



검은날개 동지

공략 특강

저자 직강

택틱 설정 기준

- 40인 막공
- 라그나로스 잠수전 킬 (RDPS 6000, 평균 DPS 250)
- 영약 도핑_x, 비약/음식 풀 도핑

폭군 서슬 송곳니 - 지도



1 페이지 – 감시자 그레토크

- 별거 없습니다. 죽이세요. 메즈x
- 서슬 송곳니 정비자는 빠르게 바로 구슬 클릭



- 구슬은 제단 아래에서 벽에 붙어 클릭하는 것이 유리함.

2 페이지 – 정배 & 쫓 웨이브

- 서슬송곳니 정배자 – 서슬송곳니를 정배하여 알을 파괴하고, 필요시 서슬송곳니로 공격대를 지원
- 나머지 공대원 – 서슬송곳니 정배자가 알을 모두 파괴할때까지 서슬송곳니와 정배자 보호

2 페이지 - 서슬송곳니 정인지배

- 서슬송곳니 정배 지속시간 90초
- 정배 후, 정배 디버프 60초 
정배 디버프
아이콘
- 소환수를 해제할 것. 소환수 있으면 정배가 안됨.
- 정배도중 시전자가 피격되면, 정배가 끊김 or 정배시간 감소
(이 부분은 확인이 필요.)

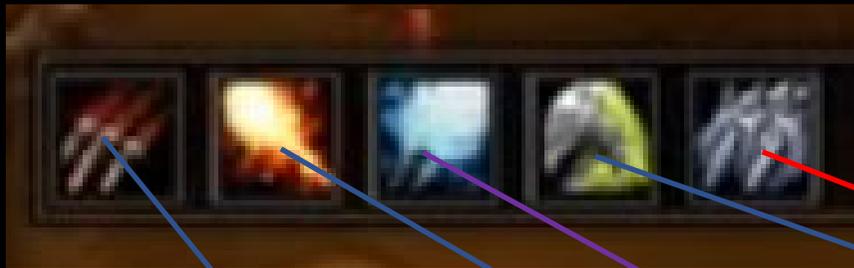
2 페이지 – 정인지배 디버프



정배 디버프 지속시간

- 왼쪽 그림은 정인지배 디버프와 정인지배 지속시간이며, 정배 끝나고 디버프가 생기는 것이 아니고, 정배시작하고 바로 디버프가 생긴다.
- 따라서, 정배가 끊기지 않고 90초 유지됐다면, 디버프는 정배 시작후 60초 뒤, 정배 끝나기 30초전에 없어짐.
- 위의 이유로 정배자가 피격되지 않는 조건이라면 혼자 지속적으로 정배 가능함. 정배자가 피격되는 순간을 고려하여 예비자를 지명해두는 준비가 필요함.

2 페이지즈 – 서슬송곳니 정신지배



알 파괴. 3초 캐스팅, 7초 쿨다운

회베. 최대 10명 대상

용족 재우기. 즉발, 30초 지속

광역 화염구. 2초 캐스팅.

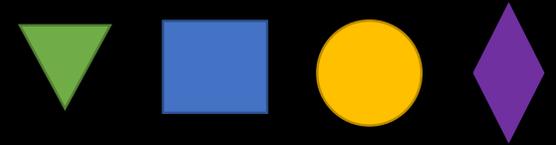
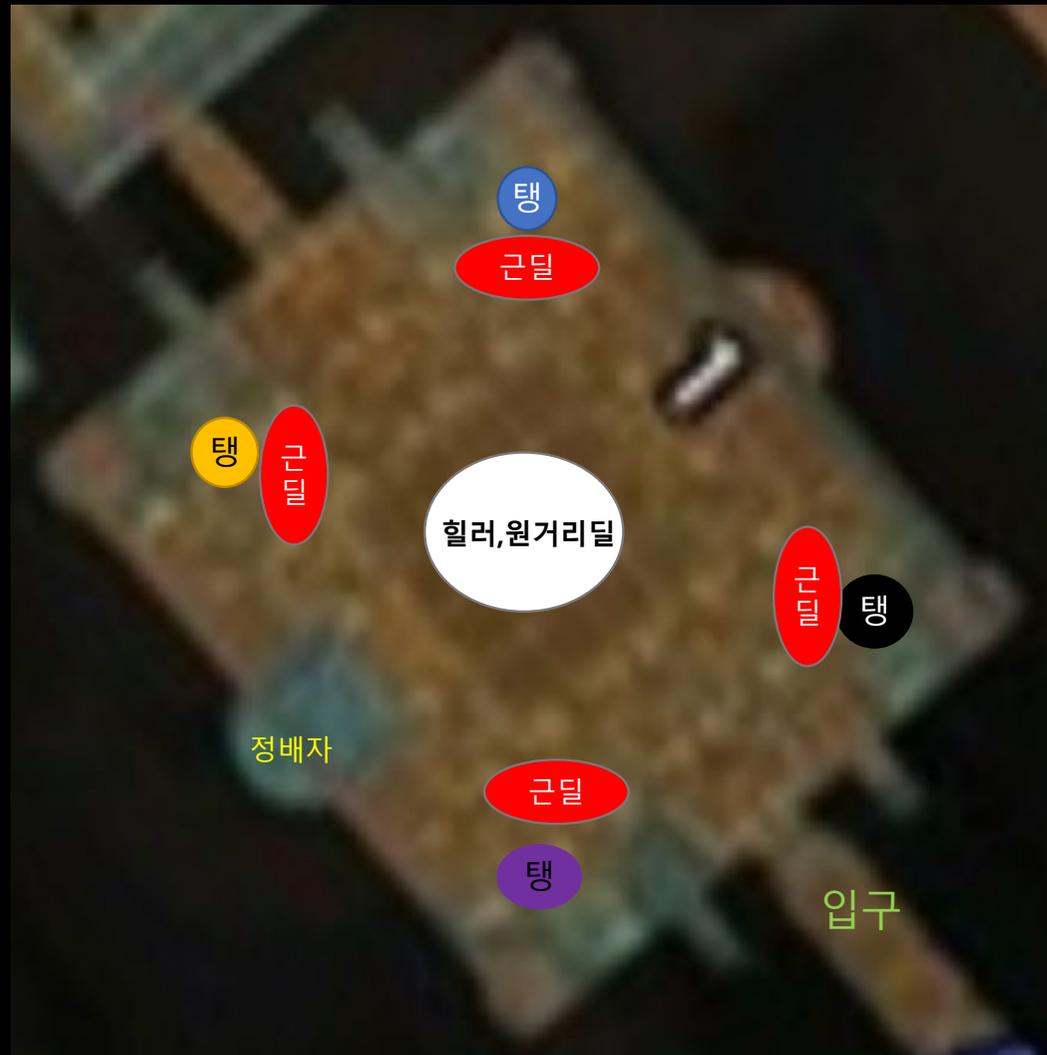
기본공격

- 정배자 핵심 사용스킬.
- 용족 재우기는 알 파괴가 클일때, 공대 지원이 필요할때만 사용.
- 나머지 스킬의 경우 서슬송곳니의 어글을 상승시키므로 금지. 일반적인 공대 RDPS면 불필요.

2 페이지 - 쫄 웨이브 위치



2 페이지즈 – 공대 포지션



점사 오더는

- 3,6,9,12시 방향을 콜 or
ex) "12시 용혈죽"
- 탱커 머리 징표를 주고 콜 or
ex) "네모 용혈죽 지원"
- 미니맵 찍기

이중에 공대원들이 직관적으로 이해할 수있는 방법을 선택.

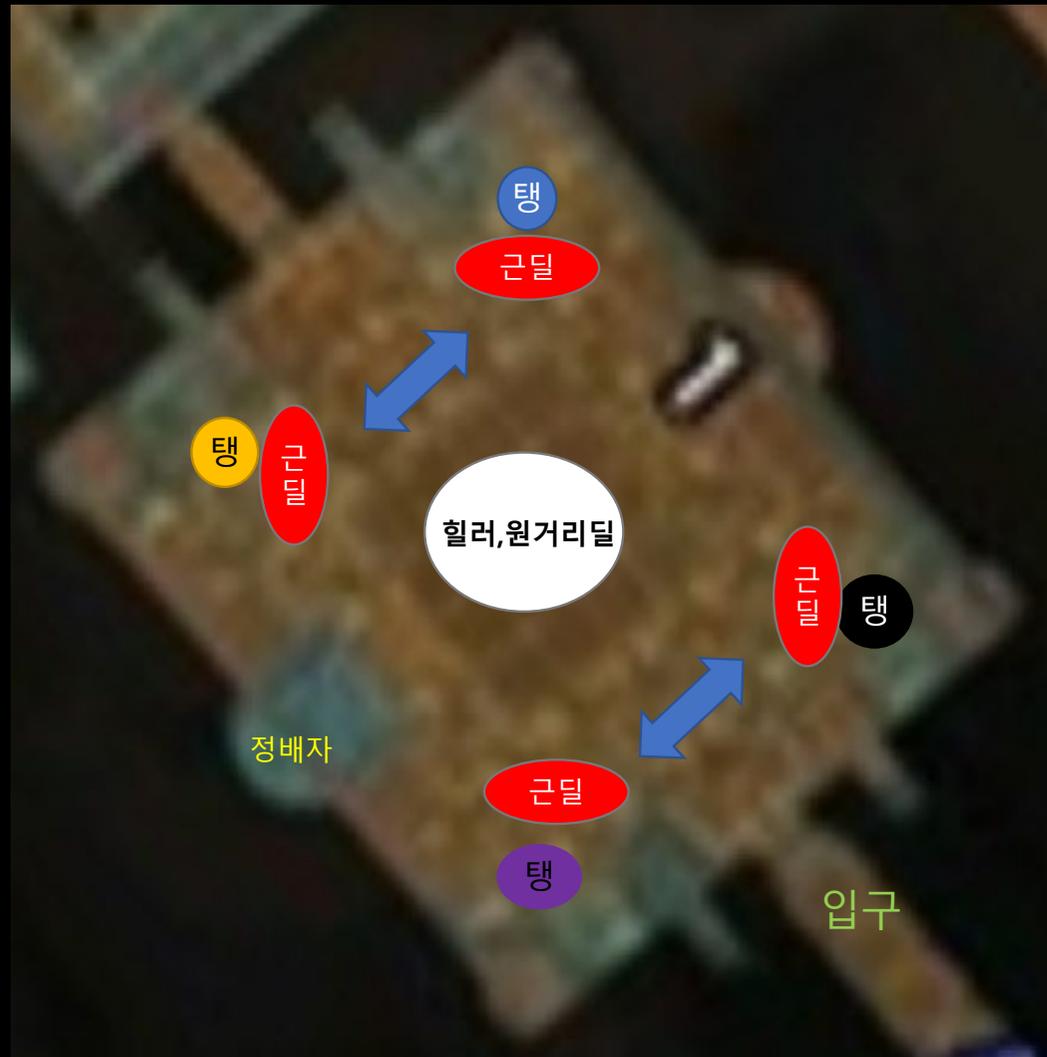
징표를 추천함.

