

◆이 자료에 관하여

이 자료는 에너지 데이터를 제작하려는 디벨로퍼를 위한 지원 자료입니다.

『LHZ』의 에너지는 몇 가지 기본 정보에서 대략적인 수치 능력이 산출됩니다. 물론 최종적으로는 디벨로퍼의 조정을 거쳐 공개되지만, 작성 공정상의 양식을 밝히는 것은 디벨로퍼에게 도움이 되리라고 봅니다.

이 자료는 디벨로퍼용이며, 보통은 플레이어나 GM 에겐 필요 없는 것입니다. 어디까지나 에너지 데이터를 제작하려는 디벨로퍼를 위한 자료입니다. 또, 성격상 본문에서 설명이 충분하지 못한 부분이 있는데, 이런 부분은 서포트 프로젝트의 우선순위 문제로 이해해 주시기 바랍니다.

그런 자료이므로 예고 없이 업데이트가 될 수도 있습니다. 또, 이 자료 관련 서포트는 서적으로 나온 룰북 관련 서포트보다 밀도가 낮다는 점을 미리 양해해주시기 바랍니다.

『LHZ』 디벨로퍼의 목적과 역할은 세션을 둘러싼 콘텐츠를 만들어내어 디벨로퍼 주변의 환경을 풍부하게 함으로써 디벨로퍼 자신도 만족하는 것입니다.

에너지는 PC와 직접 대결하는 캐릭터이므로, 근시안적으로 생각하면 경쟁 구도로 보일 수도 있습니다. 하지만 에너지의 진짜 존재 의의는 플레이어에게 흥미로운 도전을 제공하고, 그로 인해 세션을 활성화하는 것입니다. 잘 디자인된 에너지는 해당 CR의 PC가 도전할 대상이자 PC의 장점을 충분히 끌어내는 존재입니다. 결코 PC의 장점을 죽이거나 단순히 강하기만 해서는 안 됩니다.

『LHZ』 개발팀은 디벨로퍼 여러분의 자유롭고 활발한 활동이 장면의 활성화에 기여하리라고 봅니다. 멋진 데이터를 제공해주신 많은 디벨로퍼 여러분이 이 자료를 이용하여 모험을 장식할 라이벌들을 만들어주실 것으로 믿습니다. 이 자료가, 그리고 후속 서포트가 디벨로퍼 여러분에게 도움이 된다면 기쁩니다.

◆에너지의 기초 데이터

▼명칭:

에너지의 명칭을 지어줘야 합니다. 『LHZ』에서는 <한자 명칭> + 가타카나 표기의 구성을 채용하고 있는데, 여기에는 한자가 가진 이미지 환기력의 이용과 원작의 답습이라는 두 가지 이유가 있습니다.

(역주: <한자 명칭> + 가타카나의 표기 방식은 일본의 경우이며, 한국어판은 한글 명칭 + 로마자 알파벳 표기 방식을 취하고 있습니다.)

▼CR:

에너지의 랭크입니다(에너지도 캐릭터이므로 캐릭터 랭크를 이용합니다). CR은 그 에너지의 모든 능력에 큰 영향을 미칩니다. 『LHZ』는 PC가 같은 랭크의 에너지와 싸우는 것을 상정했으며, 이를 추천합니다.

▼상위 종족 유형:

내부적인 기초 데이터입니다. 모든 에너지는 인간형, 자연, 정령, 환수, 불사, 인조, 인간, 기믹의 8가지 상위 종족 유형(『LHZ』P378~) 중 하나에 속합니다.

인간형, 자연, 정령, 환수, 불사, 인조, 인간의 일곱 상위 종족 유형은 에너지 데이터 기본 산출 부분에는 영향을 주지 않습니다. 기믹은 예외입니다(아래 참조).

기믹은 HP가 50%이며, 아래의 「상위 종족 유형에 따른 특징」을 가집니다. 해제 난이도의 n은 『LHZ』P403의 「곤란」이 기본입니다.

《의지 없는 장치》_항상

이 에너지의 공격으로는 헤이트 대미지가 발생하지 않으며 [헤이트 언더]의 방어 보너스도 얻을 수 없다. 또한 이 에너지를 대상으로 「해제 난이도 : n」의 《프롭 해제》에 성공하면 이 에너지는 [전투불능]이 된다. 또한 이 에너지는 무브 액션을 가지지 않는다.

▼지명도:

내부적인 기초 데이터입니다. 모든 에너지는 내부적으로 지명도를 가집니다. 이 지명도에 따른 기본치에 $[(CR-1) \div 3 + 1]$ (소수점 이하 버림)을 더한 수치가 에너지의 「식별 난이도」입니다.

『LHZ』의 에너지에게 「식별 난이도」는 중요한 수치입니다. 특히 CR3 이상의 환경에서 에너지의 능력을 알고 사전에 대책을 취할 수 있을지는 전투의 난이도에 큰 영향을 줍니다. 디벨로퍼는 「무명」, 「비밀」 같은 지명도를 취급할 때 충분한 주의를 기울여야 합니다. 세계관이나 이미지의 사정에 따라 이런 지명도의 에너지를 취급하는 경우, 그 에너지는 세션에서 수치 이상으로 맹위를 떨칠 가능성이 있습니다.

지명도	식별 난이도의 기본치
매우 유명	자동
유명	2
일반적	4
보통	6
희귀	7
무명	9
비밀	12

▼E타입

내부적인 기초 데이터입니다. E타입은 그 에너지의 기본적인 성격을 나타내며, CR에 이어 그 에너지의 에너지 데이터 기본 산출 부분에 큰 영향을 줍니다. E타입은 9종류가 있으며, 각각 아머러, 펜서, 그래플러, 서포터, 힐러, 스피어, 아처, 슈터, 봄버라는 명칭이 있습니다.

이 자료는 E타입/CR별로 에너지 데이터 기본 산출 부분을 열거하는 스타일을 취합니다.

•아머러

【물리방어력】과 【최대 HP】가 높지만 【행동력】은 낮은 에너지입니다. 클래스로 따지면 <가디언>에 가깝습니다. 동료를 지키는 특기나 PC의 이동을 저해하는 특기를 가져야 합니다. 이 E타입의 에너지는 쓰러뜨리기 어렵긴 해도 PC에게 위기감을 심어주기에는 적합

하지 않습니다. 너무 많이 내보내면 세션이 정체됩니다. 또, 솔로 보스로도 적합하지 않습니다. 『LHZ』에 기재된 에너지 중 여기에 해당하는 대표적인 에너지는 <흡고블린>(P444)입니다.

