E 85%

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 반경 600 이내 아군 1명 당 스킬 가속 40 증가 |
| 툴팁 | 그녀와 약속을 잡고 싶다면 줄을 섭시다.  주변에 아군이 많을 수록 스킬 가속이 증가합니다. |
| 이펙트 |  |

1. 궁극기 – 대유정 가라사대

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 아군 사망 시 최대 체력으로 부활  (사망으로 판정되지 않음) |
| 발동 시점 | 아군이 치명적인 피해를 입을 시 |
| 툴팁 | 숨이 끊어져도 대유정이 ‘살아’ 라고 하면 살아납니다.  사망한 아군 한명을 최대 체력으로 부활시킵니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 히든 패시브 – 디저트 페스티벌

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 아군 회복 시 회복량만큼 대상의 최대 체력 증가  빵 보급이 모든 아군을 대상으로 변경  회복 효과 +50% |
| 툴팁 | 빵을 아낌없이 퍼줍니다.  디저트 보급이 모든 아군을 대상으로 하며, 회복 효율이 증가합니다. 또한, 회복이 최대 체력을 증가시킵니다. |
| 이펙트 |  |

1. E.J.LEE (전문가, The Gamer)

**컨셉: 원딜러**

* 1. 비주얼

1. 카드 이미지
2. 모델링
   1. 스테이터스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스탯** | **개체 값** | **가중치** |
| 행동 | 거리 유지 |  |
| HP |  |  |
| 공격력 |  | +2 |
| 방어력 |  |  |
| 공격 속도 |  | +2 |
| 이동 속도 |  | +1 |
| 사정거리 |  |  |
| 스킬 가속 |  |  |

* 1. 스킬

1. 액티브 – 폭풍 카이팅

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 타겟의 반대방향으로 500만큼 이동  다음 기본공격에 아래 효과 적용  사정거리 + 500  피해량 = 공격력 \* 1.5  이동속도 저하 디버프 부여 |
| 쿨타임 | 2 (적이 사정거리 내에 있을때만 사용) |
| 툴팁 | 괴물 같은 피지컬로 적의 접근을 허용하지 않습니다.  적으로부터 회피하며 다음 공격은 추가 피해를 입히고 상대 이동속도를 저하시킵니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 패시브 – 다재다능

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 5초마다 아래 버프중 하나를 랜덤하게 획득 (5초간 지속)  공격력 + 50%  공격 속도 + 50%  사정거리 + 50%  치명타 확률 + 50% |
| 툴팁 | 여러 게임에 통달한 다재다능한 고수입니다.  5초마다 변경되는 무작위 버프를 획득합니다. |
| 이펙트 |  |

1. 궁극기 – 1인 군단

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 복사본 둘을 생성  복사본은 아군으로 취급하며 본체와 구분하지 않음  세 명이 모두 사망해야 사망으로 판정 |
| 발동 시점 | 전장에 아군이 없음 |
| 툴팁 | 에이스는 혼자 남았을 때 진가를 발휘합니다.  전장에 혼자 남으면 자신을 둘 복사하여 소환합니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 히든 패시브 – 뼈 때리는 막내

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 기본 공격이 타게팅 공격이 아닌 최대 체력 감소 효과 부여로 변경 |
| 툴팁 | 막내에게 자비란 없습니다.  기본 공격이 최대 체력 감소 효과로 변경됩니다. |
| 이펙트 |  |

1. H.E.KIM (도전자, The Challenger)

**컨셉: 메이지**

* 1. 비주얼

1. 카드 이미지
2. 모델링
   1. 스테이터스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **스탯** | **개체 값** | **가중치** |
| 행동 | 거리 유지 |  |
| HP |  |  |
| 공격력 |  | +3 |
| 방어력 |  |  |
| 공격 속도 |  |  |
| 이동 속도 |  |  |
| 사정거리 |  |  |
| 스킬 가속 |  | +2 |

* 1. 스킬

1. 액티브 – 딜 교환

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 아래 스킬 중 무작위로 하나 사용   1. 럭스 E   타겟 위치로 투사체 발사, 목표 위치 도달 시 정지  1초 후 폭발하여 원형 범위 피해  폭발 전까지 원형 범위 내 적 이동 속도 – 75%  범위: 반경 300  투사체 속도: 1500  계수: 2   1. 모르가나 Q   타겟 방향으로 투사체 발사  투사체 속도: 800  투사체 크기: 반경 100  계수: 3  Lifetime: 2  행동 불가 3초 부여   1. 제라스 Q   직사각형 범위 피해  범위: 800 x 100   * 다이아몬드 랭크  1. 럭스 R   직사각형 범위 피해  1초 후 폭발하여 직사각형 범위 피해  범위: 4000 x 100  계수: 12   1. 제라스 R   무작위 적에게 0.2초 간격으로 6번 원형 범위 피해 (매번 무작위 대상)  계수: 2  범위: 반경 150  계수: 3 |
| 쿨타임 | 3 (적이 거리 800 내에 있을때만 사용)  \*강화 시 거리 제한 제거 |
| 툴팁 | 무작위 주력 스킬을 사용합니다.  다이아몬드 랭크 달성 시 강화됩니다. |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 패시브 – 고고한 등반자

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 플레티넘 랭크로 시작  처치 관여 시 체력을 모두 회복, 랭크를 에메랄드, 다이아몬드 순서로 승급  매 승급 시 스킬 가속 + 40 |
| 툴팁 | 적 처치 관여시 승급합니다.  승급 시 체력을 회복하고 스킬 가속이 증가합니다. |
| 이펙트 |  |

1. 궁극기 – 시야의 마술사

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 |  |
| 발동 시점 |  |
| 툴팁 |  |
| 애니메이션 |  |
| 이펙트 |  |

1. 히든 패시브 – 각성

|  |  |
| --- | --- |
| 아이콘 |  |
| 스킬 효과 | 생성 시 다이아몬드 랭크로 강화 (스킬 가속 + 80)  추가 스킬 가속 + 50 |
| 툴팁 | 깨달음을 얻어 초고속으로 승급합니다.  즉시 다이아몬드 랭크로 승급하며 추가 스킬 가속이 적용됩니다. |
| 이펙트 |  |