2 페이지즈 - 공대 포지션



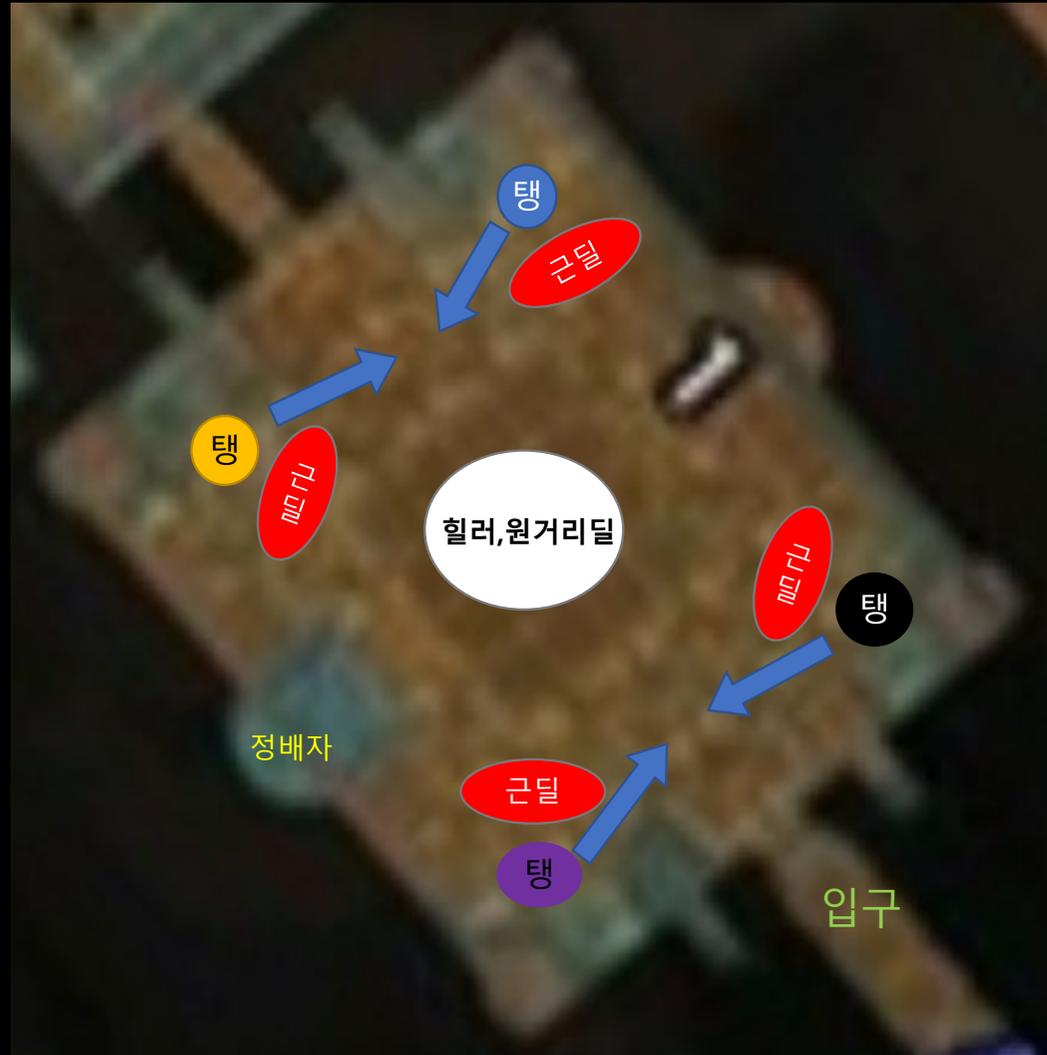
힐러와 원딜은
중앙에 위치하여
모든 위치를 지원

2 페이지즈 – 공대 포지션



근딜은 필요시 12-9시, 3-6시
이동하며 지원

2 페이지즈 – 공대 포지션



탱커도 필요시 쥘을 드리블하여 다른 지역의 딜러들 지원을 유도 그림보다 약간 뒤쪽에서 탱킹하며, 원거리, 힐러의 사거리 닿게 유도.

2 페이지 – 쫓 점사 순서

점사 3순위



- 검은날개 부대원
- 소소한 평타데미지
 - 단, 회베있음
 - 체력 8k(불확실)

점사 1순위



- 검은날개 마법사
- 아픈 광역 데미지
 - 체력 6k(불확실)

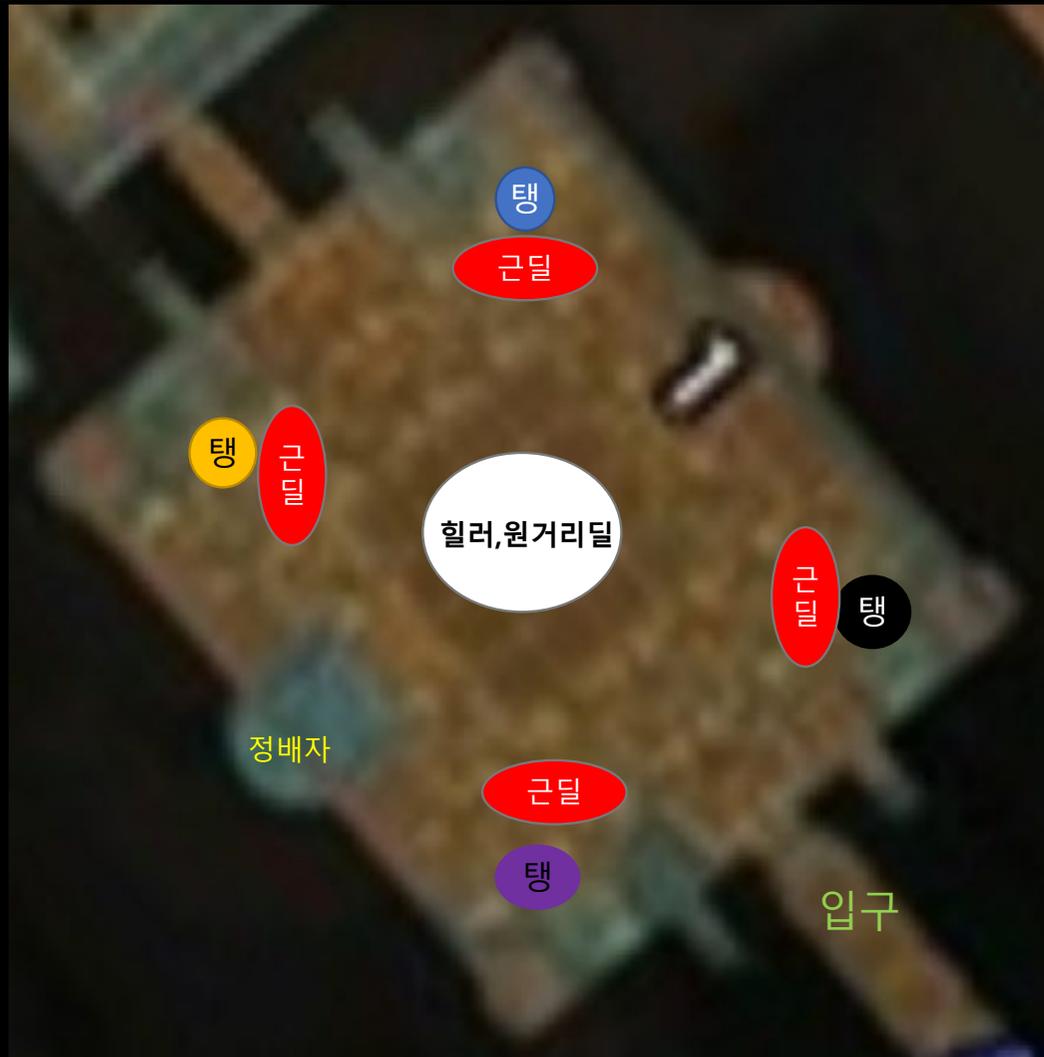
점사 2순위



- 죽음의 발톱 용혈족
- 상당히 아픈 평타데미지.
 - 360도 회베
 - 체력 45k(불확실)
 - 공포 or 거울잠 메즈 가능
 - 각 코너 탱커가 발견 즉시 탱킹

15 초마다 용혈족1 or 부대원1,2 or 마법사 1,2 쟈.

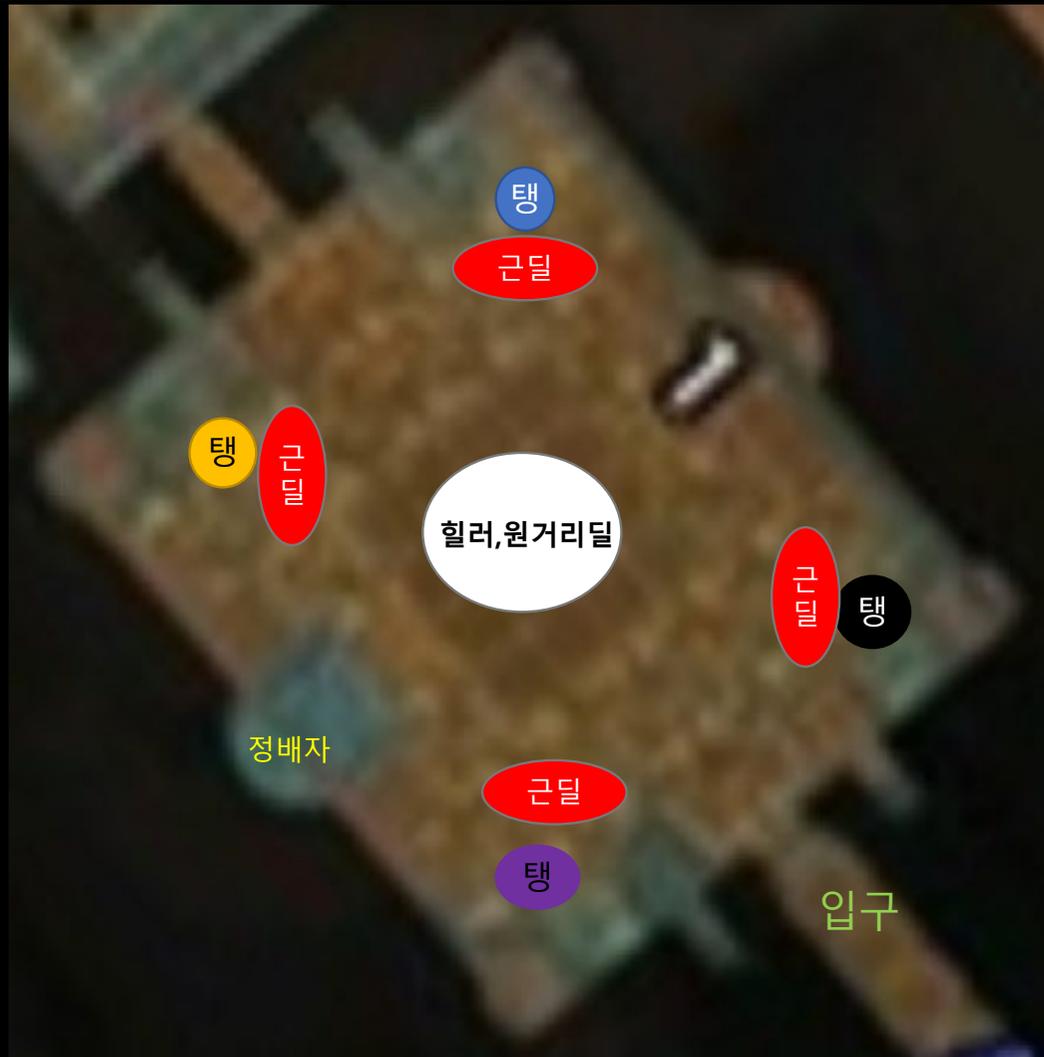
2 페이지 - 쫓 웨이브 분석



프리셋 Sample data

전투시작후 45초 뒤 1차 웨이브	
0	용혈족1
0:15	검은날개부대원1,2
0:31	검은날개마법사1,2
0:46	용혈족2
1:00	검은날개마법사3
1:15	검은날개마법사4,5
1:30	용혈족3
1:45	검은날개마법사6
1:52	용혈족4
2:06	검은날개마법사7
2:21	검은날개마법사8
2:36	검은날개부대원3,4
2:50	검은날개부대원5
3:06	검은날개부대원6,7
3:20	용혈족5
3:34	검은날개마법사9,10
3:49	검은날개마법사11,12
4:00	
285초로 대략 29개 알 파괴가능	

2 페이지즈 – 파티 구성



파티 구성 예시

12시	3시	6시	9시
탱1	탱2	탱3	탱4(딜전1)
신기1	신기2	신기3	신기4
냥꾼2	냥꾼3	냥꾼4	냥꾼1
도적1	도적2	도적3	도적4
도적5	딜전2	딜전3	딜전4
중앙배치			
법사1	법사2	법사3	법사4
법사5	법사6	법사7	흑마1
흑마2	흑마3	흑마4	사제4
사제1	사제2	사제3	사제5
히드1	히드2	히드3	히드4

히드의 경우 신기 자리에 복솔로 변경.

