

# 로스트아크 신규 클래스 기획서

스페셜리스트(남) - 원예사

조용원

# 목차



## ❖ 클래스 기획 배경

딜러 클래스 분포도  
뿌리 클래스 선정

## ❖ 클래스 소개

컨셉 소개  
내러티브 및 비주얼 컨셉  
아이덴티티

## ❖ 클래스 사양

클래스 세부 사양  
아크 패시브 깨달음  
스킬 구성 소개  
스킬 세부 사양  
    ↳ 기본 움직임  
    ↳ 이동기, 기상기  
    ↳ 아이덴티티 스킬  
    ↳ 일반 스킬  
    ↳ 각성기, 초각성기, 초각성 스킬  
아크 패시브 도약  
전투 시나리오

## ❖ Q&A

# 클래스 기획 배경

## 딜러 클래스 분포도

※해당 도표는 로스트아크 내 공식적으로 표기된 조작난이도와는 별개로, 개인적으로 분석한 도표입니다.



현재 로스트아크의 딜러 클래스 중 운영 난이도가 가장 높은 클래스는 **아르카나**라고 이야기 할 수 있습니다.

그러나 아르카나 클래스의 가장 큰 **진입 장벽**은 낮은 체방계수와 적은 경직, 피격이상 면역 스킬로 인해 따라오는 **높은 조작 난이도**이기도 합니다. 이로 인해 **높은 운영 난이도**를 기반으로 운영하는 클래스임에도 **조작이 쉬운**, 이른바 **뇌지컬** 중심의 클래스 수요는 꾸준히 있을 것이라고 유추할 수 있습니다.

# 뿌리 클래스 선정 - 스페셜리스트 (남)



## 스페셜리스트 클래스의 낮은 조작 난이도

현재 스페셜리스트 클래스는 서포터 직업군인 도화가를 포함하여 쉬운 조작 난이도를 기반으로 제작되고 있다고 분석하고 있습니다.

그러나 한편으로 스페셜리스트 클래스이면서 높은 포텐셜 (고점) 을 가진 클래스의 수요는 꾸준히 유저들의 목소리를 통해 제기되고 있습니다.

딜러 클래스 분포표에서 가장 모자란 낮은 조작 난이도와 높은 운영 난이도를 조합하기에 스페셜리스트는 매우 적재적소의 뿌리클래스라고 판단했습니다.



클래스	성별, 뿌리 클래스	출시일
브레이커	남성 격투가	2023년 12월 20일
환수사	여성 스페셜리스트	2025년 01월 08일
발키리	여성 전사	2025년 06월 25일
용기사	여성 신규 클래스	2026년 1분기 추정

## 남성 클래스의 출시 공백

마지막 남성 클래스 브레이커의 출시 이후, 2025년 로아온 썸머에서 예고한 신규 클래스 용기사가 여성 클래스로 출시된다면, 남성 클래스 출시 공백은 최소 3년이 넘어가게 됩니다.

더불어 림레이크 대륙 출시 당시 파후, 긴 등 남성 요즈 종족 NPC가 유튜브의 콘텐츠로 사용되거나 커뮤니티의 화제글로 선정되는 등 좋은 호응을 이끌어낸 선례를 바탕으로, 남성 스페셜리스트의 출시는 많은 수요를 이끌어낼 수 있을 것입니다.

# 클래스 소개



스페셜리스트 (남)