•펜서

아머러만큼은 아니지만 【물리방어력】과 【최대 HP】가 높고, 【행동력】은 낮은 에너지입니다. 클래스로 따지면 <사무라이>에 가깝습니다. 동료를 지키는 특기나 반격하는 특기를 가져야 합니다. 이 E타입의 에너지는 PC가 우선적으로 쓰러뜨려야 한다고 여기게 만듦에 적합합니다. 솔로 보스로도 비교적 적합합니다. 『LHZ』에 기재된 에너지 중 여기에 해당하는 대표적인 에너지는 <뱀파이어>(P457)입니다.

•그래플러

【최대 HP】가 높고 [방어판정]에 능하지만, 【방어력】이 낮은 에너지입니다. 동료를 지키는 특기나 PC를 방해하는 특기, 반격하는 특기를 가져야 합니다. 이 E타입의 에너지는 상당히 쓰러뜨리기 힘들지만, PC에게 위기감을 심어주기에는 적합하지 않습니다. 너무 많이 내보내면 세션이 정체됩니다. <몽크>와 비슷한 특성을 가지지만, 헤이트 룰을 고려하면 에너지의 역할이나 디자인은 <몽크>와 거리가 있습니다. 일종의 방해담당이라고 생각해야 합니다. 또, 보스 자체로는 적합하지 않습니다. 『LHZ』에 기재된 에너지 중 여기에 해당하는 대표적인 에너지는 <구울라>(P436)입니다.

•서포터

【저항치】와 【행동력】이 높지만, 물리적인 공격에 약한 에너지입니다. 클래스로 따지면 <바드>, <인챈터>에 가깝습니다. 동료를 지원하는 특기나 PC를 여러 가지로 방해하는 특기를 가져야 합니다. CR3 이상의 환경에서는 강력한 BS나 지형 지배 요소를 가질 수도 있습니다. 이 E타입의 에너지는 단독으로 PC에게 위기감을 느끼게 하기는 어렵습니다. 그룹형 보스에 적합합니다. 『LHZ』에 기재된 에너지 중 여기에 해당하는 대표적인 에너지는 <가시닝쿨족제비>(P424)입니다.

•힐러

【저항치】가 높고 【방어력】도 약간 높지만, 전체적으로 보면 내구력이 그리 좋지는 못한 에너지입니다. 특기는 동료를 지키는 것 위주로 가지게 해야 합니다. 이 E타입의 에너지는 공격 전문가가 아니므로, 단독으로는 PC에게 위기감을 심어주기 어렵습니다. <클레릭>, <드루이드>, <칸나기>에 가까운 E타입이지만, 과도한 회복 능력은 전투에 정체를 가져올 가능성도 있습니다. 지원계 능력으로 교체하는 등의 고안을 해야 합니다. 그룹형 보스에 적합합니다. 『LHZ』에 기재된 에너지 중 여기에 해당하는 대표적인 에너지는 <유니콘>(P449)입니다.

•스피어

【회피치】가 높고, 가장 높은 물리 대미지를 입힐 수 있는 에너지입니다. 클래스로 따지면 <어새신>, <스워드>, <시버클러>에 가깝습니다. BS나 추가 대미지를 입히는 특기, 자신의 이동을 강화하는 특기를 가져야 합니다. 이 E타입의 에너지는 PC에게 위기감을 심어주기에 적합하며, 낮은 CR에서부터 써먹기 쉬운 데다 고CR까지 에너지 어태커의 주력으로 활약할 수 있습니다. 솔로 보스 및 그룹형 보스 양쪽에 적합합니다. 『LHZ』에 기재된 에너지 중 여기에 해당하는 대표적인 에너지는 <칼날 마스크르빈>(P467)입니다.

•아처

【사격공격】을 사용하여 사정거리 3~4의 거리에서 물리 대미지를 입히는 에너지입니다. 【마법방어력】도 약간 높지만, 동일 Sq를 대상으로 하는 공격은 서툽니다. 클래스로 따지면 <어새신>에 가깝습니다. PC를 강제로 이동하게 하는 특기나 대미지를 추가하는 특기를 가져야 합니다. 이 E타입의 에너지는 다른 에너지와 연계하는 것을 전제로 디자인하는 것이 좋습니다. 스피어 타입과 비교하면 이동할 필요가 없고 집중공격이 가능하다는 특징이 있습니다. 작성할 때는 주의해야 합니다. 솔로 보스 및 그룹형 보스 모두에 적합합니다. 『LHZ』에 기재된 에너지 중 여기에 해당하는 대표적인 에너지는 <클록워크 드래곤플라이>(P433)입니다.

•슈터

단일 개체에 대한 【마법공격】을 사용하여 원거리에서 마법 대미지를 입히는 에너지입니다. 「공격판정」에 능하고 【행동력】이 높지만, 【HP】나 【물리방어력】은 낮습니다. 클래스로 따지면 <소서러>, <서머너>에 가까우며, 아처와 비슷한 특성을 가집니다. BS나 추가 대미지를 입히는 특기를 가져야 합니다. 이 E타입의 에너지는 공격에 능하지만 내구력은 떨어지므로, 다른 에너지와의 연계를 전제로 디자인하는 것이 좋습니다. 『LHZ』에 기재된 에너지 중 여기에 해당하는 대표적인 에너지는 <코볼트 캐스터>(P422)입니다.

•봄버

범위에 대한 【마법공격】을 사용하여 원거리에서 마법 대미지를 입히는 에너지입니다. 슈터와 마찬가지로 「공격판정」에 능하지만, 그만큼 【HP】나 【물리방어력】은 낮습니다. 클래스로 따지면 <소서러>에 가깝습니다. 광범위(선택)에 마법공격을 하는 특기나 BS를 입히는 특기를 가져야 합니다. 이 E타입의 에너지는 싸움의 흐름을 좌우할 능력이 있으므로 약점 등도 함께 설계하는 것이 좋습니다. 『LHZ』에 기재된 에너지 중 여기에 해당하는 대표적인 에너지는 <백공주 헤이글로트>(P465)입니다.