2 페이지 - 쫄 웨이브 처리 분석



- 검은날개 부대원
- 소소한 평타데미지
 - 단, 회베있음
 - 체력 8k(불확실)



- 검은날개 마법사
- 아픈 광역 데미지
 - 체력 6k(불확실)

부대원 2마리 = 16k

$16000/15 = 1066.7$

딜러 4인 구성 15초안에 부대원 4마리 컷 가능

2 페이지 - 쿨기배분



- 죽음의 발톱 용혈족
- 상당히 아픈 팽타데미지.
 - 360도 회베
 - 체력 45k(불확실)
 - 공포 or 겨울잠 메즈 가능

$45000 / 15 = 3000$
달러 12명 필요.

클래스	기술명	쿨다운	지속시간
법사	신마강	3분	15초
남꾼	속사	5분	15초
도적	아드	5분	15초
도적	폭칼	2분	15초
전사	죽소	3분	30초
전사	무히	30분	15초
흑마	저주증폭		

쿨기분배	지속시간	사용인원
폭칼	15초	도적5
신마강1	15초	법사4
신마강2	15초	법사3+ 저주증폭
죽소	30초	딜전3
아드	15초	도적5
속사	15초	남꾼4
	총 105초	

250 DPS로 충분히 메꿔지며,
 필요시 딜러 쿨기를 배분하여,
 더 여유롭게 2페이지를 넘길 수 있음.

쿨다운이 짧은 쿨기를 앞쪽에 배치하여,
 2페이지에 2번 사용하거나,
 3페이지 사용 가능.

택틱의 핵심은 쫓을 드리블 하지 않고,
 쫓 켄위치에서 바로 정리하여,
 정배자가 피격되지 않고,
 서슬 송곳니는 알 파괴에만 집중하는 것

영약 도핑 없이 비약 도핑/쿨기 배분으로 충분히 클리어.
 드리블 필요없음.

3 페이지 - 폭군 서슬송곳니 스킬

- 체력 250K, 도발 면역
-  전방 회전베기. 굉장히 아픔
-  거대한 불길 : 1어글자 도트 데미지, 10초간 공황.
- 1어글자 거대한 불길 후 2어글자 공격.
- 1어글자 거대한 불길 디법이 10초후 종료되면 1어글자 재공격
-  연발 화염구(광역), 1200데미지 정도. 기동 활용하여 시야 가리면 안맞음
-  전투 발구르기 : 주변 1000데미지, 3페이지 시작할때 한번 캐스팅.(불확실)
- 상층 드라키사스와 매우 유사.

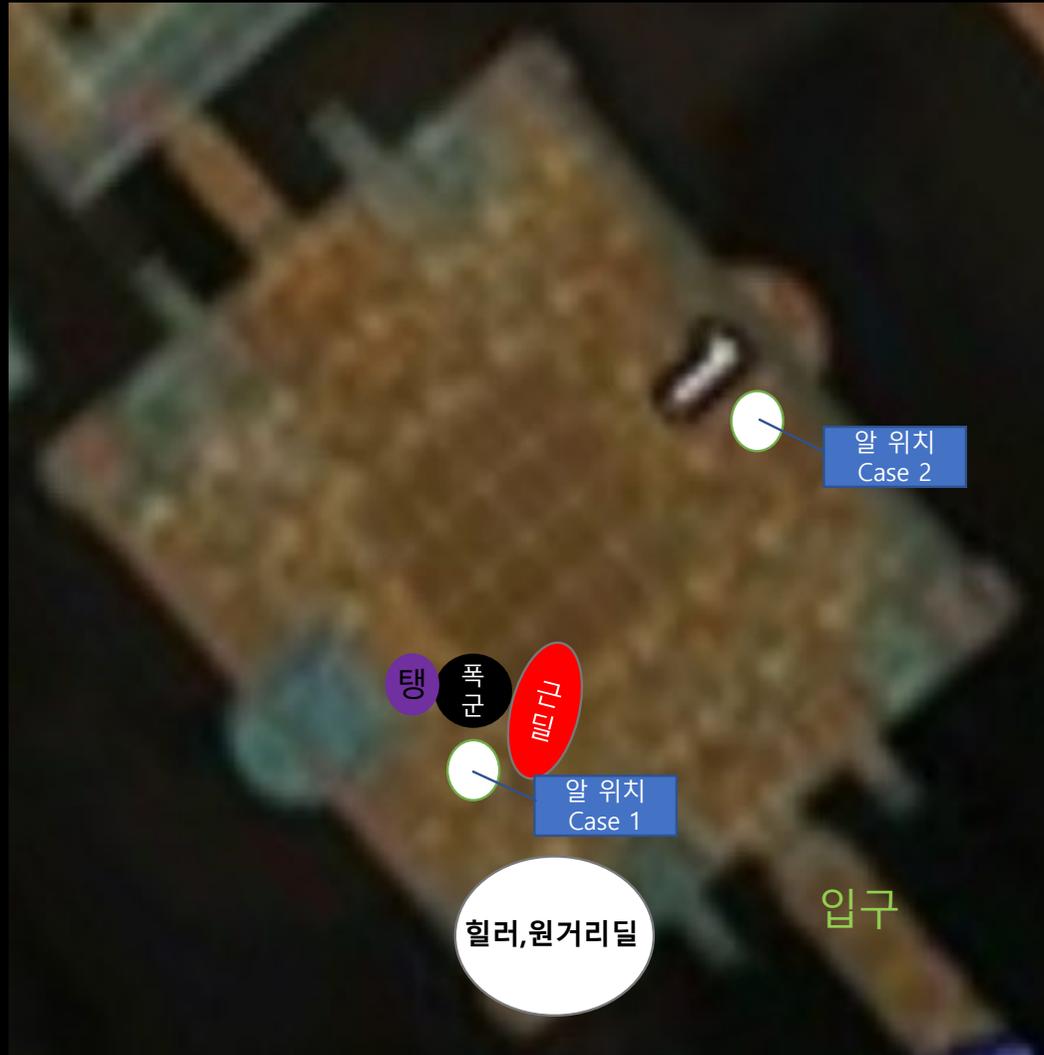
거대한 불길
유효 거리 30미터
즉시 시전
적을 불타게 만들어 10초에 걸쳐 총 3000의
화염 피해를 입히고 공황 상태에 빠지게 합니
다. 대상이 불타는 동안엔 주변 아군에게 300
의 피해를 입힙니다.



3 페이지즈 – 탱 인계

- 마지막 정배자에게 서슬송곳니는 무한의 어그로를 가짐.
- 최초 정배자가 알을 29개 깨고, 방특에게 정배 인계.
- 공격대 자리 잡은 후, 마지막 알 깨고 서슬송곳니 3페이지즈 시작
- 분방탱이 2어글을 먹은 뒤, 1어글자 거불
- 거불시 분방탱에게 탱 인계됨.
- 분방탱은 1어글자 거불 확인되는대로 탱자리로 이동.
- 공대원 전원 Details-Tiny threat 설치 후 어그로 확인
- 탱힐 전담 최소 2신기+1사제 배분
- 2탱이 방특일 경우, 어글타임을 약간 더 부여함.

3 페이지즈 – 공대 포지션



- 마지막 알 위치

- Case 1

- 바로 탱,딜 시작. 트라이 시간 감소. 부탱 어글작업 용이.
 - 알처리가 마무리 될때 미리 이동하여 3페이지즈 준비해야됨.

- Case 2 (추천)

- 서슬송곳니가 3페시작과 동시에 거북을 시전하기 때문에, 2차 거북까지 시간적 여유 확보.
 - 거북은 거리가 멀면 캐스팅만 하고 아무 피해 없음.
 - 서슬 송곳니가 걸어오는 시간동안 여유 시간 확보

3 페이즈 – 탱커 거북 택틱



3 페이지즈 - 공대 포지션



1어글자 거불 후,
즉시 2어글자를 보는 폭군

2 탱

1 탱(직전 정배자)
거불 디버프 걸림

거불 디버프, 정배 디버프

3 페이지 - 공대 포지션



3 페이지 - 공대 포지션



2탱이 90도정도 옆을 잡아도
거불에 맞지 않음
단, 회베는 맞으므로 힐 유지

1탱(직전 정배자)
2차 거불 디버프

거불디버프, 정배디버프

서슬송곳니(1넴) 요약 정리

1페이지

강 탱딜힐, 정배자는 단상 아래서 보주 클릭

2페이지

정배자 : 알파괴

탱 : 탱스왑 포함 4명 쫓 젠위치에 배치, 큰 용혈족 우선 탱킹

근딜 : 분산 배치, 마법사-용혈족-근딜쫓 순으로 점사

원딜 : 중앙배치, 각 코너 지원

힐 : 각 탱커 전담 힐러 / 근딜 힐러(사제,복술) 배분

공대장 : 탱/공대힐 배분. 용혈족 젠 위치 브리핑. 필요시 딜러 쿨기 배분.

3페이지

정배자 : 알1개 남겨놓고 멘탱에게 정배 인계

멘탱 : 공대 정비 확인하며 마지막 알파괴

부탱(분방) : 쿨기 쏟아서 최대 어글 확보. 어차피 멘탱에게 어글 무제한임

거불 시전시 바로 서슬송곳니 머리 돌려줌

근딜 : 부탱 어글 타임 1초 가량주고 진입

원딜,힐 : 기둥근처에서 화염구 피하면서 딜/힐,

공대장 : 멘탱/부탱/공대힐 배분

1넴 후 쫄 구간



1넴 후 쫓 구간



벨라 방에 들어가자마자,
안에 있던 고블린들이 도망감.
이 고블린을 도적 전질을 활용해서 최대한 많이 잡아야됨.
드랍템 : 엘레 광석, 시간의 모래(크로마구스 주요 사용템)

타락한 벨라스트라즈 - 주의점



절대 말걸지 말것.