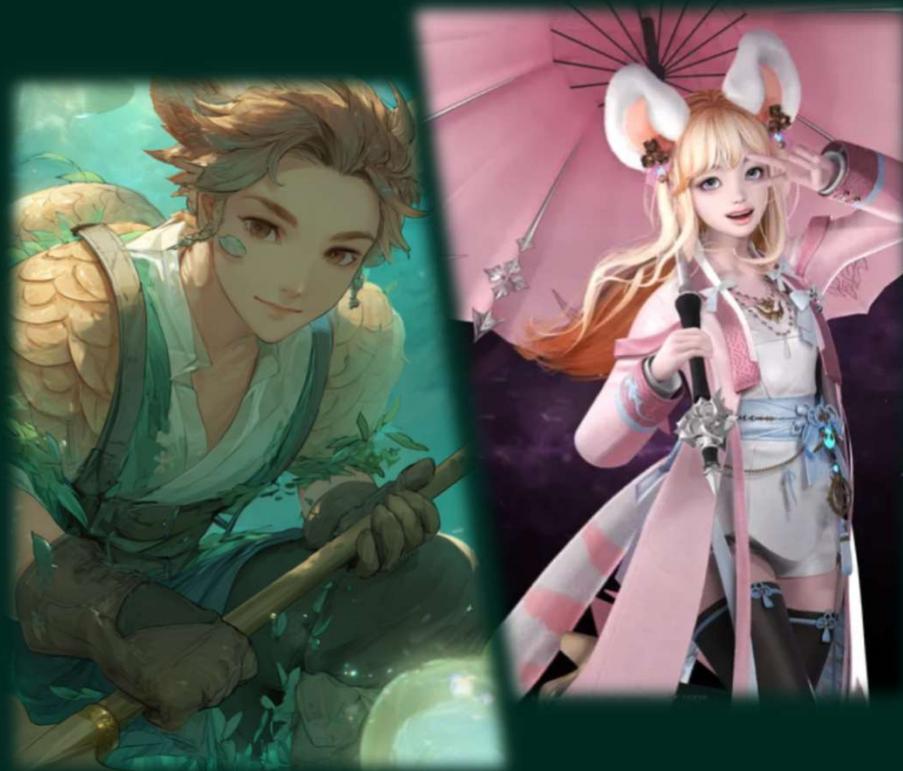


## FLORAMANCER

원예사

“물과 바람과 햇살, 그리고 내가 있으면 무엇이든 피워낼 수 있어!”





원예사는 기상술사의 젠더락 해제 클래스에 해당합니다.

기상 스킬에 해당하는 기후 스킬을 사용하여 양분 구슬을 획득합니다.

획득한 양분 구슬 게이지를 소모함으로써 아이덴티티 스킬을 사용하거나, 기상술사의 우산 스킬에 해당하는 경작 스킬을 강화합니다.

향후 예상되는 질문에 대해서는 78페이지 Q&A에 답변이 준비되어 있으니, 해당 페이지를 참고해주세요.

Q-1. 왜 기상술사 젠더락인데, 아이덴티티가 다른가?

Q-2. 젠더락 해제 클래스가 아닌 컨셉을 잡으면 되지 않나?



## “기상술의 분과, 식생학”

바람·비·햇살을 다루는 림레이크의 **기상술**이 토양과 호흡하며 **생명의 흐름**을 관리하는 방향으로 분화된 것이 **식생학**입니다.  
**기후를 조종한다**는 근본은 기상술과 동일하지만, 식생학은 기류·습도·광량을 정밀하게 제어하여 식물을 피워내는 데 집중합니다.

자연과 소통하고 하나됨을 중시하는 고대 요즈 철학 **균형과 순환**을 계승하여, 땅이 준 것을 다시 땅에 돌려주는 것으로 **생명의 흐름을 되돌림**에 집중합니다.  
언뜻 아름다워 보이지만 한 림레이크에 도사린 무시무시한 식물들을 다루는 데에 익숙한 원예사들은  
균일한 품질의 약, 염료, 재료를 얻기 위해서 정밀한 기후를 다루어 양질의 생필품을 조달하는 것으로 림레이크의 한 축을 지탱합니다.



## 공유 스킬

원예사는 기상술사의 **기상 스킬**을 변형한 **기후 스킬** 스킬군을 사용합니다.  
**기후 스킬**은 메인 공격 스킬이 아닌, 아이덴티티 게이지 수급을 주 목적으로 기획되었습니다.  
**기상 스킬과 비슷한 형태로 익숙함을, 다른 활용 방식**으로 색다름을 제공하고자 합니다.

일러스트 예시 1

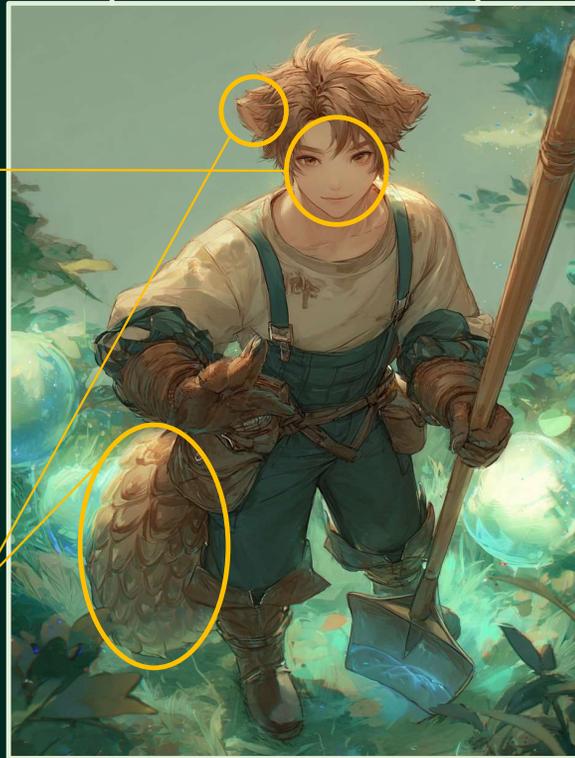
NPC\_YozSouth\_Male\_Pahu 참고



◆ 얼굴 비주얼 키포인트: 파후 + 양기  
 마초와 반대되는 성향의 미형을 가지도록 합니다.  
 NPC파후가 느긋한 성격의 콜뷰티가 메인 필러라면,  
 원에서는 그보다 활기를 띄고있는 양기가 강한  
 이미지에 해당합니다.