▼하위 종족 유형

하위 종족 유형은 상위 종족 유형의 하위에 해당하는 내부적 기초 데이터입니다. 그 에너지가 어떤 성격의 파벌에 속하는지를 나타냅니다. 「코볼트」, 「오크」처럼 종족 자체를 나타내는 것은 물론이고 「땅벌레」, 「마룡」, 「좀비」, 「슬라임」처럼 단일 종족이 아니라도 특징을 공유하는 경우도 하위 종족 유형으로 표현합니다.

이 데이터는 템플릿으로서 에너지 데이터 기본 산출 부분을 수정하며, 하위 종족 유형에 따라서는 그 에너지의 특징에 해당하는 특기를 제공합니다(『LHZ』 P422 <코볼트>의 《코볼트의 전술》이 여기에 해당합니다).

하위 종족 유형 및 각 템플릿은 종류가 너무나도 다양하므로 이 자료에서는 다루지 않습니다.

▼에너지 랭크

내부적인 기초 데이터입니다. 노멀, 몹, 보스, 레이드가 존재합니다. 상위 종족 유형 중 기믹의 에너지 랭크는 항상 노멀입니다.

노멀은 대충 같은 CR의 PC 한 명과 싸우기에 어울리는 강함을 가져야 합니다. 이것은 「에너지로서의 강함」이라는 의미이며, 각 수치가 호각이어야 한다는 뜻이 아닙니다.

몹은 같은 CR의 에너지 하나를 2개체로 변환하여 등장시키는 것을 의도했습니다. 단, HP가 50%가 되며 수치가 간략해지는 정도이므로, 전투의 모든 에너지를 몹으로 준비하는 것은 고려하지 않았습니다(『LHZ』 P405).

보스는 노멀의 4배에 해당하는 HP와 강력한 특기를 가지며, 같은 CR의 PC 3~4명으로 싸우는 것을 전제로 하는 랭크입니다.

레이드는 레이드 룰을 사용한 전투가 예정된 에너지이므로, 이 단계에서는 고려할 필요가 없습니다.

◆이 자료를 이용한 에너지 데이터 제작 방법

▼절차1: 기초 데이터 결정

우선 에너지의 기초 데이터를 결정합니다. 이것을 메모해두면 이어지는 작업이 원활하게 진행됩니다.

•**이름:** 이름이 필요합니다.

•**CR:** 사용할 시나리오의 랭크, 싸울 PC의 랭크에 맞추는 것이 좋습니다.

•**상위 종족 유형:** 인간형, 자연, 정령, 환수, 불사, 인조, 인간, 기믹에서 선택합니다.

•**지명도:** 특별한 이유가 없다면 일반적, 보통, 희귀에서 선택합니다.

•**E타입:** 아머러, 펜서, 그래플러, 서포터, 힐러, 스피어, 아처, 슈터, 봄버에서 선택합니다. 한 전투에 여러 E타입이 섞여서 나와야 도전할 보람이 생긴다는 점을 고려합니다. 『LHZ』에서 E타입별 조우 수는 평등하지 않아도 됩니다. 특히 서포터, 힐러, 그래플러, 봄버 등은 CR2 이하의 환경에서는 제어하기 어려우므로 굳이

사용하지 않아도 됩니다.

•**에너지 랭크:** 몹, 노멀, 보스에서 하나를 선택합니다.

▼절차2: 에너지 데이터 기본 산출 부분의 복사

이 자료 후반부에서 E타입 및 CR을 기준으로 「에너지 데이터 기본 산출 부분」을 찾아서 메모지에 옮겨 적습니다.

명칭, 상위 종족 유형의 태그를 써넣습니다. 또한 지명도에서 식별 난이도를 계산해서 써넣습니다.

▼절차3: 특기를 할당한다

에너지에게 특기를 할당합니다. 노멀 에너지나 몹 에너지에게는 2~3종류의 특기를 할당해야 합니다. 이 중 하나는 공격수단으로서 메이저 액션을 사용하는 특기여야 합니다.

특기를 설계할 때는 이 메이저 액션 특기를 어레인지는 방향과 그 밖의 특기를 할당하는 방향의 두 가지를 생각하면 됩니다. 둘 다 「E타입의 해설」이나 『LHZ』 물북을 참고할 수 있습니다.

메이저 액션으로 사용할 특기를 설계할 때는 실행 조건인 [마이너]의 이용을 검토합니다. 적어도 과반수의 에너지는 행동에 이런 선택지를 가져야 합니다. 왜냐하면 이런 실행 조건을 가지지 않은 에너지는 [경직]이나 [위중] 같은 BS를 낮은 코스트로 해제할 수 있어서 상대적으로 BS 가치가 낮아지기 때문입니다.

▼절차4: 몹으로 조정 (몹일 때만)

몹 에너지는 배제하기 쉽고 판정이 간략해진다는 점을 제외하면 노멀 에너지와 데이터가 완전히 같습니다.

노멀 에너지를 설계한 후, [HP]를 반으로 나누고 판정(특히 [공격판정]과 [방어판정])에 사용할 다이스 하나하나를 고정치 3으로 교체합니다. 또, 태그에 [몹]을 추가합니다.

몹 에너지는 그 특성상 [달성치n]의 실행 조건을 가질 수 없다는 점에도 주의해야 합니다.

▼절차5: 보스로 조정 (보스일 때만)

보스 에너지는 노멀 에너지보다도 공격 수단과 행동 횟수가 많고, 【HP】가 대폭 강화됩니다. 또한 【인과력】을 3~6점 정도 소지합니다. 원칙상 대미지의 발생량은 노멀 에너지와 다르지 않습니다.

보스 에너지는 단독으로 등장하는 솔로 보스와 노멀 에너지(때에 따라서는 몹 에너지)를 데리고 등장하는 그룹형 보스의 2종류로 나눌 수 있습니다.

솔로 보스는 (기본적으로) 단신으로 PC의 앞에 나타나는 보스입니다. HP는 노멀 에너지의 4배입니다. 행동 패턴이 적고 BS로 인해 무력화되기 쉬우므로 셋업이나 클린업에서 광범위에 대미지를 입히며 BS를 해제하는 특기를 가져야 합니다. CR4 이상에서는 다중 BS 해제나 강제 이동을 비롯한 더 강력한 디자인이 필요합니다.