타락한 벨라스트라즈 - 스킬

- 체력 1100k, 도발 면역
-  전방 회전베기. 매우 아픔!
-  후방 꼬리치기 낙백 : 925 ~1075 데미지
-  전방 브레스 : 3500~4500 화염데미지, 탱 화저셋 적용 가능.
탱힐이 충분하다면 화저셋 적용 안해도됨.
(비교 대상군 : 오닉시아 브레스 4000)
-  화염 폭풍. 전체광역 555-645 (힐러 공대힐 커버로 충분)

타락한 벨라스트라즈 - 스킬 2

-  불타는 아드레날린

불타는 아드레날린
공격력 100%만큼 증가
모든 주문 즉시 시전
매초마다 최대 생명력 5%만큼 감소
사망 시 주위 아군에게 4376 to 5624의 피해
20 초 남음

불타는 아드레날린은 무적,얼방으로 제거 불가
20초뒤 무조건 사망

-  적색의 정수

적색의 정수
매초마다 500의 마나 회복
매초마다 50의 기력 회복
매초마다 20의 분노 생성
3 분 남음

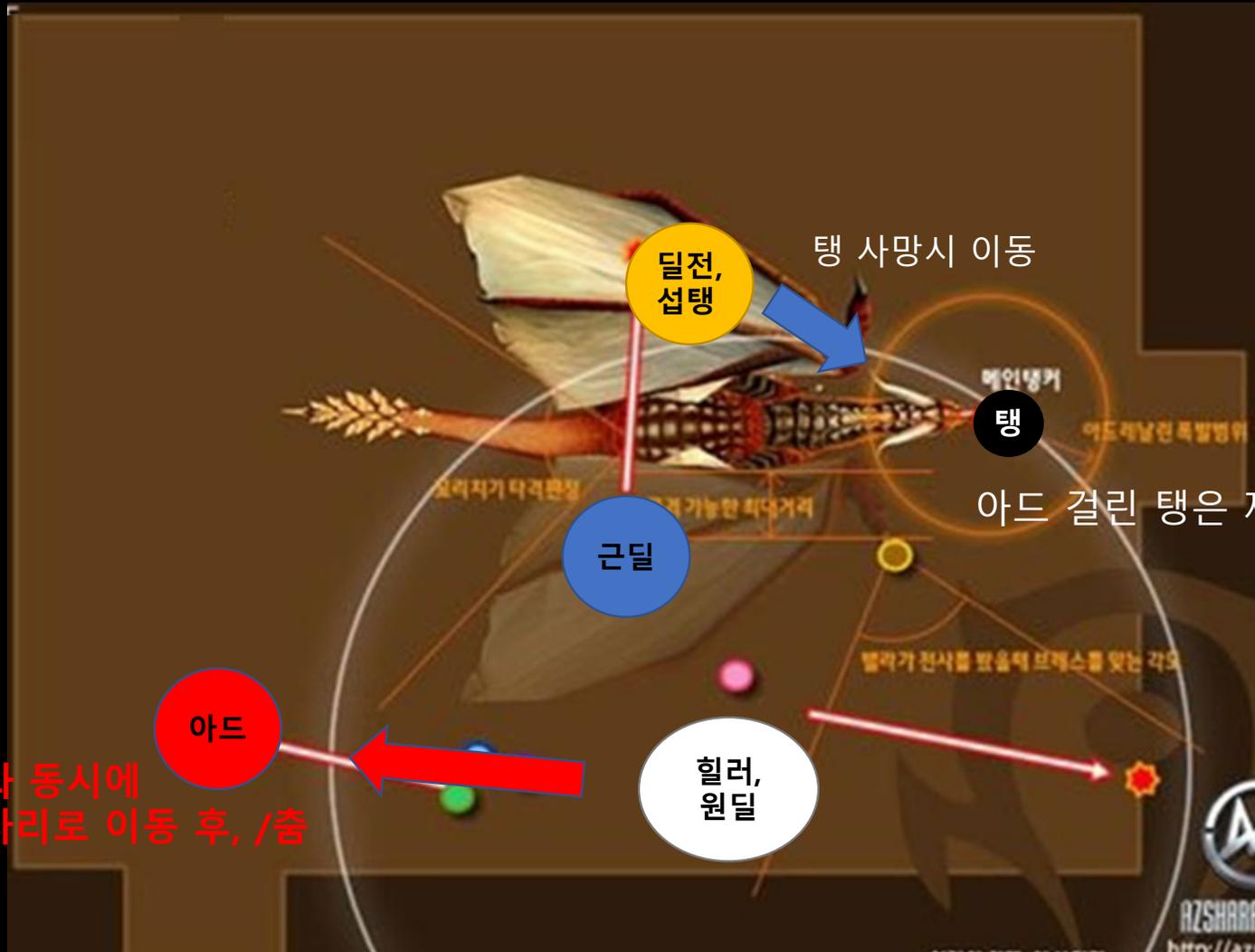
타락한 벨라스트라즈 - 아드 택틱(얼라)

- 불타는 아드레날린
 - 마나클래스에 15초마다, 어글자(탱커)에게 45초마다 시전
 - 단, 탱커는 탱아드 걸린 후 최대 생명력이 감소하여 15초~10초 사이 급사 가능
 - 탱이 급사하여도, 탱 타겟 아드는 45초 간격 그대로 유지함. 즉, 더 빨리 오지 않음
 - 분방+티탄의 영약이 매우 좋은 효율을 보여줌

분방탱 스타트				
시간	벨라 어글	마나 아드	탱 아드	구축 택틱
0:00	탱커1			탱커1만 구축 삭제
0:15	탱커1	1번 아드레날린		
0:30	탱커1	2번 아드레날린		탱커2 구축 삭제
0:45	탱커1	3번 아드레날린	탱커1 아드레날린	
0:50	탱커1			
1:00	탱커1	4번 아드레날린		
1:05	탱커2		탱커1 사망	
1:15	탱커2	5번 아드레날린		탱커3 구축 삭제
1:30	탱커2	6번 아드레날린	탱커2 아드레날린	
1:35	탱커2			
1:45	탱커2	7번 아드레날린		
1:50	탱커3		탱커2 사망	탱커4 구축 삭제

<안정적인 탱인계를 위한 Time table 및 구축 택틱>

타락한 벨라스트라즈 - 공대 포지션



벨라스트라즈 킬 예상 소요 시간

벨라 체력 : 1100K

평균 DPS(가정) : 250

딜러 인원(가정) : 25명

적색의 정수를 통한 DPS 상승정도 - 2배(가정)

유희의 벨라 킬 공대들의 DPS를 확인 결과, DPS가 2~2.5배 상승함

$1100000 / (250 \times 2 \times 25) = 88\text{초}$

아드 사망자를 고려했을때,

90초 ~ 120초간 탱커진이 벨라 어글을 잡으면 킬 가능

(이는 어디까지나 가정이며, 250 DPS는 최저 수준이기 때문에, 더 앞당겨질 가능성이 굉장히 큼)

타락한 벨라스트라즈 - 탱커 생존기(얼라)



최후의 저항 특성

즉시 시전 10분 후 재사용 가능
 활성화되면 일시적으로 최대 생명력의 30%를 부여합니다. 20초 동안
 지속되며 지속 시간이 끝나면 임시 생명력은 사라집니다.



방패의 벽 30 분 재사용 대기시간

즉시
 전사 필요
 요구 레벨 28
 방어 태세 필요
 10 sec 동안 근접 공격과 원거리 공격, 주문에 대한 피
 해가 75%만큼 감소됩니다.

분방탱 스타트					
시간	벨라 어글	마나 아드	탱 아드	구축 택틱	탱 생존기 분배
0:00	탱커1			탱커1만 구축 삭제	
0:15	탱커1	1번 아드레날린			
0:30	탱커1	2번 아드레날린		탱커2 구축 삭제	
0:45	탱커1	3번 아드레날린	탱커1 아드레날린		탱커1 최저
0:50	탱커1				탱커1 방벽
1:00	탱커1	4번 아드레날린			탱커1 방벽 종료
1:05	탱커2		탱커1 사망		탱커1 최저종료
1:15	탱커2	5번 아드레날린		탱커3 구축 삭제	
1:30	탱커2	6번 아드레날린	탱커2 아드레날린		탱커2 최저
1:35	탱커2				탱커2 방벽
1:45	탱커2	7번 아드레날린			
1:50	탱커3		탱커2 사망	탱커4 구축 삭제	탱커2 최저, 방벽 종료

예상 킬 시간

<탱커를 최대한 버티기 위한 생존기 분배(예시)>

어디까지나 예시. 탱 아드 걸린 후, 5~7초 뒤쯤 생존기를 돌린다고 생각하면 간단

타락한 벨라스트라즈 – 탱커 생존기(호드)

분방탱 스타트					
시간	벨라 어글	마나 아드	탱 아드	나다싶으면 뛰어나가기	탱 생존기 분배
0:00	탱커1				
0:15	탱커1	1번 아드레날린			
0:30	탱커1	2번 아드레날린			
0:45	탱커1	3번 아드레날린	탱커1 아드레날린		탱커1 최저
0:50	탱커1				탱커1 방벽
1:00	탱커1	4번 아드레날린			탱커1 방벽 종료
1:05	탱커2		탱커1 사망	2어글자 탱자리로	탱커1 최저종료
1:15	탱커2	5번 아드레날린			
1:30	탱커2	6번 아드레날린	탱커2 아드레날린		탱커2 최저
1:35	탱커2				탱커2 방벽
1:45	탱커2	7번 아드레날린			
1:50	탱커3		탱커2 사망	차기 2어글자 탱자리로	탱커2 최저, 방벽 종료

구축이 없는 호드의 딜전들은 어글미터기를 뚫어져라 보고 있다가 nada싶으면 검방들고 뛰쳐나가면 됨.
최저가 없으므로 생존기 분배도 달라질 수 있음. 2분방 적용도 고려해볼것.

벨라스트라즈(2넴) 요약 정리

멘탱(분방) : 벨라 머리 쪽에서 닥탱. 최대 어글 뽑아낼것

얼라

2탱 : 구축 택틱 사용. 멘탱 사망시 빠르게 탱자리로 이동

3탱 : 위와 동일

호드

2탱 : 당첨 되셨습니다. 당신이 2탱입니다.

3탱 : 당첨 확인 후 살기를 기도하며 탱

근딜 : 닥딜. 도적 죽척 필수. 야드 절대 표범폼 유지.

원딜 : 아드 걸리기전까지 닥딜. 아드 걸리면 못자리로 이동 후 /춤

힐러 : 탱/공대힐 분배. 아드걸리면 못자리 이동후 /춤. 적당히 힐 가능

공대장 : 어그로 지속적 모니터링. 아드 대상자 콜. 아드 대상자 춤 안추면 즉시 /추방

3넴 전 쫄 구간



- 부대장, 화염전사는 붙어 있으면 시너지 떨어뜨려 탱할 것
- 고룡족은 겨울잠 가능
- 화염전사 낭꾼 드리블 가능

3넴 전 쫄 구간(탄압 구간)



탄압의 오라

이동 속도 80%만큼 감소
공격 속도 400%만큼 감소
시전 시간 80%만큼 지연
6 초 남음

이속/공속/시전시간 감소 오라 발생
도적 함정해제 필수
15초 뒤 다시 올라옴.

