Specie: non fa parte di nessuna specie essendo un robot

Nome: Girilir

È di tutte e due le fazione Ruolo: Bruiser

Type: Robot/Oscurità/Ravvicinato

Hp:372

Dif.: 19

Dif. M.:17

Agilità: 31

Danno: 13

Danno Magico: 24

Padronanza del type:20

(essendo tipo Robot, la metà della metà, visto che ogni due punti si va a aggiungere un punto di difesa magica o di difesa, varia in base alla build, e l’altra metà dei punti sono i metri con cui può estendere la sua oscurità)

Lore

La Foggiatura

Girilir è stata fatta da un meccanico/ingegnere che ha dedicato tutta la sua vita alla bun riuscita di dare vita a un robot che poteva essere il connubbio tra la meccanica e la magia, ci riuscì però un giorno Brucariola incontrò e fece diventare la magia che gli diede vita, magia oscura, portando ad ammazzare il suo creatore, e ora si dice che vaga nell’isola del crepuscolo in cerca di vendetta provocata dalla lucidità riottenuta rendendosi conto di quello che ha fatto, avvenuto grazie alla maledizione delle “Mille Zampe Impure”, nonostante lei sta ancora avendo la sete di vendetta sottoforma di spirito (anche brucario è sotto forma di spirito)

Abilità

Passiva

Vendetta Lucida!!!

Gli effetti di controllo su di lei sono diminuiti del 100 % per una volta ogni tot di secondi (Cd: 1 LvL -> 25 Sec

8 LvL -> 18 Sec

16 LvL -> 15 Sec

24 LvL -> 11 Sec)

Relevè

Fa un salto di 5 metri e se c’è un nemico nella distanza coperta dalla padronanza del type, gli si oscurerà la vista per 3 secondi

Epliè

Tira un calcio a terra che fa danni a tutti i nemici che sono all’interno del range (può danneggiare i nemici che sono sotto il suolo) (spotta tutti i personaggi presi per 2 sec)

Voilà

Fa un giro su se stessa come per slancio e finito gli parte una coppia delle tre paia di braccia (i danni saranno medio bassi perché la parte forte sarà lo slow) (la traiettoria è un cerchio e prende tutti, per massimo una volta)

Piroetta Meccanica

Incomincia a fare più e più volte delle piroette per 6 secondi e più colpi vanno a segno e più la speed atack aumenta per la durata della ulti

(ogni corpo di mani, braccia, piedi e gambe è un’hit)

(un’hit allontana di poco il nemico)

(DA RIVEDERE PERCHé MANCANO DELLE COSE)