◆ 동물 모티브: 천산갑  
 땅에서 굴을 파고 지내는 습성과 돌처럼 보이는 단단한  
 비늘이 강조되어 대지의 느낌이 강하게 살아납니다.



일러스트 예시 2



◆ 복장과 도구에 나무 덩굴이 감겨있거나,  
 풀이 자라나있는 장식을 추가함으로써  
 판타지스러움을 강조합니다.

◆ 주 무기: 환영 농구  
 메인 필러: 두 손 무기, 나무 재질의 손잡이,  
 금속 재질의 작동부.  
 작동부는 호미, 괭이, 삽, 갈퀴 등으로 변  
 형할 수 있으며 추가적인 아바타 제작  
 시, 진별 등, 요즈의 환영 무기에 사용되  
 는 머터리얼 사용도 고려할 수 있습니다.



NPC\_YozSouth\_Male\_Shandy  
 Weapon\_SpearOfExtinction 참고

참고 이미지  
 호빗: 뜻밖의 여정, 빌보 배긴스



◆ 메인 복장: 정원사 복장

메인 의상으로는 멜빵 바지, 가죽 혹은 질기고 두꺼운 천 재질의 원에 장갑과 부츠, 도구를 담고다니는 다용도 주머니가 있습니다.  
 멜빵은 녹색계열에 청바지의 데님 질감을 사용하며 장갑, 부츠, 주머니, 벨트 등 가죽 혹은 두꺼운 천 재질의 의상 및 소품은 부드러운 부직포  
 계열의 투박함을 살리는 질감이 좋습니다. 버클 등 금속 장신구는 황동 재질로, 반광의 금속 질감과 갈색에 가까운 색조를 가집니다



“흙과 바람과 햇살, 그리고 내가 있으면 무엇이든 피워낼 수 있어!”

원예사는 대지의 힘을 바탕으로 식물을 피워내어 적을 제압하는 클래스입니다.

양분의 조합을 통해 특성에 맞는 강화 효과를 부여하는 강력한 식물을 피워내거나, 자신의 무기에 식물의 힘을 깃들이는 것으로 직접 적을 공격할 수 있습니다.

## IDENTITY

양분 구슬 : 물 / 양분 구슬 : 빛 / 양분 구슬 : 바람 원예사는 세 가지 양분 구슬을 자원을 통해 스킬을 강화하는 것으로 적을 제압합니다.

물은 스킬의 자원 소모를 보조하여 전투의 흐름을 여유롭게 만들 수 있습니다.

바람은 전투에 관련된 속도를 보조하여 쾌적하고 호쾌한 전투를 이어나갈 수 있습니다.

빛은 스킬의 치명타를 보조하여 확정적으로 치명타 공격을 만들어내거나 피해량을 증가시키는 등 강력한 공격의 밑바탕이 되어줍니다.



아이덴티티 | 양분 구슬 : 물 / 양분 구슬 : 빛 / 양분 구슬 : 바람

대표무기 | 환영 농구

# 클래스 사양

## 클래스 세부 사양

클래스 명	원예사	
종족	요즈	
주 스탯	지능	
전투 자원	마나	
아이덴티티	양분구슬: 물/빛/바람	
무기	환영 농구	
약기	공후	
깨달음 노드	생명의 정원	순환의 씨앗
조작 난이도	하	상
운영 난이도	상	중
시너지 능력치	상	하
유틸리티: 무력화	중	상
유틸리티: 파괴	중	상
유틸리티: 카운터	상	상
유틸리티: 기동력	중	중
추천 각인	원한 아드레날린 타격의 대가 저주받은 안형 돌격대장	원한 아드레날린 결투의 대가 바리케이드 예리한 둔기

### 아이덴티티 | 양분 구슬 단순화



### 아이덴티티 | 양분 구슬 사양



#### 아이덴티티 테두리

#### 아이덴티티 게이지

아래에서 차오르는 형태로 구성되어 있습니다. 게이지가 100퍼센트 채워질 시 순간적인 빛 발산과 색의 변화 등으로 이를 표시하는 VFX가 필요합니다.

#### 아이덴티티 스킬 아이콘

비활성화/활성화로 구분되는 VFX가 필요합니다.