- 큰용 점사
- 작은용 모아서 광
- 작은용은 다시 쟈됨
- 검둥에서 가장 토나오는 구간

용기대장 래쉬레이어 - 스킬

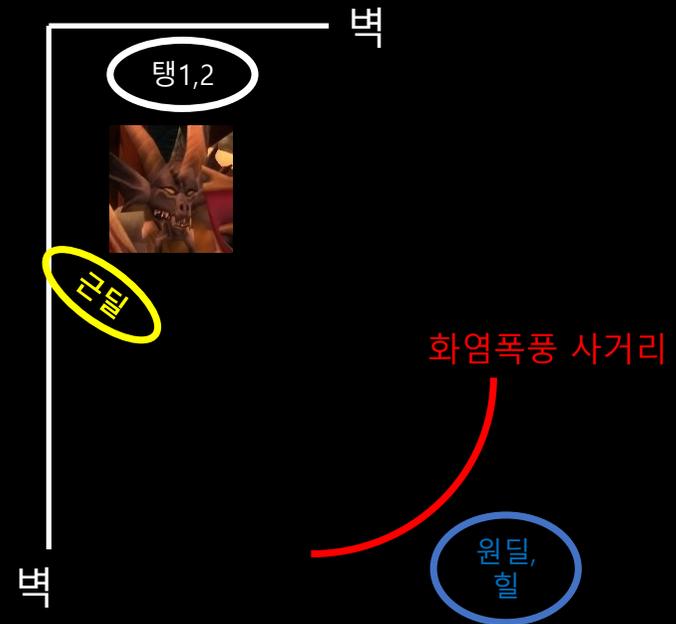


- 전방 회전베기 : 무척 아픔 무조건 피할것
- 화염 폭풍 : 낙백, 광역 데미지 3000, 20초 쿨, 어그로감소
-> 사제, 술사, 회드로 공대힐이 충분히 가능 -> 화저셋X
- 날려버리기 : 1어글자 낙백, 어그로 50% 감소
- 죽음의 일격 : 판금 기준 8000 데미지(크리)
-> 애드온 상으로 죽격의 간격이 확인이 되지 않음.
22~27초로 매번 다름.
죽격이 났을때 바로 방막을 돌릴 수 있게 준비해야하며
죽격받은 탱에게 사제 보호막을 줄 수있게 준비
티탄의 영약 / 상급 돌방패 물약 효율 좋음

용기대장 래쉬레이어 - 공대 포지션



- 탱 1, 2 모서리를 이용하여 벽탱
- 근딜러들 최대한 벽에 붙어서 너백 최소화.
- 탱, 근딜 어그로가 주기적으로 감소하므로, 원딜의 어그로 관리가 필수
- 필요시 법사 화염계수호를 쓰고 어글 감소



래쉬레이어(3넴) 요약 정리

1,2탱 : 모여서 벽탱, 죽격 간격 보며 방막 돌리기, 생존기 분배

근딜 : 벽 등지고 딜. 공대힐 부족할 시에 화저셋 착용 가능

원딜 : 화염 폭풍 바깥에서 딜. 어그로 관리. 법사 필요시 화염폭풍 맞고 어글 감소

힐러 : 탱/공대힐 분배. 죽격탱 보막 사제 지정

공대장 : 탱/공대힐 분배 필수. 원딜 어그로 지속적 모니터링.

3룡 - 공통 사항

화염아귀, 에본로크, 플레임고르. 구분 가능하면 고인물



공통 스킬

-  폭풍 날개 : 1어글자 낙백, 어그로 50% 감소
-  암흑의 불길 : 1어글자 화염 + 암흑데미지
(탱커 오닉망토 필수)

도발 가능

3룡 - 개별 스킬

- 화염 아귀



화염 강타 : 주변 화염 도트(중첩). 탱,딜 화저셋 가능, 벽뒤로 숨으면 중첩 사라짐

- 에본로크



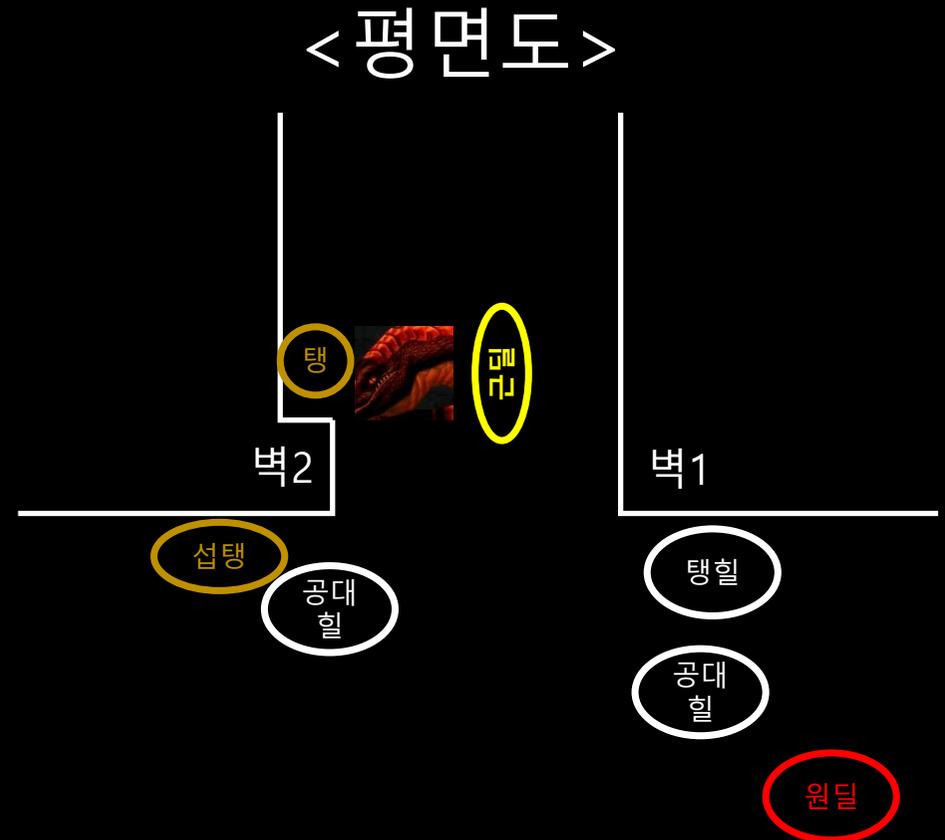
에본로크의 그림자 : 1어글자에게 디버프, 대상자 피격시 에본로크 체력 25000 회복

- 플레임고르

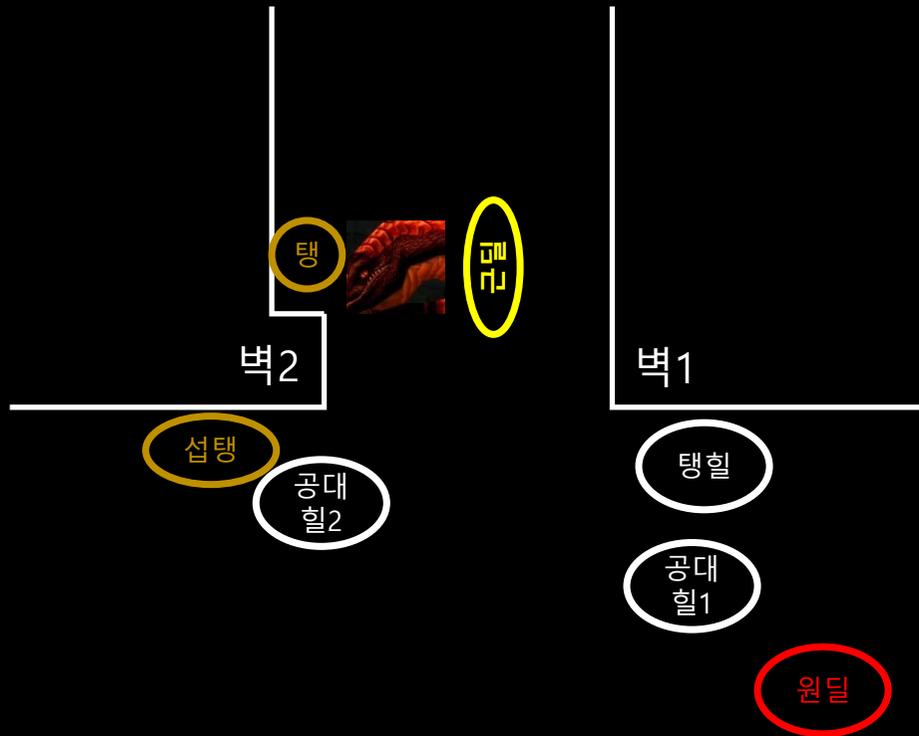


광기 : 공속 150%, 광역 화염 데미지 - 사냥꾼 평정의 사격으로 해제

화염아귀 - 공대 포지션



화염아귀 - 공대 포지션1



탱 : 벽탱. 화저셋 고려해볼것.

근딜 : 중첩 적당히 쌓고, 벽1쪽으로 빠져서 중첩 지움

원딜 : 중첩 적당히 쌓고, 벽1로 빠져서 중첩 지움

탱힐 : 벽1로 화염아귀를 가려서 중첩을 안나오게 만들고

탱힐시야만 확보. 간간히 원딜힐

공대힐1 : 근딜 힐 보면서 벽1로 중첩 지움

공대힐2 : 근딜 힐 보면서 벽2로 중첩 지움

셋탱 : 벽2에 대기하다가 폭풍날개 타이머에 탱자리로 가서 도발 후 폭풍 날개 맞고 다시 탱인계 후 돌아옴.

힐로 채우기 부담스러움 중첩은 7중첩 전후.

최상의 포지션

화염아귀 - 공대 포지션2



탱 : 벽탱, 화저셋 고려해볼것
근딜 : 중첩 적당히 쌓고, 벽1쪽으로 빠져서 중첩 지움
원딜 : 중첩 적당히 쌓고, 벽1로 중첩 지움
탱,근딜힐 : 조를 나눠 탱,근딜 힐을 보면서 벽1로 중첩을 지움.
원딜 힐 : 벽뒤에서 원딜만 힐
공대힐2 : 근딜 힐 보면서 벽2로 중첩 지움
셋탱 : 벽2에 대기하다가 폭풍날개 타이머에 탱자리로 가서 도발 후 폭풍 날개 맞고 다시 탱인계 후 돌아옴.

