토끼

1. 생성된 좌표에서 A 범위까지 랜덤 이동한다.
2. 반경 A’의 인지범위 안에 플레이어가 들어오면 타겟으로 선택한 후 안전상태에서 추격상태로 변경한다.
3. 추격상태에서는 플레이어와 충돌하는 범위까지 접근한다.
4. 공격을 당한 경우 공격 대상을 새로운 타겟으로 지정하고 전투상태로 변경한다.
5. 전투상태에서는 타겟과의 거리를 파악한 후 공격 가능한 경우에는 공격한다.
6. 타겟과의 거리가 떨어져 있어 공격할 수 없는 경우에는 공격 가능한 거리까지 접근한다,
7. 자신의 HP가 10% 미만이 될 경우 도망상태로 변경한다.
8. 도망상태에서는 타겟에게서 멀어지려고 하며 도망상태가 10초이상 지속될 경우 안전상태로 변경한다.
9. 추격하던 타겟이 인지범위를 벗어날 경우에는 추격을 포기하고 원래 위치로 되돌아온 뒤 안전상태로 변경한다.
10. 안전상태에서는 초당 최대 체력의 5%의 체력을 회복한다

사슴

1. 생성된 좌표에서 B 범위까지 랜덤 이동한다.
2. 반경 B’의 인지범위 안에 플레이어가 들어오면 타겟으로 선택한 후 안전상태에서 전투상태로 변경한다.
3. 전투상태에서는 타겟과의 거리를 파악한 후 공격 가능한 경우에는 공격한다.
4. 타겟과의 거리가 떨어져 있어 공격할 수 없는 경우에는 공격 가능한 거리까지 접근한다.
5. 전투상태에서는 쿨타임 10초를 가지는 돌진 공격을 가할 수 있다.
6. 돌진 공격은 일반 공격보다 무조건 우선하며 타겟과 같은 플랫폼에 존재할 때 타겟의 방향으로 빠른 속도로 다가가는 공격으로 플레이어와 충돌하거나 플랫폼에 끝에 도달하면 정지한다.
7. 자신의 HP가 0이 될 때까지 추격을 계속한다.
8. 추격하던 타겟이 인지범위를 벗어날 경우에는 추격을 포기하고 원래 위치로 되돌아온 뒤 안전상태로 변경한다.
9. 안전상태에서는 초당 최대 체력의 5%의 체력을 회복한다.

사냥꾼

1. 생성된 좌표에서 C 범위를 랜덤 이동한다.
2. 반경 C’의 인지범위안에 플레이어가 들어오면 타겟으로 선택한 후 안전상태에서 전투상태로 변경한다.
3. 전투상태에서는 인지범위안에 타겟의 방향으로 1초의 1번 원거리 공격을 시전한다.
4. 타겟과의 거리를 파악한 뒤 근거리 공격이 가능한 경우에는 근거리 공격을 시전한다.
5. 타겟과의 거리가 멀어져 인지범위를 벗어난 경우 추격모드로 변경한다.
6. 추격모드에서는 근거리 공격이 가능한 거리까지 빠른 속도로 접근한다.
7. 다시 근거리 공격이 가능한 거리까지 접근하면 전투상태로 변경한다.
8. 자신의 HP가 0이 될 때까지 추격을 계속한다.
9. 10초이상 추격모드가 지속될 경우 추격을 포기하고 원래 위치로 되돌아온 뒤 안전상태로 변경한다.
10. 안전상태에서는 초당 최대 체력의 5%의 체력을 회복한다.

난쟁이

1. 생성된 좌표에서 D 범위를 랜덤 이동한다
2. 반경 D’의 인지범위안에 플레이어가 들어오면 타겟으로 선택한 후 안전상태에서 추격상태로 변경한다.
3. 추격상태에서는 타겟을 공격 가능한 거리까지 추격하고 5초당 1의 공격력이 상승한다.
4. 타겟이 공격 가능한 범위까지 접근한 경우 추격상태에서 전투상태로 변경한다.
5. 추격상태에서 전투상태로 변경시에 타겟에게 기절 상태이상을 부여한다.
6. 전투상태에서는 타겟과의 거리를 파악한 뒤 공격이 가능한 경우에는 공격한다.
7. 공격이 적중한 경우 추격상태로 증가한 공격력을 전부 잃는다.
8. 자신의 HP가 0일 될 때까지 추격을 계속한다.
9. 추격하던 타겟이 인지범위를 벗어날 경우에는 추격을 포기하고 원래 위치로 되돌아온 뒤 안전상태로 돌아온 뒤 추격상태로 증가한 공격력을 전부 잃는다.
10. 안전상태에서는 초당 최대 체력의 5%의 체력을 회복한다.