삼각형 포메이션으로 배치된 세계의 원형 오브(Orbs), 색과 질감으로 물, 바람, 빛임을 명확하게 인지할 수 있어야 합니다. 오브의 배치 위치나 순서는 기본적으로 **물: 좌하단/빛: 중앙상단/바람: 우하단**으로 지정하였으나, 중요도가 낮기때문에 배치와 순서에 수정사항이 생겨도 무방합니다. 이를 장식하는 주변부의 금속재질 테두리의 레퍼런스는 스페셜리스트 직군에 사용되는 아이덴티티 인터페이스와 동일합니다.

### 대표무기 | 환영 농구 사양

원예사의 무기의 주 디자인 요소는 아래와 같이 **머리**와 **손잡이** 부분으로 총 두 파트로 구성되어 있습니다.

#### 머리부분



#### 손잡이 부분



### 대표무기 | 환영 농구 단순화



머리 부분: 호미, 삽, 괄이 등 일반적인 농기구의 작동부 형태로 이루어집니다.

아바타 제작 시 쇠, 나무, 환영 (불투명 재질) 사용이 가능합니다.

손잡이 부분: 두손으로 쥐는 도구만큼의 길이어야 합니다. (예시: 창술사, 디스트로이어)

경작 스킬, 기후 스킬로 양분 구슬을 획득,  
양분 구슬 소모를 통해 주력기를 강화하는 아이덴티티  
**양분 구슬**



경작 스킬로 획득한 양분은 바람·물·빛 순서대로 차오른다.  
바람이 100%일 때 경작 스킬 사용시 물 양분을 획득하는 구조.



### 생명의 정원

조작 난이도 **하** 운영 난이도 **최상**

논타겟 스킬을 적중시키는 **조작**보다 적재적소에 소모하는 아이덴티티 **운용**이 중요

**원거리 공격**  
주 공격 타입: **없음 (타격의 대가)**  
주 전투 특성: **특화**  
포지션: **시너지 딜러**

기후 스킬로 양분 구슬을 획득합니다.  
아이덴티티 스킬 **발아**를 사용함으로써 **양분 구슬**을 소모합니다.  
소모된 양분 구슬로 스킬 적중을 **보조**하고 아군에게 **이로운 효과**를 부여하는 식물을 피워냅니다.



### 대지의 맥동

조작 난이도 **상** 운영 난이도 **중**

높은 스킬 **적중** 난이도를 요구하면서 적절한 난이도의 아이덴티티 **운용**을 필요

**근/중거리 공격**  
주 공격 타입: **헤드 어택**  
주 전투 특성: **특화**  
포지션: **퓨어 딜러**

경작 스킬로 획득하는 양분 구슬을 대폭 상승시킵니다.  
아이덴티티 스킬 **종자 개량**을 사용함으로써 양분 구슬을 소모합니다.  
소모된 양분 구슬로 스킬 대미지를 **강화**하고 스킬의 적중 구조를 **압축**합니다.



아이덴티티 스킬: 발아(發芽)

아이덴티티 1 키 (기본:Z)로 사용.

최소 1개 이상의 양분 구슬이 100%일 경우에만 사용이 가능하다.  
사용 시, 완충 상태의 양분 구슬 (양분 구슬 게이지가 100%인)을 **모두** 소모한다.  
완충 상태가 아닌 0% 이상의 양분 구슬의 게이지는 **소모되지 않는다**.

발아 사용 시, 플레이어가 위치한 필드에 **환영 나무** 오브젝트를 생성한다.

**환영 나무:** 소모한 (양분 구슬의 개수) \* 8초의 지속시간을 가진다.

소모한 양분 구슬 종류에 맞는, 지속시간 5초의 버프를 환영 나무가 필드에 남아있는 동안 지속적으로 플레이어에게 부여한다. (1000ms마다 갱신).

**환영 나무-물:** 마나 사용 스킬의 마나 소모량이 10% 감소한다.

**환영 나무-바람:** 모든 스킬의 시전 속도가 10% 증가한다.

**환영 나무-빛:** 사용하는 식생 스킬이 반드시 치명타로 적중한다.

소모된 양분의 종류와 개수에 따라 양분 구슬이 열매처럼 매달려있는 모습.



환영 나무

환영 나무의 모델은 로스트아크 캐릭터 평균 신장 (데련으로 기준을 삼음) 대비 1.8배 ~ 2배로 합니다.  
서머너-아키르 참고

Class\_Wizard\_Female\_Summoner\_Akir 참고

양분 구슬의 모티브는 림레이크 곳곳에 위치한 유리구슬 공예품입니다.