일반적 포지션

화염아귀 - 공대 포지션

모든 네임드에 적용 가능한 최상의 포지션 이지만, 자리잡기가 매우 힘들



탱힐

공대
힐

원딜

멘탕

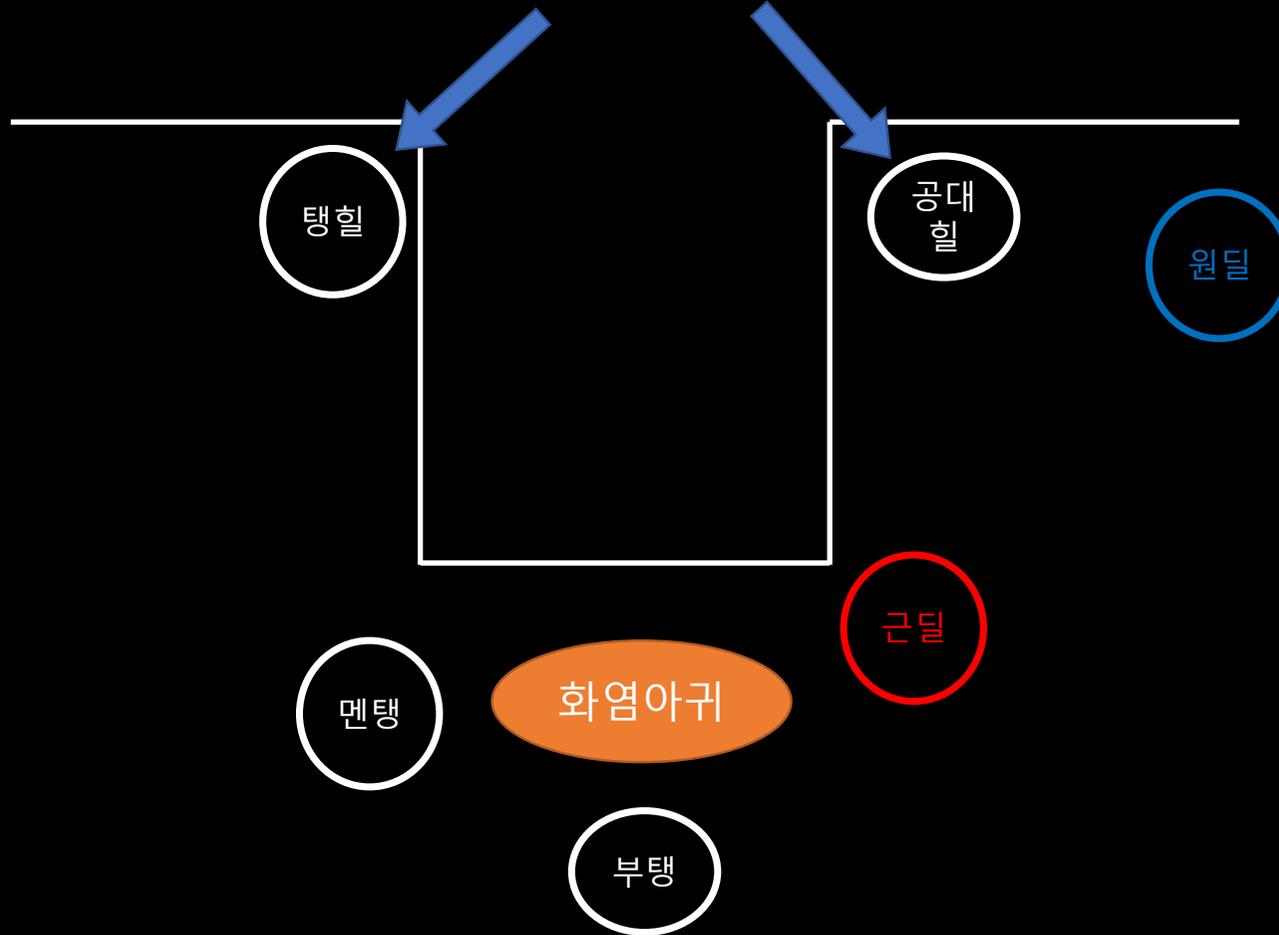
화염아귀

근딜

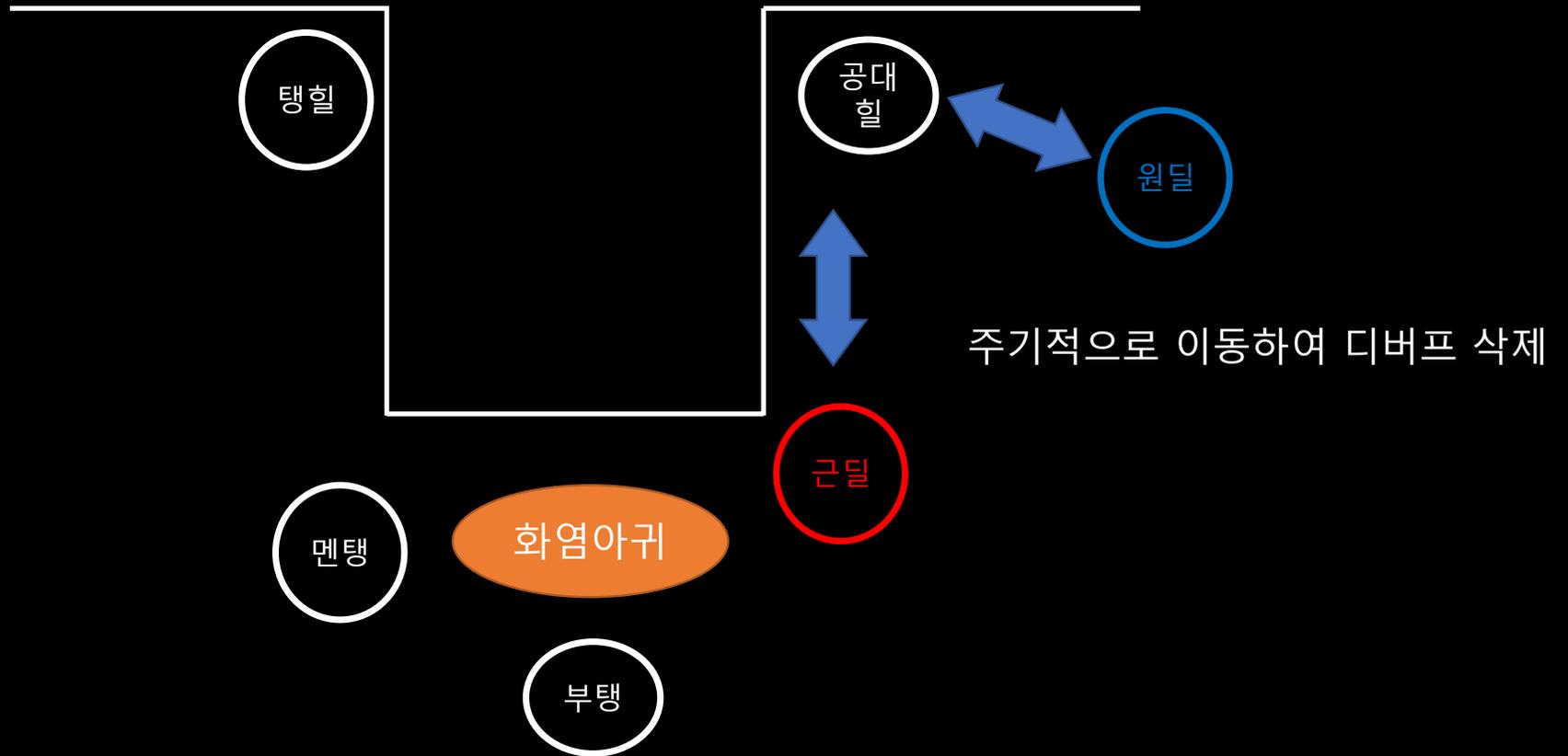
부탕

화염아귀 - 공대 포지션

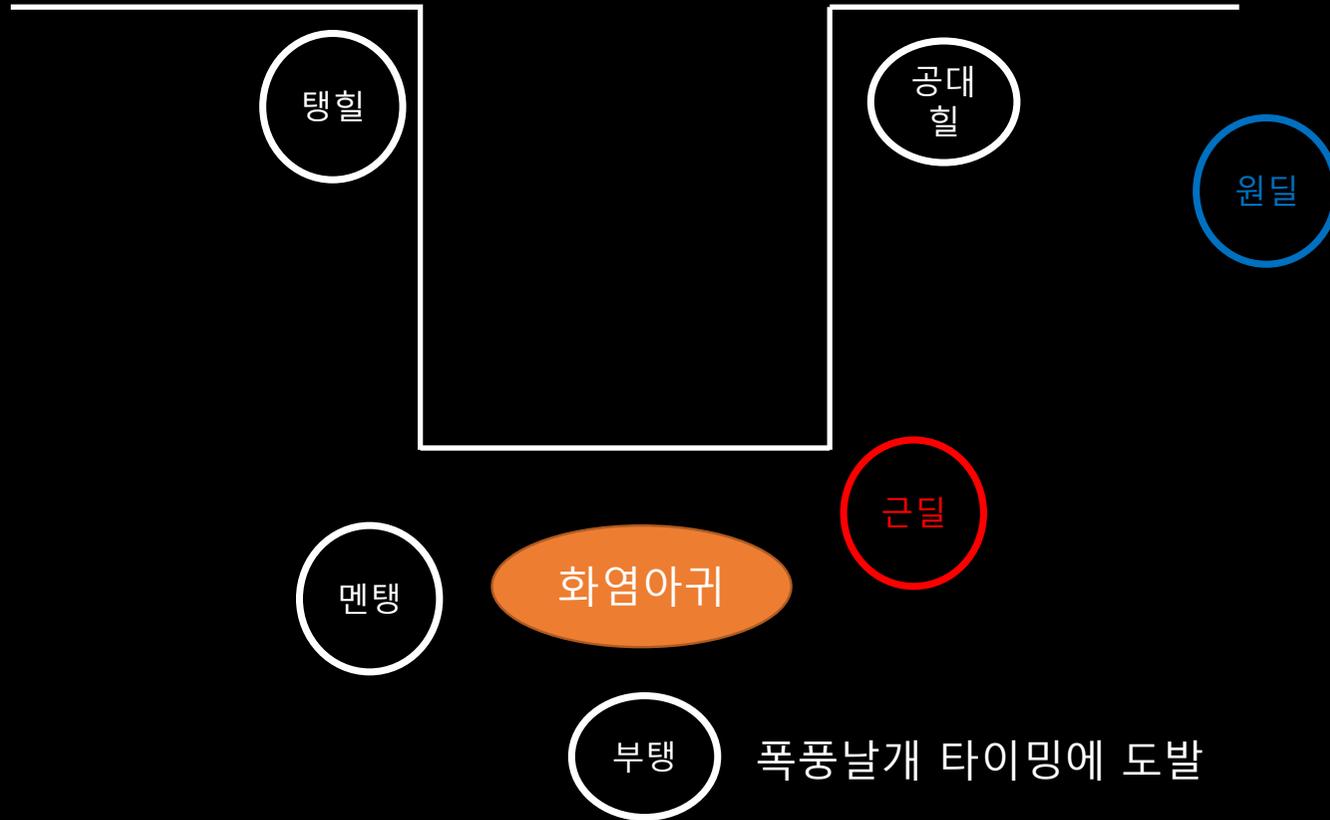
화염강타 디버프에서 안전



화염아귀 - 공대 포지션



화염아귀 - 공대 포지션



화염아귀(4넴) - 요약 정리

탱 : 벽탱, 화저셋 고려해볼것

서브탱 : 폭풍날개 타이밍에 나가서 도발 후 폭날 대신 맞기

근,원딜 : 중첩 적당히 쌓고, 벽 이용해서 중첩 지움(7중첩 관리)

탱/공대힐 : 조를 나눠서 탱과 공대힐이 비지 않도록 중첩 관리

공대장 : 탱/공대힐 중첩 지우는 조 분배. 폭날 타이밍 콜

에본로크 - 스킬



에본로크 - 공대 포지션



머리만 돌린 상태에서 벽탱만 유지.

특별한 공대 포지션 없음.

탱커진 브레스 함께 맞고 힐로 버팀.

이유 : 에본로크 그림자 도발타이밍에 브레스가 겹칠 수 있기 때문에 탱커진은 에본로크 그림자는 8초 쿨타임, 8초 지속이므로, 도발을 계속 눌러야됨.