그룹형 보스는 2~4개체의 부하를 데리고 PC 앞에 나타나는 보스입니다. HP는 노멀 에너지의 2배입니다. 데리고 나온 부하들은 어디까지나 그룹형 보스가 가진 능력의 일부로서 출현하므로 드롭 아이템을 주지 않습니다. 그룹형 보스는 부하를 데리고 출현하므로 부하를 원호하는 능력이나 부하와 연계하는 능력을 할당해야 전투에서 제 역할을 합니다.

보스는 그 특성상 행동 횟수가 PC 전원의 행동 횟수보다 적기 십상입니다. 그러므로 《재행동》을 비롯한 행동 횟수 증가 수단은 필수입니다. 또한 보스의 특성인 【인과력】을 소지하고 있으므로 이것을 코스트로 삼는 특기도 필요합니다. 가장 간단한 것은 「(인과력1)이 특기를 「대상: 범위(선택)」으로 바꾼다」라는 실행 조건을 메이저 특기에 반영하는 것입니다. 【인과력】으로 [공격판정]을 증가시키기 쉬우므로, (달성치n)과 같은 조건으로 위력이 강해지는 공격도 사용하기 편합니다.

▼절차6: 드롭표의 결정

에너지의 드롭표는 1D6으로 정하도록 작성합니다.

이 자료에 나온 「드롭 기대치」의 금액을 바탕으로 설계하면 됩니다. 확률이 편중되어 있을 경우에도, 1D의 결과 전체의 합계가 「드롭 기대치」와 맞아 떨어지도록 만들어야 합니다.

[환전] 태그를 가진 드롭 아이템의 가격은 반올림하여 5나 10의 배수가 되게 하는 것이 바람직합니다. 또한 일반 아이템을 배치할 경우, [소모품]을 제외한 아이템은 아이템 가격의 1/10으로 계산해야 한다는 점에 주의해야 합니다.

몹 에너지의 드롭 아이템은 고정이며, 액수가 절반입니다. 앞서 계산한 드롭 아이템의 평균 액수를 다시 반으로 나눕니다.

보스 에너지의 드롭 아이템 액수는 노멀 에너지의 4배입니다. 드롭 아이템 중 한 종류에는 보스 에너지의 CR보다 1 높은 강도를 가진 [마촉매]를 배치해야 합니다. 또, 일반 드롭 아이템에 더하여 고정 드롭 아이템으로 에너지의 CR과 같은 IR의 [코어 소재]를 할당해야 합니다. 이 [코어 소재]는 기존의 에너지와 같은 것이든 자작한 것이든 상관없습니다.

▼절차7: 해설 표기

마지막으로 해설을 씁니다. 해설에는 그 에너지의 외견적 특징, 생태나 활동 영역 등 에너지의 이미지를 선명하게 전달하여 실제로 에너지로 운용할 때 도움이 되는 정보를 담아야 합니다. 상황하게 쓸 필요는 없습니다. 해설이란 에너지를 작성한 디벨로퍼가 에너지를 사용할 디벨로퍼에게 보내는 메시지입니다. 이 부분을 잘 써두면 당신이 만든 에너지의 이미지를 공유하기 쉽습니다. 그러면 다른 디벨로퍼가 시나리오를 만들 때 그 에너지를 등장시키기도 쉬워집니다.

또한 적절한 해설은 GM에게도 도움이 됩니다. 해설이 잘된 에너지는 GM이 세션 중에 할 묘사나 전투 중의 판단에 긍정적인 영향을 줍니다.

CR별 에너지 데이터 기본 산출 부분

◆아머리

Type-1 아머리 CR1

【STR】2 【DEX】1 【POW】1 【INT】1

【회피】1+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】10 【마법방어력】3

【최대HP】56 【헤이트 배율】×1

【행동력】1 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type1》_【백병공격】_메이저_대결
(4+2D/회피)_단일_지근_[12+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 23G

Type-1 아머리 CR2

【STR】3 【DEX】1 【POW】2 【INT】1

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】12 【마법방어력】5

【최대HP】65 【헤이트 배율】×1

【행동력】2 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type1》_【백병공격】_메이저_대결
(5+2D/회피)_단일_지근_[16+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 28G

Type-1 아머리 CR3

【STR】3 【DEX】2 【POW】2 【INT】1

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】14 【마법방어력】7

【최대HP】73 【헤이트 배율】×1

【행동력】3 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type1》_【백병공격】_메이저_대결
(5+2D/회피)_단일_지근_[19+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 35G

Type-1 아머리 CR4

【STR】3 【DEX】2 【POW】2 【INT】2

【회피】2+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】16 【마법방어력】8

【최대HP】82 【헤이트 배율】×1

【행동력】3 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type1》_【백병공격】_메이저_대결
(5+2D/회피)_단일_지근_[23+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 42G

Type-1 아머리 CR5

【STR】4 【DEX】2 【POW】3 【INT】2

【회피】3+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】19 【마법방어력】10

【최대HP】90 【헤이트 배율】×1

【행동력】4 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type1》_【백병공격】_메이저_대결
(6+2D/회피)_단일_지근_[26+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 52G

Type-1 아머리 CR6

【STR】4 【DEX】3 【POW】3 【INT】2

【회피】3+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】21 【마법방어력】12

【최대HP】99 【헤이트 배율】×2

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type1》_【백병공격】_메이저_대결
(6+2D/회피)_단일_지근_[30+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 63G

Type-1 아머리 CR7

【STR】4 【DEX】3 【POW】3 【INT】3

【회피】4+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】23 【마법방어력】13

【최대HP】107 【헤이트 배율】×2

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type1》_ [백병공격]_메이저_대결
(6+2D/회피)_단일_지근_[33+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 75G

Type-1 아머리 CR8

【STR】5 【DEX】3 【POW】4 【INT】3

【회피】4+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】25 【마법방어력】15

【최대HP】116 【헤이트 배율】×2

【행동력】6 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type1》_ [백병공격]_메이저_대결
(7+2D/회피)_단일_지근_[37+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 89G

Type-1 아머리 CR9

【STR】5 【DEX】4 【POW】4 【INT】3

【회피】4+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】27 【마법방어력】17

【최대HP】124 【헤이트 배율】×2

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type1》_ [백병공격]_메이저_대결
(7+2D/회피)_단일_지근_[40+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 104G

Type-1 아머리 CR10

【STR】5 【DEX】4 【POW】4 【INT】4

【회피】5+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】30 【마법방어력】19

【최대HP】133 【헤이트 배율】×2

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type1》_ [백병공격]_메이저_대결
(8+2D/회피)_단일_지근_[44+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 120G

