[1. H.M.SHIN (지배자, The Ruler) 2](#_Toc174280911)

[1.1. 비주얼 2](#_Toc174280912)

[1.2. 스테이터스 3](#_Toc174280913)

[1.3. 스킬 3](#_Toc174280914)

[2. J.K.CHOI (집행자, The Executioner) 4](#_Toc174280915)

[2.1. 비주얼 4](#_Toc174280916)

[2.2. 스테이터스 4](#_Toc174280917)

[2.3. 스킬 5](#_Toc174280918)

[3. S.Park (태산, The Highest Mountain) 6](#_Toc174280919)

[3.1. 비주얼 6](#_Toc174280920)

[3.2. 스테이터스 6](#_Toc174280921)

[3.3. 스킬 6](#_Toc174280922)

[4. J.Y.Heo (유랑가, The Roamer) 8](#_Toc174280923)

[4.1. 비주얼 8](#_Toc174280924)

[4.2. 스테이터스 8](#_Toc174280925)

[4.3. 스킬 8](#_Toc174280926)

[5. J.H.Park (사교가, The Networker) 9](#_Toc174280927)

[5.1. 비주얼 9](#_Toc174280928)

[5.2. 스테이터스 10](#_Toc174280929)

[5.3. 스킬 10](#_Toc174280930)

[6. J.Y.Moon (해골 수집가, The Skull Collector) 11](#_Toc174280931)

[6.1. 비주얼 11](#_Toc174280932)

[6.2. 스테이터스 11](#_Toc174280933)

[6.3. 스킬 12](#_Toc174280934)

[7. M.S.Kim (매력가, The Chamer) 13](#_Toc174280935)

[7.1. 비주얼 13](#_Toc174280936)

[7.2. 스테이터스 13](#_Toc174280937)

[7.3. 스킬 14](#_Toc174280938)

[8. H.M.Yang (약골, The Weakling) 15](#_Toc174280939)

[8.1. 비주얼 15](#_Toc174280940)

[8.2. 스테이터스 15](#_Toc174280941)

[8.3. 스킬 15](#_Toc174280942)

[9. Y.J.OH (대성인, The Great One) 16](#_Toc174280943)

[9.1. 비주얼 16](#_Toc174280944)

[9.2. 스테이터스 17](#_Toc174280945)

[9.3. 스킬 17](#_Toc174280946)

[10. E.J.LEE (전문가, The Gamer) 18](#_Toc174280947)

[10.1. 비주얼 18](#_Toc174280948)

[10.2. 스테이터스 18](#_Toc174280949)

[10.3. 스킬 19](#_Toc174280950)

[11. H.E.KIM (도전자, The Challenger) 20](#_Toc174280951)

[11.1. 비주얼 20](#_Toc174280952)

[11.2. 스테이터스 20](#_Toc174280953)

[11.3. 스킬 21](#_Toc174280954)

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 타게팅 투사체 발사  대상: 적 캐릭터  투사체 속도: 3000  계수 = (1 + 투사체의 이동거리 \* 0.002) |
| **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** | 자신 주변 아군에게 범위 효과 부여  대상: 아군 캐릭터  범위: 원형 반경 1500  지속시간: 8  공격력 + 50%  공격 속도 + 50%  이동 속도 + 50% |
| **발동 시점** | 범위 내 아군이 3명 이상일 때 |
| **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** | 자신 주변 원형 범위 피해  대상: 적 캐릭터  범위: 원형 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 + 30  이동 속도 + 50 |
| **툴팁** | 파워 J는 신속하고 체계적입니다.  이동 속도와 스킬 가속이 증가합니다. |
| **이펙트** |  |