에본로크(5넴) - 요약 정리

탱커진 : 벽탱, 에본로크 그림자 타이밍에 도발 연계
도발 백 대비 오프탱 함께 도발

근,원딜 : 딜

힐 : 힐

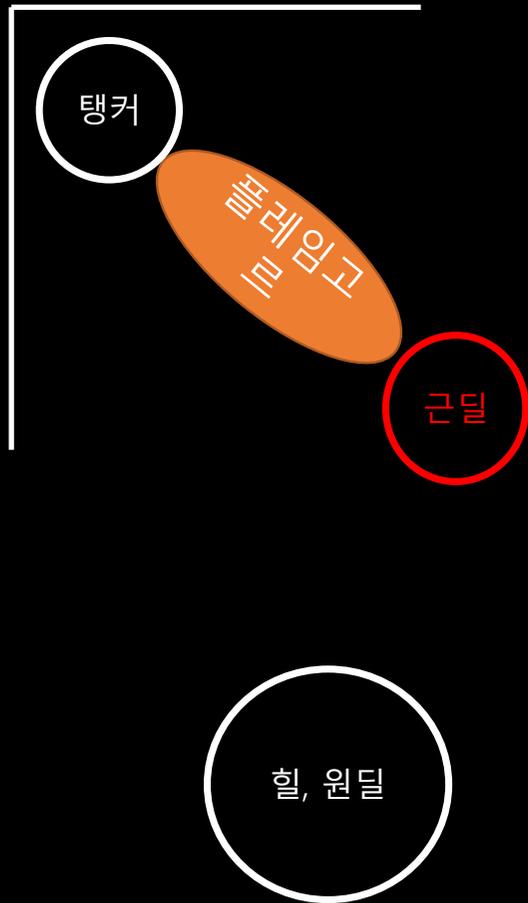
공대장 : 에본로크 그림자 타이밍에 도발 콜 및 응원

플레임고르 - 스킬



- 암흑의 불길 : 화염 + 암흑 데미지(오닉망토 필수)
- 폭풍 날개 : 1어글자 낙백, 어그로 감소
- 격노 : 공대 광역데미지, 사냥꾼 평정의 사격으로 해제 (적중9%필요. 4냥 체제 안정적)

플레임고르 - 공대 포지션



머리만 돌린 상태에서 벽탱만 유지. 단일탱 가능.
특별한 공대 포지션 없음.
광기 쿨이 8초이므로 적중9% 사냥꾼 최소 3명필요.
(평사 쿨 20초)

플레임고르(6넴) – 요약 정리

탱커 : 벽탱.

근,원딜 : 딜

사냥꾼 : 순서대로 광기 타이밍에 평정의 사격 시전

힐 : 힐

공대장 : 평사 순서 배분 및 광기 콜

7넴전 쫓구간



- 용기대장3
속성이 있고, 매우 아프기 때문에,
1마리 정도 드리블 필요
- 자세한 공략 추후 추가
- 이 전에 연금술대 에서 고블린 정배로 엘레 제련 배울
수 있음

크로마구스 - 스킬



-혈족의 고통 : 녹 (독)

속성으로 5초마다 250의 피해
치유효과를 50% 감소.



-혈족의 고통 : 적 (질병)

3초마다 50의 피해를 입히고 이 디버프가 걸린 상태에서
플레이어가 사망하면 크로마구스의 체력이 회복됩니다.



-혈족의 고통 : 청 (마법)

마법 속성으로 매초마다 50의 마나를 소진시키고
주문 시전 시간을 50%증가시키고 이동 속도를 70%감소



-혈족의 고통 : 흑 (저주)

받은 화염 피해를 100%증가



-혈족의 고통 : 청동(시간의 모래로 해제)

10분 동안 주기적으로 플레이어를 4초간 기절



오색 돌연변이 (지배)

아군이 적으로 돌변해 플레이어를 공격

◦ 2가지 스킬이 랜덤으로 결정 ◦



소각 (화염)

즉시 2000~ 3000피해



부식성 산 (자연)

3초마다 2000~3000의 피해
방어도를 3000~5000정도 감소



동결 (냉기)

즉시 1000~2000피해, 마나 연소, 80%주문시전 감소



식튀 (비전)

생명력 50% 감소 ~~4초간 기절~~ 6초 스팀



살창태우기 (화염)

매 3초마다 657~843 피해

크로마구스 - 공대 포지션 1

기둥 뒤에
공간있어요!



<평면도>



크로마구스 - 공대 포지션 2

<평면도>



크로마구스 디버프 : 시야 상관없이 전체 적용
 크로마구스 브레스 : 벽을 이용하여 시야에서 사라지면 피할 수 있음
 + 쇠퇴의 경우 브레스를 맞을시



- 탱 : 탱.
- 근딜 : 딜, 브레스가 올 경우 기둥 뒤 공간으로 피신
- 원딜 : 딜, 브레스가 올 경우, 벽 뒤로 피신
- 냥꾼 : 주기적인 광기 해제
- 탱힐 : 벽으로 크로마구스를 가리고, 탱 시야만 확보.
브레스를 항상 피하는 조건에서 탱힐 가능
- 공대힐 : 공대힐 보면서 브레스 피함. 해제조 포함
- 섭탱 : 브레스 타이밍을 제외하고는 항상 어글작업. 쇠퇴가 올 경우,
쇠퇴를 피한 후, 재빠르게 나와서 크로마구스 위치 고정
- 서브힐 : 쇠퇴시 함께 피하고 섭탱 힐
- 예비냥 : 쇠퇴시 함께 피하고 격노 해제

크로마구스 - 공대 포지션 2

혈족의 고통-청동 : 주기적 스텝 4초, 쫓구간 드랍템인 시간의 모래로 해제 가능

시간의 모래 분배 필요 클래스

탱 : X 있으면 좋지만, 모자르니까 그냥 맞춤
섭탱 : O 쇠퇴를 피하고 탱킹하기 위해 필요
섭탱힐 : O 섭탱 힐을 위해 필요
예비냥 : O 쇠퇴시 격노 해제를 위해 필요
맨탱힐 : O 탱힐이 비지 않게 필요
그외 : X 모래의 α 도 꿈꾸지 말것

크로마구스 - 공대 포지션2



상당히 좋은 자리이나, 크로마구스를 파킹하기 어려움

- 서브탱도 함께 어글 작업.
- 브레스 시전시 탱커를 제외하고 전부 숨고 브레스 끝나고 나옴.
(4초 스톤을 고려하여 브레스 7초전 숨기)
- 쇠퇴가 올 경우 서브탱1과 서브힐러2명, 예비냥꾼1 이 숨었다가 나와서 크로마구스 위치를 그대로 유지. 나머지는 전부 쇠퇴를 맞음.
- 그외 독,질병,마법은 필수 해제 (기사 효율이 가장 좋음)
- 저주는 해제 안해도 됨. 탱 저주해제 전담 지정.

크로마구스 - 공대 포지션



- 쇠퇴를 서브탱, 서브힐러2를 제외하고 전부 맞을 경우, 서브탱이 서브힐러보다 상위의 어그로를 확보했다면, 문제가 되지 않음.
- 탱/서브탱/탱힐/섭탱힐/에비냥꾼/해제조 배분이 핵심.

크로마구스(7넴) - 요약 정리

탱 : 탱. 모래 X

근딜 : 딜, 브레스가 올 경우 기동 뒤 공간으로 피신

원딜 : 딜, 브레스가 올 경우, 벽 뒤로 피신

냥꾼 : 주기적인 광기 해제

탱힐 : 벽으로 크로마구스를 가리고, 탱 시야만 확보.

브레스를 항상 피하는 조건에서 탱힐 가능. 모래 O

공대힐 : 공대힐 보면서 브레스 피함. 해제조 포함

섭탱 : 브레스 타이밍을 제외하고는 항상 어글작업. 쇠퇴가 올 경우,

쇠퇴를 피한 후, 재빠르게 나와서 크로마구스 위치 고정. 모래 O

서브힐 : 쇠퇴시 함께 피하고 섭탱 힐. 모래 O

예비냥 : 쇠퇴시 함께 피하고 격노 해제. 모래 O

공대장 : 역할 분배(핵심). 브레스 콜. 해제조 지원 콜. 쇠퇴 안오길 기도.

네파리안 - 1페이지

- 네파리안이 주기적으로 어둠의 화살, 정신지배 캐스팅
- 어둠의 화살은 벽뒤로 숨어도 못피함. 공대힐
- 정신지배는 해제 되는지 확인 필요. 안될 경우 변이.
- 쫓 스폰 자리는 2곳.
- 커다란 오색용 체력 : 24k (불확실)
- 작은 용기병 : 14k (불확실)
- 5초간격으로 스폰. 충분히 제거 가능하며, 필요시 딜러 쿨기 배분
- 42 or 40 마리 죽으면 2페이지 시작
(암흑 브레스사용, 공대원 전원 오닉망토 착용)



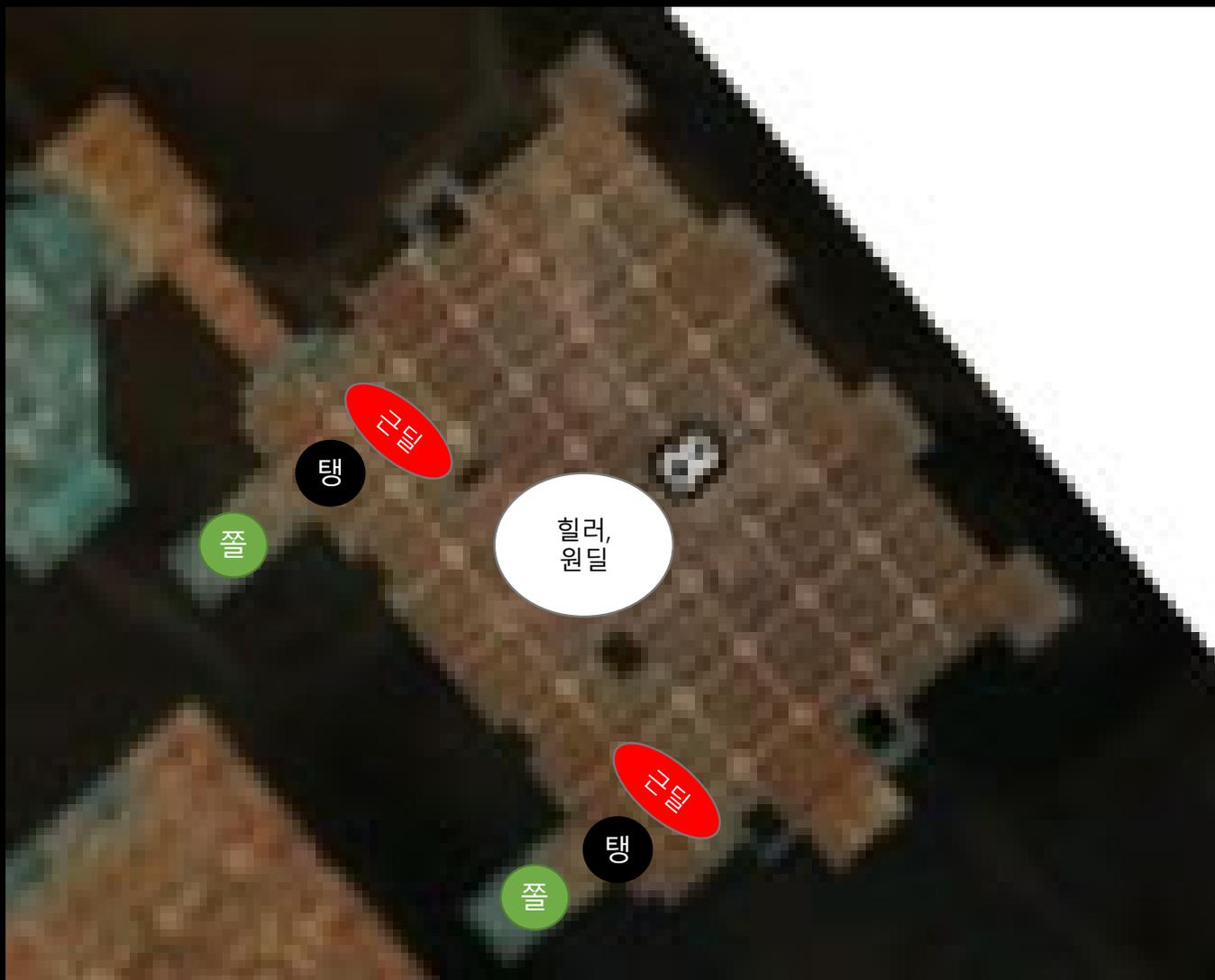
용기병 종류	스킬	마법 저항	근딜	법사	냥꾼	흑마
빨간용기병	주변에 1300 데미지	화염 저항	X	O	O	O
검은용기병	즉시 강력한 데미지	화염, 암흑 저항	O	O	O	O
푸른용기병	주변에 공속 낮춤+마나연소	냉기 저항	X	X	O	O
청동용기병	주변에 시전속도도,공격속도 낮춤	비전 저항	X	O	O	O
녹색용기병	대상을 기절	자연 저항	O	O	O	O