◆펜서

Type-2 펜서 CR1

【STR】2 【DEX】1 【POW】1 【INT】1

【회피】1+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】6 【마법방어력】2

【최대HP】53 【헤이트 배율】×1

【행동력】1 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type2》_ [백병공격]_메이저_대결
(4+2D/회피)_단일_지근_[12+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 23G

Type-2 펜서 CR2

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】1

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】8 【마법방어력】4

【최대HP】61 【헤이트 배율】×1

【행동력】2 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type2》_ [백병공격]_메이저_대결
(5+2D/회피)_단일_지근_[16+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 28G

Type-2 펜서 CR3

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】2

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】10 【마법방어력】6

【최대HP】70 【헤이트 배율】×1

【행동력】3 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type2》_【백병공격】_메이저_대결
(5+2D/회피)_단일_지근_[19+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 35G

Type-2 펜서 CR6

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】3

【회피】3+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】15 【마법방어력】11

【최대HP】95 【헤이트 배율】×2

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type2》_【백병공격】_메이저_대결
(6+2D/회피)_단일_지근_[30+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 63G

Type-2 펜서 CR4

【STR】3 【DEX】2 【POW】2 【INT】2

【회피】2+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】11 【마법방어력】7

【최대HP】78 【헤이트 배율】×2

【행동력】3 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type2》_【백병공격】_메이저_대결
(5+2D/회피)_단일_지근_[23+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 32G

Type-2 펜서 CR7

【STR】4 【DEX】3 【POW】3 【INT】3

【회피】3+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】16 【마법방어력】12

【최대HP】103 【헤이트 배율】×2

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type2》_【백병공격】_메이저_대결
(6+2D/회피)_단일_지근_[33+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 75G

Type-2 펜서 CR5

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】2

【회피】3+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】13 【마법방어력】9

【최대HP】87 【헤이트 배율】×2

【행동력】4 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type2》_【백병공격】_메이저_대결
(6+2D/회피)_단일_지근_[26+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 52G

Type-2 펜서 CR8

【STR】5 【DEX】4 【POW】3 【INT】3

【회피】4+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】18 【마법방어력】14

【최대HP】112 【헤이트 배율】×2

【행동력】6 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type2》_【백병공격】_메이저_대결
(7+2D/회피)_단일_지근_[37+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 89G

Type-2 펜서 CR9

【STR】5 【DEX】4 【POW】3 【INT】4

【회피】4+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】20 【마법방어력】16

【최대HP】120 【헤이트 배율】×2

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type2》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(7+2D/회피)_ 단일_ 지근_ [40+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 104G

Type-3 그래플러 CR2

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】1

【회피】1+3D 【저항】2+3D

【물리방어력】3 【마법방어력】5

【최대HP】60 【헤이트 배율】×1

【행동력】4 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type3》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(5+2D/회피)_ 단일_ 지근_ [16+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 28G

Type-2 펜서 CR10

【STR】5 【DEX】4 【POW】4 【INT】4

【회피】5+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】22 【마법방어력】18

【최대HP】129 【헤이트 배율】×3

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type2》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(8+2D/회피)_ 단일_ 지근_ [44+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 120G

Type-3 그래플러 CR3

【STR】3 【DEX】2 【POW】1 【INT】2

【회피】1+3D 【저항】2+3D

【물리방어력】4 【마법방어력】6

【최대HP】67 【헤이트 배율】×1

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type3》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(5+2D/회피)_ 단일_ 지근_ [19+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 35G

◆그래플러

Type-3 그래플러 CR1

【STR】2 【DEX】1 【POW】1 【INT】1

【회피】1+3D 【저항】1+3D

【물리방어력】2 【마법방어력】4

【최대HP】52 【헤이트 배율】×1

【행동력】3 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type3》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(4+2D/회피)_ 단일_ 지근_ [12+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 23G

Type-3 그래플러 CR4

【STR】3 【DEX】2 【POW】2 【INT】2

【회피】2+3D 【저항】2+3D

【물리방어력】5 【마법방어력】8

【최대HP】75 【헤이트 배율】×1

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type3》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(5+2D/회피)_ 단일_ 지근_ [23+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 42G

Type-3 그래플러 CR5

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】2

【회피】2+3D 【저항】3+3D

【물리방어력】6 【마법방어력】9

【최대HP】82 【헤이트 배율】×1

【행동력】6 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type3》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(6+2D/회피)_ 단일_ 지근_ [26+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 52G

Type-3 그래플러 CR8

【STR】5 【DEX】4 【POW】3 【INT】3

【회피】3+3D 【저항】4+3D

【물리방어력】9 【마법방어력】13

【최대HP】105 【헤이트 배율】×2

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type3》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(7+2D/회피)_ 단일_ 지근_ [37+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 89G

Type-3 그래플러 CR6

【STR】4 【DEX】3 【POW】2 【INT】3

【회피】2+3D 【저항】3+3D

【물리방어력】7 【마법방어력】10

【최대HP】90 【헤이트 배율】×2

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type3》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(6+2D/회피)_ 단일_ 지근_ [30+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 63G

Type-3 그래플러 CR9

【STR】5 【DEX】4 【POW】3 【INT】4

【회피】3+3D 【저항】4+3D

【물리방어력】10 【마법방어력】14

【최대HP】112 【헤이트 배율】×2

【행동력】9 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type3》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(7+2D/회피)_ 단일_ 지근_ [40+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 104G

Type-3 그래플러 CR7

【STR】4 【DEX】3 【POW】3 【INT】3

【회피】3+3D 【저항】3+3D

【물리방어력】8 【마법방어력】12

【최대HP】97 【헤이트 배율】×2

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type3》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(6+2D/회피)_ 단일_ 지근_ [33+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 75G

Type-3 그래플러 CR10

【STR】5 【DEX】4 【POW】4 【INT】4

【회피】4+3D 【저항】5+3D

【물리방어력】11 【마법방어력】16

【최대HP】120 【헤이트 배율】×2

【행동력】10 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type3》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(8+2D/회피)_ 단일_ 지근_ [44+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 120G

◆서포터

Type-4 서포터 CR1

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】1

【회피】1+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】4 【마법방어력】6

【최대HP】40 【헤이트 배율】×1

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type4》_【마법공격】_메이저_대결 (4+2D/저항)_단일_4Sq_[4+2D]의 마법 대미지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 23G