Environment\_Asset\_Tree\_RimLake\_001

나무 모티브는 바오밥입니다.  
로스트아크 설정집의 림레이크 컨셉아트에 비친 나무가 바오밥 나무라는 추측으로 차용하였습니다.



Concept\_KeyArt\_RimLake\_Composition\_001 참고

### 생명의 정원



깨달음

깨달음 포인트 24 필요

식생 스킬의 피해량이 8.0(+레벨당 2.0%) 증가한다.  
기후 스킬로 획득하는 양분 구슬 게이지가 증가한다.  
더 이상 경작 스킬로 양분 구슬 게이지를 획득할 수 없다.

▲ [생명의 정원] 습득 시 다음의 아크 패시브는 습득이 불가능합니다.  
◆ 대지의 맥동

24P  
Lv.0/1

### 바람이 머무는 자리



깨달음

깨달음 포인트 8 필요

식생 스킬의 피해량이 8.0%(+레벨당 2.0%) 증가한다.  
자신의 기후 스킬로 양분 구슬: 바람 게이지를 획득한 경우,  
자신과 주변 24.0m 이내의 자신 및 파티원에게 **바람이 머무는 자리**를 부여하여 8.0초간 공격 및 이동 속도를 8.0%(+레벨당 2.0%) 증가시킨다.

아크 패시브 해방 조건  
◆ 티어1 깨달음 포인트 24 사용 필요  
◆ [생명의 정원] 1레벨 습득 필요

8P  
Lv.0/3

### 숫구치는 샘물



깨달음

깨달음 포인트 8 필요

발아 스킬로 양분 구슬: 물을 소모할 경우, 자신과 주변 24.0m 이내의 자신 및 파티원에게 **숫구치는 샘물**을 부여하여 8.0초간 전투자원 자연 회복량을 2.0%(+레벨당 1.5%) 증가시킨다.

아크 패시브 해방 조건  
◆ 티어2 깨달음 포인트 24 사용 필요  
◆ 바람이 머무는 자리 3레벨 습득 필요

8P  
Lv.0/3

### 나그네의 햇살



깨달음

깨달음 포인트 8 필요

식생 스킬의 피해량이 4.0%(+레벨당 8.0%) 증가한다.  
발아 스킬로 양분 구슬을 소모할 경우, 소모한 양분 구슬의 개수만큼 자신에게 **나그네의 햇살**을 부여한다.  
**나그네의 햇살**: 식생 스킬 사용 시 소모되며, 사용하는 식생 스킬의 **치명타 피해**가 50.0%(+레벨당 15%) 증가한다.

아크 패시브 해방 조건  
◆ 티어3 깨달음 포인트 24 사용 필요  
◆ 숫구치는 샘물 3레벨 습득 필요

8P  
Lv.0/3

## 생명의 정원



아이덴티티 스킬: 발아(發芽)의 효과와 전투의 흐름을 완벽히 이해할 수록 잠재력이 높아지는 아크 패시브.  
**식생 스킬을 주력기로 사용합니다.**

### 풍요의 시간



깨달음

깨달음 포인트 2 필요

소모한 양분 구슬의 개수만큼 자신에게 **풍요의 시간**을 부여한다.  
**풍요의 시간**: 식생 스킬 사용 시 소모되며, 사용하는 식생 스킬의 범위가 20%(+레벨당 2.0%) 증가하고, 시전 속도가 15%(+레벨당 1.0%) 증가한다.

아크 패시브 해방 조건  
◆ 티어2 깨달음 포인트 24 사용 필요

2P  
Lv.0/5

### 순환의 씨앗



깨달음

깨달음 포인트 2 필요

식생 스킬이 적중할 때마다 가장 적게 가진 양분 구슬을 10.0%(+레벨당 3.0%) 획득한다.

아크 패시브 해방 조건  
◆ 티어3 깨달음 포인트 24 사용 필요

2P  
Lv.0/5

### 대지의 맥동



깨달음

깨달음 포인트 24 필요

경작 스킬의 피해량이 8.0(+레벨당 2.0%) 증가한다.  
아이덴티티 스킬 **밭아** 대신 **종자 개량**을 사용할 수 있다.

▲ [대지의 맥동] 습득 시 다음의 아크 패시브는 습득이 불가능합니다.  
◆ 생명의 정원

24P  
Lv.0/1

### 토지 개량



깨달음

깨달음 포인트 8 필요

식생 스킬의 피해량이 8.0%(+레벨당 2.0%) 증가한다.  
더 이상 **기후 스킬**로 양분 구슬 게이지를 획득할 수 없지만, **경작 스킬**로 획득하는 양분 구슬 게이지가 대폭 증가한다.