네파리안 - 1페이지



힐러, 원거리딜

네파리안 - 1페이지



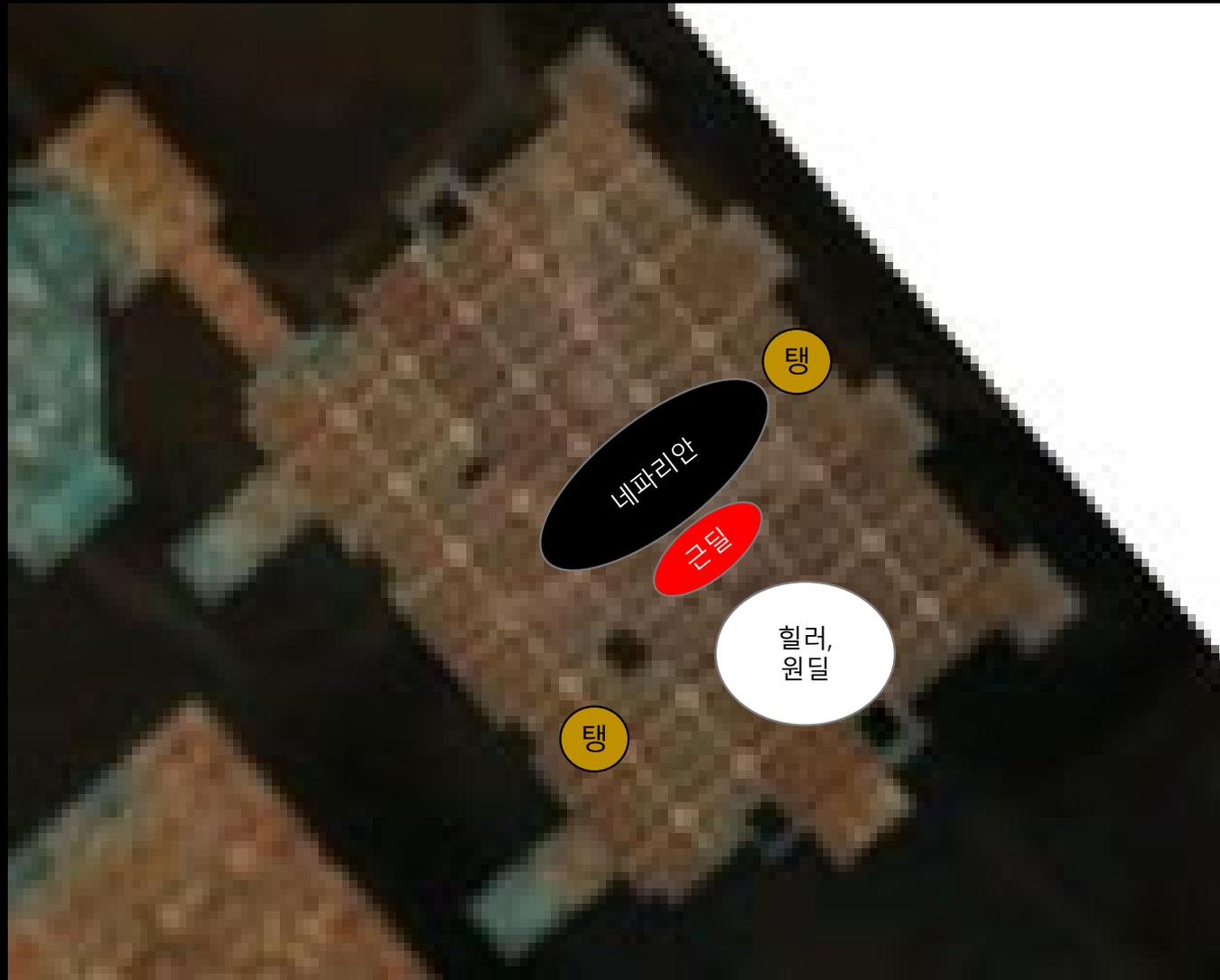
네파리안 - 2페이지

- 주기적 광역 공포(공수, 진동 토템), 쿨다운 25초
원딜,힐러는 30미터 떨어지면 됨
- 1어글자 치감 디버프(저주), 쿨다운 10초
- 전방 암흑 브레스, 쿨다운 15초
- 전방 회전베기
- 꼬리치기
- 클래스콜

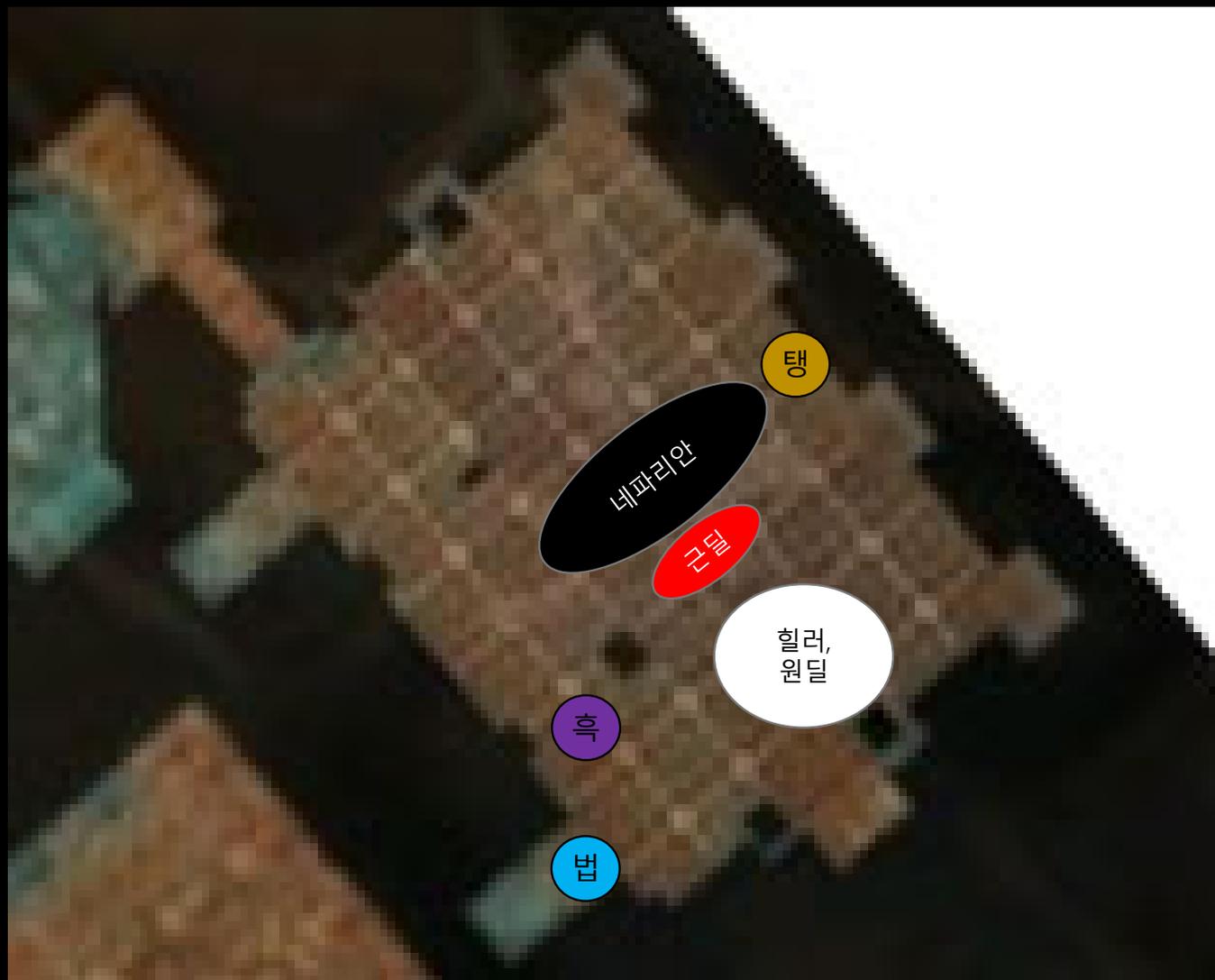
냥꾼의 경우 무기 교환 매크로를 사용하여 클래스콜에 일반무기를 차고 파괴시킴.

클래스	디버프	대처
전사	광폭태세로 전환, 받는 데미지 30% 증가	탱힐
도적	네파리안 정면으로 소환, 이동불가	탱커 고개 돌리기
냥꾼	무기 파괴	다른 무기 사용 OR 수리로봇
법사	변이를 아무에게나 시전	따로 빠져서 자기들끼리 변이
흑마	주변에 정령 소환해서 스팀	따로 빠져서 소환
사제	치유시 대상 피해	소생, 보호막 사용
기사	네파리안에게 보호의 축복	캐스터 어글 관리
드루	강제 표범폼 변신	딜
술사	적군에게 버프 주는 토템 시전	빠르게 토템 정리

네파리안 - 2페이지 포지션



네파리안 - 2페이지 - 클래스콜



네파리안 - 3페이지



- 22퍼쯤에 딜컷을 하고 클래스콜을 봄.
- 20퍼에 3 페이지
- 죽은 용기병이 언데드로 변신
- 한점에 모아서 얼회, 광역으로 마무리
- 광역기 없는 클래스는 솔룸 성수 사용
- 줄파락 특성으로 법사 드리블 24시간 가능

네파리안(8넴) 요약 정리

1페이지

쫄탱, 쫄딜, 힐

공대장 : 용기병 색깔별로 딜러 배분 or 사용 스킬 지정

2페이지

탱 : 난간 탱

부탱 : 유사 대비

근딜, 원딜 : 딜

힐 : 탱힐/공대힐/공포의 수호물 배분

공대장 : 클래스 콜 브리핑

3페이지

공대장 : 22퍼 딜컷. 클래스콜 본 후, 네파 20퍼 만들고 쫄딜 브리핑

법사 : 줄파락에서 갈고 닦은 냉돌 드리블 곡예