Type-4 서포터 CR2

【STR】2 【DEX】1 【POW】3 【INT】1

【회피】1+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】6 【마법방어력】8

【최대HP】45 【헤이트 배율】×1

【행동력】6 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type4》_【마법공격】_메이저_대결 (5+2D/저항)_단일_4Sq_[8+2D]의 마법 대미지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 28G

Type-4 서포터 CR3

【STR】2 【DEX】1 【POW】3 【INT】2

【회피】1+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】7 【마법방어력】10

【최대HP】50 【헤이트 배율】×1

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type4》_【마법공격】_메이저_대결 (5+2D/저항)_단일_4Sq_[11+2D]의 마법 대미지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 35G

Type-4 서포터 CR4

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】2

【회피】2+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】9 【마법방어력】12

【최대HP】55 【헤이트 배율】×1

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type4》_【마법공격】_메이저_대결 (5+2D/저항)_단일_4Sq_[15+2D]의 마법 대미지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 42G

Type-4 서포터 CR5

【STR】3 【DEX】2 【POW】4 【INT】2

【회피】2+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】10 【마법방어력】14

【최대HP】60 【헤이트 배율】×1

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type4》_【마법공격】_메이저_대결 (6+2D/저항)_단일_4Sq_[18+2D]의 마법 대미지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 52G

Type-4 서포터 CR6

【STR】3 【DEX】2 【POW】4 【INT】3

【회피】3+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】12 【마법방어력】15

【최대HP】65 【헤이트 배율】×2

【행동력】9 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type4》_【마법공격】_메이저_대결 (6+2D/저항)_단일_4Sq_[22+2D]의 마법 대미지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 63G

Type-4 서포터 CR7

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】3

【회피】3+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】13 【마법방어력】17

【최대HP】70 【헤이트 배율】×2

【행동력】9 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type4》_【마법공격】_메이저_대결
(6+2D/저항)_단일_4Sq_[25+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 75G

Type-4 서포터 CR8

【STR】4 【DEX】3 【POW】5 【INT】3

【회피】3+2D 【저항】5+2D

【물리방어력】15 【마법방어력】19

【최대HP】75 【헤이트 배율】×2

【행동력】10 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type4》_【마법공격】_메이저_대결
(7+2D/저항)_단일_4Sq_[29+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 89G

Type-4 서포터 CR9

【STR】4 【DEX】3 【POW】5 【INT】4

【회피】4+2D 【저항】5+2D

【물리방어력】16 【마법방어력】21

【최대HP】80 【헤이트 배율】×2

【행동력】11 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type4》_【마법공격】_메이저_대결
(7+2D/저항)_단일_4Sq_[32+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 104G

Type-4 서포터 CR10

【STR】4 【DEX】4 【POW】5 【INT】4

【회피】4+2D 【저항】6+2D

【물리방어력】18 【마법방어력】23

【최대HP】85 【헤이트 배율】×2

【행동력】12 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type4》_【마법공격】_메이저_대결
(8+2D/저항)_단일_4Sq_[36+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 120G

◆힐러

Type-5 힐러 CR1

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】1

【회피】1+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】9 【마법방어력】2

【최대HP】36 【헤이트 배율】×1

【행동력】1 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type5》_【백병공격】_메이저_대결
(4+2D/회피)_단일_2Sq_[12+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 23G

Type-5 힐러 CR2

【STR】1 【DEX】1 【POW】3 【INT】2

【회피】1+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】11 【마법방어력】4

【최대HP】42 【헤이트 배율】×1

【행동력】2 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type5》_【백병공격】_메이저_대결
(5+2D/회피)_단일_2Sq_[16+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 28G

Type-5 힐러 CR3

【STR】2 【DEX】1 【POW】3 【INT】2

【회피】1+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】13 【마법방어력】6

【최대HP】48 【헤이트 배율】×1

【행동력】3 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type5》_【백병공격】_메이저_대결
(5+2D/회피)_단일_2Sq_[19+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 35G

Type-5 힐러 CR6

【STR】3 【DEX】2 【POW】4 【INT】3

【회피】3+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】18 【마법방어력】11

【최대HP】66 【헤이트 배율】×2

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type5》_【백병공격】_메이저_대결
(6+2D/회피)_단일_2Sq_[30+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 63G

Type-5 힐러 CR4

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】2

【회피】2+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】15 【마법방어력】7

【최대HP】54 【헤이트 배율】×1

【행동력】3 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type5》_【백병공격】_메이저_대결
(5+2D/회피)_단일_2Sq_[23+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 42G

Type-5 힐러 CR7

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】3

【회피】3+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】20 【마법방어력】12

【최대HP】72 【헤이트 배율】×2

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type5》_【백병공격】_메이저_대결
(6+2D/회피)_단일_2Sq_[33+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 75G

Type-5 힐러 CR5

【STR】2 【DEX】2 【POW】4 【INT】3

【회피】2+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】17 【마법방어력】9

【최대HP】60 【헤이트 배율】×1

【행동력】4 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type5》_【백병공격】_메이저_대결
(6+2D/회피)_단일_2Sq_[26+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 52G

Type-5 힐러 CR8

【STR】3 【DEX】3 【POW】5 【INT】4

【회피】3+2D 【저항】5+2D

【물리방어력】22 【마법방어력】14

【최대HP】78 【헤이트 배율】×2

【행동력】6 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type5》_【백병공격】_메이저_대결
(7+2D/회피)_단일_2Sq_[37+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 89G

Type-5 힐러 CR9

【STR】4 【DEX】3 【POW】5 【INT】4

【회피】4+2D 【저항】5+2D

【물리방어력】24 【마법방어력】16

【최대HP】84 【헤이트 배율】×2

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type5》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(7+2D/회피)_ 단일_ 2Sq_ [40+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 104G

Type-6 스피어 CR2

【STR】2 【DEX】3 【POW】1 【INT】1

【회피】3+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】8 【마법방어력】6

【최대HP】42 【헤이트 배율】×2

【행동력】4 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type6》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(4+3D/회피)_ 단일_ 지근_ [31+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 28G

Type-5 힐러 CR10

【STR】4 【DEX】4 【POW】5 【INT】4

【회피】4+2D 【저항】6+2D

【물리방어력】26 【마법방어력】18

【최대HP】90 【헤이트 배율】×2

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type5》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(8+2D/회피)_ 단일_ 2Sq_ [44+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 120G