아크 패시브 해방 조건  
◆ 티어1 깨달음 포인트 24 사용 필요  
◆ [대지의 맥동] 1레벨 습득 필요

8P  
Lv.0/3

### 대지의 보호



깨달음

깨달음 포인트 8 필요

특화 스탯의 **경작 스킬** 피해량 증가 효과 계수가 0.01(+레벨당 0.01) 증가한다.  
**종자 개량**의 효과를 받은 **식생 스킬**을 사용할 경우 자신에게 8.0초간 지속되는 **대지의 보호**를 부여한다.  
**대지의 보호**: 최대 생명력의 30%에 해당하는 보호막을 획득하고, 받는 피해가 20% 감소하며, **경작 스킬** 사용 시 피격이상에 면적이 된다.

아크 패시브 해방 조건  
◆ 티어2 깨달음 포인트 24 사용 필요  
◆ [토지 개량] 3레벨 습득 필요

8P  
Lv.0/3

### 폭발적인 성장



깨달음

깨달음 포인트 8 필요

**경작 스킬**의 피해량이 4.0%(+레벨당 2.0%) 증가한다.  
**종자 개량**으로 강화된 **식생 스킬**과 해당 스킬을 발동시키는 **경작 스킬**과 **식생 스킬**은 어떤 곳에서 적중해도 헤드 어택으로 적중된다.

아크 패시브 해방 조건  
◆ 티어3 깨달음 포인트 24 사용 필요  
◆ [대지의 보호] 3레벨 습득 필요

8P  
Lv.0/3

## 대지의 맥동



아이덴티티 스킬: **종자 개량**을 기반으로 식생 스킬을 경작 스킬과 결합하여 전투 구조를 압축시키는 아크 패시브.  
**경작 스킬**로 양분 구슬을 획득하고 **식생 스킬**을 **경작 스킬**과 **결합**하여 주력기로 사용합니다.

### 맥동 반향



깨달음

깨달음 포인트 2 필요

**경작 스킬**이 **헤드 어택**으로 적중 시, 지진을 발생시켜 3.0초 간 매 초마다 X(레벨당 10%의 데미지 증가)의 피해를 준다.

아크 패시브 해방 조건  
◆ 티어2 깨달음 포인트 24 사용 필요

2P  
Lv.0/5

### 지각 균열



깨달음

깨달음 포인트 2 필요

**식생 스킬**이 소모하는 마나가 20% 증가하지만, **경작 스킬**의 피해량이 1.4%(+레벨당 1.4%) 증가한다.

아크 패시브 해방 조건  
◆ 티어3 깨달음 포인트 24 사용 필요

2P  
Lv.0/5

SkillType\_Cultivation

### 경작

농구 타격 스킬

경작 스킬은 이동기, 카운터, 체인 입력 스킬(아드레날린 등 스킬 스택 유지) 등, 각종 유틸리티를 보조하는 스킬로 구성되어 있습니다. 기본적으로 토속성의 기본 속성을 가집니다.

#### 스킬 목록

싹둑 가지치기  
콕콕 모종구멍  
샤샤 발갈기  
바윗돌 깨뜨려  
팍팍 씨뿌리기  
풍작! 갈무리

SkillType\_Botanic

### 식생

식물 육성 스킬

식생 스킬은 원예사의 메인 공격 스킬에 해당합니다. 높은 특화 계수와 긴 재사용 대기시간을 가집니다. 식물에 어울리는 공격 속성을 추가, 변경하는 트라이포드를 가집니다.

#### 스킬 목록

소낙비왕대  
검수 파리지옥  
요즈잡이통풀  
담쟁이 가시덩굴  
폭발성 슬방울탄  
연지연화

SkillType\_Climate

### 기후

양분 획득 스킬

기후 스킬은 공격 적중 시 양분 구슬 게이지를 획득합니다.

#### 스킬 목록

물안개 > 물  
무더기비 > 물  
해무리 > 빛  
불별더위 > 빛  
실바람 > 바람  
하강기류 > 바람

이동속도는 전 클래스 기준 이동속도와 동일합니다.

### 일반 이동

NPC 파후 이동모션 사용.  
NPC\_YozSouth\_Male\_Pahu 참고

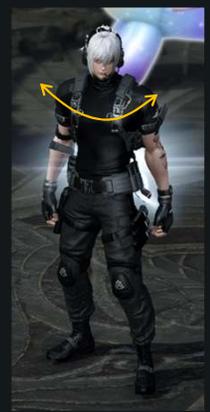
### 공격 대기 이동



캐릭터 기준 오른손에 무기를 쥐고 달리는 모션.  
농구의 작동부를 제외한 손잡이부 중 상단 1/3지점을 잡는다.