1. 궁극기 – 사자의 포효

|  |  |
| --- | --- |
| **아이콘** |  |
| **스킬 효과** | 자신 주변 원형 범위 피해  대상: 적 캐릭터  범위: 원형 반경 1500  계수 = 2  준 피해만큼 체력 회복  이후 자신에게 효과 부여  대상: 자신  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** | 대상: 자신  채널링: 3초  3초간 0.5초마다 잃은 체력의 10% 회복 (총 6회) |
| **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 스킬로 취급)  치유 감소 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** | 자신 주변 적 원형 범위 도발 부여  자신에게 면역 적용  채널링 종료 시 자동 사망  대상: 적 캐릭터  채널링: 3초  범위: 원형 반경 1500 |
| **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** | 자신 주변 아군이 입는 피해를 대신 받음  이 효과로 받는 피해 70% 감소  범위: 원형 반경 1500 |
| **툴팁** | 그녀는 팀의 승리를 위해 기꺼이 희생합니다.  주변 아군이 입는 피해를 대신 입습니다. 대신 받는 피해는 크게 감소됩니다. |
| **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  고정 피해  대상: 적 캐릭터  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** | 회피율 + 100% |
| **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** | 적 방향 원뿔 범위 피해  대상: 적 캐릭터  범위 = 원뿔 길이 800, 내각 90도  계수 = 2  침묵 2초 부여 |
| **쿨타임** | 5 (적이 거리 800 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 상태이상  \*광란 – 아군을 대상으로 기본 공격  대상: 적 캐릭터  범위: 전체  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 타게팅 투사체 발사  대상: 적 캐릭터  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  대상: 적 캐릭터  계수 = 해당 적의 업보 스택 \* 0.5  범위: 원형 반경 100 \* 해당 적의 업보 스택  피해를 입은 적은 업보 스택 제거 및 넘어짐 적용  스킬 발동 도중 자신에게 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** | 무작위 방향으로 0.2초마다 논 타게팅 투사체 발사  지속 시간동안 자신 면역  계수 = 1  투사체 속도: 1500  투사체 크기: 반경 100  Lifetime: 1  채널링: 5초 |
| **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, 면역 효과 제거 |
| **툴팁** | 전설의 삼천 이즈리얼이 출격합니다.  궁극기가 항시 발동됩니다. 면역 효과는 제거됩니다. |
| **이펙트** |  |

1. H.M.Yang (약골, The Weakling)

**컨셉: 서포터**

* 1. 비주얼

1. 카드 이미지
2. 모델링
   1. 스테이터스

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 스탯 | 개체 값 | 가중치 |
| **행동** | **서포트** |  |
| **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 면역 부여  대상: 자신 및 아군 캐릭터 |
| **쿨타임** | 8 |
| **툴팁** | 나의스윗하의 가호를 받습니다.  가장 인접한 아군과 자신이 피해 면역 효과를 얻습니다. |
| **애니메이션** |  |
| **이펙트** |  |

1. 패시브 – 개복치의 희생

|  |  |
| --- | --- |
| **아이콘** |  |
| **스킬 효과** | 항상 최대 체력, 방어력 90% 감소  감소한 수치 만큼 모든 아군에게 즉시 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 계수 = 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  적에게 초당 공격력 \* 1 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** | **서포트** |  |
| **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 효과 부여  회복 효과 적용 시간 동안 대상의 공격력 + 20% |
| **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 800 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  둔화 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 (주는 피해량 = 최대 체력 감소량) |
| **툴팁** | 막내에게 자비란 없습니다.  기본 공격이 반드시 적중하며 주는 피해가 고정 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 논 타게팅 투사체 발사, 목표 위치 도달 시 정지  1초 후 폭발하여 원형 범위 피해  폭발 전까지 원형 범위 내 적 이동 속도 – 75%  범위: 원형 반경 300  투사체 속도: 1500  계수: 2   1. 모르가나 Q   타겟 방향으로 논 타게팅 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  적 사망 시 랭크를 에메랄드, 다이아몬드 순서로 승급  매 승급 시 공격력 + 20%, 스킬 가속 + 40 |
| **툴팁** | 적 처치 시 랭크를 승급합니다.  승급 시 공격력과 스킬 가속이 증가합니다. |
| **이펙트** |  |

1. 궁극기 – 해줘!

|  |  |
| --- | --- |
| **아이콘** |  |
| **스킬 효과** | 레벨이 가장 높은 아군과 합체  합체된 동안 자신 면역, 대상과 함께 이동하며 쿨타임 마다 스킬 사용, 대상에게 자신의 공격력과 스킬 가속 부여  대상 아군 사망 시 해제 |
| **발동 시점** | 전장에 레벨이 가장 높은 아군 존재  (레벨이 동일한 아군이 있을 경우 랜덤 대상) |
| **툴팁** | 팀운이 좋은 그녀가 버스를 탑니다.  레벨이 가장 높은 아군과 합체하여 대상에게 자신의 공격력과 스킬가속을 부여합니다. |
| **애니메이션** |  |
| **이펙트** |  |

1. 히든 패시브 – 각성

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