Type-6 스피어 CR3

【STR】2 【DEX】3 【POW】1 【INT】2

【회피】3+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】10 【마법방어력】7

【최대HP】48 【헤이트 배율】×2

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type6》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(4+3D/회피)_ 단일_ 지근_ [37+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 35G

◆스피어

Type-6 스피어 CR1

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】1

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】6 【마법방어력】4

【최대HP】36 【헤이트 배율】×2

【행동력】3 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type6》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(3+3D/회피)_ 단일_ 지근_ [25+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 23G

Type-6 스피어 CR4

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】1

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】6 【마법방어력】4

【최대HP】36 【헤이트 배율】×2

【행동력】3 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type6》_ [백병공격]_ 메이저_ 대결
(3+3D/회피)_ 단일_ 지근_ [25+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 23G

Type-6 스피어 CR5

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】2

【회피】4+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】13 【마법방어력】10

【최대HP】60 【헤이트 배율】×2

【행동력】6 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type6》_【백병공격】_메이저_대결
(5+3D/회피)_단일_지근_[49+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 52G

Type-6 스피어 CR8

【STR】4 【DEX】5 【POW】3 【INT】3

【회피】5+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】18 【마법방어력】15

【최대HP】78 【헤이트 배율】×3

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type6》_【백병공격】_메이저_대결
(5+3D/회피)_단일_지근_[67+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 89G

Type-6 스피어 CR6

【STR】3 【DEX】4 【POW】2 【INT】3

【회피】4+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】15 【마법방어력】12

【최대HP】66 【헤이트 배율】×3

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type6》_【백병공격】_메이저_대결
(5+3D/회피)_단일_지근_[55+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 63G

Type-6 스피어 CR9

【STR】4 【DEX】5 【POW】3 【INT】4

【회피】5+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】20 【마법방어력】16

【최대HP】84 【헤이트 배율】×3

【행동력】9 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type6》_【백병공격】_메이저_대결
(6+3D/회피)_단일_지근_[73+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 104G

Type-6 스피어 CR7

【STR】3 【DEX】4 【POW】3 【INT】3

【회피】5+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】16 【마법방어력】13

【최대HP】72 【헤이트 배율】×3

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type6》_【백병공격】_메이저_대결
(5+3D/회피)_단일_지근_[61+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 75G

Type-6 스피어 CR10

【STR】4 【DEX】5 【POW】4 【INT】4

【회피】6+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】22 【마법방어력】18

【최대HP】90 【헤이트 배율】×3

【행동력】10 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type6》_【백병공격】_메이저_대결
(7+3D/회피)_단일_지근_[79+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 120G

◆아처

Type-7 아처 CR1

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】1

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】6 【마법방어력】4

【최대HP】36 【헤이트 배율】×2

【행동력】3 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type7》_【사격공격】_메이저_대결
(2+3D/회피)_단일_3Sq_[25+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 23G

Type-7 아처 CR2

【STR】1 【DEX】2 【POW】1 【INT】3

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】9 【마법방어력】8

【최대HP】36 【헤이트 배율】×2

【행동력】4 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type7》_【사격공격】_메이저_대결
(3+3D/회피)_단일_3Sq_[31+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 35G

Type-7 아처 CR3

【STR】2 【DEX】2 【POW】1 【INT】3

【회피】2+2D 【저항】1+2D

【물리방어력】10 【마법방어력】10

【최대HP】41 【헤이트 배율】×2

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type7》_【사격공격】_메이저_대결
(3+3D/회피)_단일_3Sq_[37+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 35G

Type-7 아처 CR4

【STR】2 【DEX】2 【POW】2 【INT】3

【회피】2+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】12 【마법방어력】12

【최대HP】46 【헤이트 배율】×3

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type7》_【사격공격】_메이저_대결
(3+3D/회피)_단일_3Sq_[43+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 42G

Type-7 아처 CR5

【STR】2 【DEX】3 【POW】2 【INT】4

【회피】3+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】14 【마법방어력】14

【최대HP】51 【헤이트 배율】×3

【행동력】6 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type7》_【사격공격】_메이저_대결
(4+3D/회피)_단일_3Sq_[49+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 52G

Type-7 아처 CR6

【STR】3 【DEX】3 【POW】2 【INT】4

【회피】3+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】15 【마법방어력】16

【최대HP】56 【헤이트 배율】×3

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type7》_【사격공격】_메이저_대결
(4+3D/회피)_단일_3Sq_[55+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 63G

Type-7 아처 CR7

【STR】3 【DEX】3 【POW】3 【INT】4

【회피】3+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】17 【마법방어력】18

【최대HP】61 【헤이트 배율】×3

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type7》_ [사격공격]_ 메이저_ 대결
(6+3D/회피)_ 단일_ 3Sq_ [61+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 75G

Type-7 아처 CR8

【STR】3 【DEX】4 【POW】3 【INT】5

【회피】4+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】18 【마법방어력】20

【최대HP】66 【헤이트 배율】×3

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type7》_ [사격공격]_ 메이저_ 대결
(5+3D/회피)_ 단일_ 3Sq_ [67+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 89G

Type-7 아처 CR9

【STR】4 【DEX】4 【POW】3 【INT】5

【회피】4+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】20 【마법방어력】22

【최대HP】71 【헤이트 배율】×3

【행동력】9 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type7》_ [사격공격]_ 메이저_ 대결
(5+3D/회피)_ 단일_ 3Sq_ [73+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 104G

Type-7 아처 CR10

【STR】4 【DEX】4 【POW】4 【INT】5

【회피】5+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】22 【마법방어력】24

【최대HP】76 【헤이트 배율】×4

【행동력】10 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type7》_ [사격공격]_ 메이저_ 대결
(6+3D/회피)_ 단일_ 3Sq_ [79+2D]의 물리 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 120G

◆슈터

Type-8 슈터 CR1

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】2

【회피】1+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】4 【마법방어력】6

【최대HP】30 【헤이트 배율】×2

【행동력】4 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type8》_ [마법공격]_ 메이저_ 대결
(2+3D/저항)_ 단일_ 4Sq_ [17+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 23G

Type-8 슈터 CR2

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】3

【회피】1+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】5 【마법방어력】8

【최대HP】34 【헤이트 배율】×2

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type8》_ [마법공격]_ 메이저_ 대결
(3+3D/저항)_ 단일_ 4Sq_ [23+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 28G