암살자-소울이터 공격 대기 이동모션 참고  
Class\_Assassin\_Female\_Souleater / Souleater\_Run\_AttackReady

### Idle 모션



미세한 어깨 정적인 움직임. (Subtle Shoulder Sway)  
Loop 횟수 2회~5회 사이의 랜덤한 횟수마다, (이동 종료 직후라면 8~13회로 증가)  
+주변을 둘러보는 변칙 모션.

헌터-데빌헌터 Idle 모션 참고  
Class\_Hunter\_Male\_DeadEye / DeadEye\_Idle\_Default / DeadEye\_Idle\_LookingAround

### 공격 대기 스탠딩



어깨에 무기를 걸쳐놓는 자세.  
팔꿈치의 위치가 레퍼런스의 디스트로이어(좌)와 기상술사(우) 중간 정도.

Concept\_Keyart\_Class\_Warrior\_Male\_Destroyer  
Class\_Specialist\_Female\_Aeromancer / Aeromancer\_Idle\_AttackReady

암살자-소울이터 공격 모션 참고

Class\_Assassin\_Female\_Souleater / Souleater\_BasicAttack\_WithWeapon

## 일반 공격 (평타) - 키다운 조작 기준

헌터-데빌헌터 공격 모션 참고

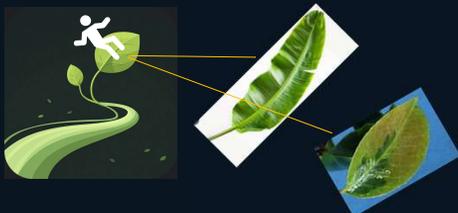
Class\_Hunter\_Male\_DeadEye / DeadEye\_BasicAttack\_WithoutWeapon

시작 시점 (ms)	행동	히트 판정	히트 범위	레퍼런스 이미지
48	캐릭터 기준 우측 뒤로 무기를 뺀다. 무기는 양 손으로 쥐고있으며 오른손이 뒤로 넘어가게 된다.	-	-	
102	두손으로 왼 무기를 내리친다. 무기의 타격부가 움직이는 궤적을 따라 트레일 이펙트. (FX_Floramancer_BasicAttack_WithWeapon_Trail_001) +바닥에 흠파임 데칼 (Decal_General_DirtCrack_001) +돌 튀 이펙트(小) (FX_General_DirtSplash_001)	순간 히트 판정 1회.	캐릭터 루트본 기준 타격 결정 방향 3.0m, 중심으로 지름 3.0m의 원형	
134		히트 판정 종료	-	
150	두손으로 무기를 뽑아 좌측 뒤로 무기를 뺀다. 무기는 양손으로 쥐고있으며 왼손이 뒤로 넘어가게 된다.	순간 히트 판정 1회.	캐릭터 루트본 기준 타격 결정 방향 3.0m, 중심으로 지름 4.0m의 원형	
230	두손으로 왼 무기를 내리친다. 무기의 타격부가 움직이는 궤적을 따라 트레일 이펙트. (FX_Floramancer_BasicAttack_WithWeapon_Trail_002) +바닥에 흠파임 데칼 (Decal_General_DirtCrack_002) +돌 튀 이펙트 (中) (FX_General_DirtSplash_002)	히트 판정 종료		
380	두손으로 무기를 뽑아 머리 뒤로 무기를 뺀다. 무기는 양손으로 쥐고있으며 오른손이 위로 가며, 양손이 서로 가까이 붙어있다. 왼 다리가 위로 살짝 들린다.	-		
640	두손으로 왼 무기를 내리친다. 무기의 타격부가 움직이는 궤적을 따라 트레일 이펙트. 들었던 다리에 무게를 실어 힘차게 내린다. (FX_Floramancer_BasicAttack_withWeapon_Trail_003) +바닥에 흠파임 데칼 (Decal_General_DirtCrack_001) +돌 튀 이펙트 (大) (FX_General_DirtSplash_003)	순간 히트 판정 1회.	캐릭터 루트본 기준 타격 결정 방향 3.0m, 중심으로 지름 5.0m의 원형	
670		히트 판정 종료		