Type-8 슈터 CR3

【STR】2 【DEX】1 【POW】2 【INT】3

【회피】1+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】6 【마법방어력】10

【최대HP】38 【헤이트 배율】×2

【행동력】6 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type8》_【마법공격】_메이저_대결
(3+3D/저항)_단일_4Sq_[29+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 35G

Type-8 슈터 CR6

【STR】3 【DEX】2 【POW】3 【INT】4

【회피】3+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】10 【마법방어력】16

【최대HP】50 【헤이트 배율】×3

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type8》_【마법공격】_메이저_대결
(4+3D/저항)_단일_4Sq_[47+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 63G

Type-8 슈터 CR4

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】3

【회피】2+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】8 【마법방어력】12

【최대HP】42 【헤이트 배율】×3

【행동력】6 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type8》_【마법공격】_메이저_대결
(3+3D/저항)_단일_4Sq_[35+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 42G

Type-8 슈터 CR7

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】4

【회피】3+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】12 【마법방어력】18

【최대HP】54 【헤이트 배율】×3

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type8》_【마법공격】_메이저_대결
(4+3D/저항)_단일_4Sq_[53+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 75G

Type-8 슈터 CR5

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】4

【회피】2+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】9 【마법방어력】14

【최대HP】46 【헤이트 배율】×3

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type8》_【마법공격】_메이저_대결
(4+3D/저항)_단일_4Sq_[41+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 52G

Type-8 슈터 CR8

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】5

【회피】3+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】13 【마법방어력】20

【최대HP】58 【헤이트 배율】×3

【행동력】9 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type8》_【마법공격】_메이저_대결
(5+3D/저항)_단일_4Sq_[59+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 89G

Type-8 슈터 CR9

【STR】4 【DEX】3 【POW】4 【INT】5

【회피】4+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】14 【마법방어력】22

【최대HP】62 【헤이트 배율】×3

【행동력】10 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type8》_ [마법공격]_ 메이저_ 대결
(5+3D/저항)_ 단일_ 4Sq_ [65+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 104G

Type-9 봄버 CR2

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】3

【회피】1+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】5 【마법방어력】8

【최대HP】34 【헤이트 배율】×2

【행동력】2 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type9》_ [마법공격]_ 메이저_ 대결
(3+3D/저항)_ 범위(선택)_ 4Sq_ [23+2D]의 마법 대미
지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 28G

Type-8 슈터 CR10

【STR】4 【DEX】4 【POW】5 【INT】5

【회피】4+2D 【저항】5+2D

【물리방어력】16 【마법방어력】24

【최대HP】66 【헤이트 배율】×4

【행동력】11 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type8》_ [마법공격]_ 메이저_ 대결
(9+3D/저항)_ 단일_ 4Sq_ [71+2D]의 마법 대미지를
입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 120G

Type-9 봄버 CR3

【STR】2 【DEX】1 【POW】2 【INT】3

【회피】1+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】6 【마법방어력】10

【최대HP】38 【헤이트 배율】×2

【행동력】3 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type9》_ [마법공격]_ 메이저_ 대결
(3+3D/저항)_ 범위(선택)_ 4Sq_ [29+2D]의 마법 대미
지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 35G

◆봄버

Type-9 봄버 CR1

【STR】1 【DEX】1 【POW】2 【INT】2

【회피】1+2D 【저항】2+2D

【물리방어력】4 【마법방어력】6

【최대HP】30 【헤이트 배율】×2

【행동력】1 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type9》_ [마법공격]_ 메이저_ 대결
(2+3D/저항)_ 범위(선택)_ 4Sq_ [17+2D]의 마법 대미
지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 23G

Type-9 봄버 CR4

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】3

【회피】2+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】8 【마법방어력】12

【최대HP】42 【헤이트 배율】×3

【행동력】3 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type9》_ [마법공격]_ 메이저_ 대결
(3+3D/저항)_ 범위(선택)_ 4Sq_ [35+2D]의 마법 대미
지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 42G

Type-9 봄버 CR5

【STR】2 【DEX】2 【POW】3 【INT】4

【회피】2+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】9 【마법방어력】14

【최대HP】46 【헤이트 배율】×3

【행동력】4 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type9》_【마법공격】_메이저_대결
(4+3D/저항)_범위(선택)_4Sq_[41+2D]의 마법 대미
지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 52G

Type-9 봄버 CR8

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】5

【회피】3+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】13 【마법방어력】20

【최대HP】58 【헤이트 배율】×3

【행동력】6 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type9》_【마법공격】_메이저_대결
(5+3D/저항)_범위(선택)_4Sq_[59+2D]의 마법 대미
지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 89G

Type-9 봄버 CR6

【STR】3 【DEX】2 【POW】3 【INT】4

【회피】3+2D 【저항】3+2D

【물리방어력】10 【마법방어력】16

【최대HP】50 【헤이트 배율】×3

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type9》_【마법공격】_메이저_대결
(4+3D/저항)_범위(선택)_4Sq_[47+2D]의 마법 대미
지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 63G

Type-9 봄버 CR9

【STR】4 【DEX】3 【POW】4 【INT】5

【회피】4+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】14 【마법방어력】22

【최대HP】62 【헤이트 배율】×3

【행동력】7 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type9》_【마법공격】_메이저_대결
(5+3D/저항)_범위(선택)_4Sq_[65+2D]의 마법 대미
지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 104G

Type-9 봄버 CR7

【STR】3 【DEX】3 【POW】4 【INT】4

【회피】3+2D 【저항】4+2D

【물리방어력】12 【마법방어력】18

【최대HP】54 【헤이트 배율】×3

【행동력】5 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type9》_【마법공격】_메이저_대결
(4+3D/저항)_범위(선택)_4Sq_[53+2D]의 마법 대미
지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 75G

Type-9 봄버 CR10

【STR】4 【DEX】4 【POW】5 【INT】5

【회피】4+2D 【저항】5+2D

【물리방어력】16 【마법방어력】24

【최대HP】66 【헤이트 배율】×4

【행동력】8 【이동력】2

▼특기

《기본공격수단 Type9》_【마법공격】_메이저_대결
(6+3D/저항)_범위(선택)_4Sq_[71+2D]의 마법 대미
지를 입힌다.

▼드롭 아이템

드롭 기대치: 120G