시작 시점 (ms)	행동	히트 판정	히트 범위	레퍼런스 이미지
48	캐릭터 기준 우측 손을 주먹 쥐어 뒤로 뺀다. 오른손에 무게중심을 옮긴다.	-	-	
240	뒤로 뺀 오른손 주먹으로 폭 공격을 가한다. 주먹이 움직이는 궤적을 따라 트레일 이펙트. (FX_Floramancer_BasicAttack_WithoutWeapon_Trail_001)	순간 히트 판정 1회.	캐릭터 루트본 기준 타격 결정 방향 110도 부채꼴 1.0m	
382		히트 판정 종료	-	
550	라이트 축이 끝나며 뒤로 넘어갔던 왼손으로 어퍼컷. 왼손 궤적을 따라 트레일. (FX_Floramancer_BasicAttack_WithoutWeapon_Trail_002)	순간 히트 판정 1회.	캐릭터 루트본 기준 타격 결정 방향 110도 부채꼴 1.0m	
648		히트 판정 종료		
1083	왼 다리를 들어올려 돌려차기. 왼발이 움직이는 궤적을 따라 트레일 이펙트. (FX_Floramancer_BasicAttack_WithoutWeapon_Trail_003)	순간 히트 판정 1회.	캐릭터 루트본 기준 타격 결정 방향 180도 부채꼴 2.0m	
1183		히트 판정 종료		

## 썩썩 나뭇잎배

### 아이콘



바나나, 동백나무와 같이 보트,서핑보드 형의 유선형이며 탄탄한 질감의 이파리에 원예사의 실루엣이 타고있습니다. 보드를 타듯 미끄러지는 모습을 표현합니다.

### 일반

재사용 대기시간 7초

슈퍼아머: 피격이상 면역, 상태이상 면역

### 스킬 설명 - High Level

나뭇잎을 타고 전방으로 빠르게 미끄러지며 10.0m 이동한다.

### 스킬 기획 의도

조작 난이도를 낮추는 수단 중 하나로, 긴 이동거리의 이동기를 탑재. 기상술사의 이동기가 9.0m → 이슬비 사용시 12.0m임을 감안하여 그 중간 정도인 10.0m + 이슬비 사용전 이동기 모션 길이보다 다소 길게 책정했습니다.

모션 키	시작 시각 (ms)	이동량	설명
Start_Leap	0	키다운시 마우스 커서 방향 1.0m	캐릭터 점프 애니메이션. 이동 진행방향 1.0m까지 가속. (Anim_Floramancer_Skill_Avoid) 캐릭터가 지면에서 분리되는 순간부터 지면에 앞사귀가 펼쳐지는 모션 재생. (Anim_Floarmancer_Skill_Avoid_Leaf) +앞사귀의 위치는 캐릭터의 중심에 맞춰 함께 이동. +흙파임 데칼(Decal_General_DirtCrack_001) +이펙트 주변 흙이 튀는 이펙트(FX_General_DirtSplash_001)
Glide	100	추가 9.0m	앞 위에 탑승하여 East out으로 이동. Ease out 커브 [t=0~1, 거리 d=9.0m, d(t) = 9.0 * (1 - (1-t)^2)] +이동 경로에 남는 연녹/민트 바람 라인 트레일 (FX_Floramancer_Skill_Avoid_Trail)
End	700	1.0m	+캐릭터 점프 애니메이션. 1.0m 이동하며 바닥으로 착지. 앞사귀에서 내리는 모션이기 때문에 낮고 빠른 점프로 표현. +앞사귀가 말리며 바닥으로 소멸.
Recovery_End	1100	-	



레퍼런스: 리그 오브 레전드 -탈리아



구분	스킬 이름	쌍쌍 나뭇잎배
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	N/A
스킬 사용 조건	루트본 기준 최대 거리 (지점,캐스팅 스킬)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	7.0
	소모 자원 종류/량	N/A
	사용 불가능 상태	피격이상, 상태이상
효과	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 피격이상 면역 슈퍼아머: 상태이상 면역
	이동 방향 / 거리	커서 방향 / 10.0m
	히트 영역 종류 / 크기 (m)	N/A
	순간 /지속 효과	N/A
	적용 대상	자신
	적용 시간	N/A
리소스	속성 (버프/디버프)	N/A
	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Skill_Avoid Anim_Floarmancer_Skill_Avoid_Leaf Decal_General_DirtCrack_001 FX_General_DirtSplash_001 FX_Floramancer_Skill_Avoid_Trail
	전체 모션 길이 (ms)	1100
	모션 변경 시점 (ms)	0,100,700,1100
	효과 발생 시점 (ms)	0 ~ 1100

## 쭉쭉!

### 아이콘



기상기에 사용되는 스프링 화살표 모양을 식물의 덩굴로 표현합니다.  
한쪽 끝에 원예사의 실루엣이 그녀를 타듯 날아가는 자세로 위치합니다.

### 일반

재사용 대기시간 30초

슈퍼아머: 피격이상 면역, 상태이상 면역

### 스킬 설명 - High Level

넘어진 상태에서 스프링 덩굴을 피워내 몸을 튕겨 일어난다.

### 스킬 기획 의도

이동기와 함께 조작 난이도를 낮추는 수단으로 빠르고 이동거리가 긴 기상기입니다.

모션 키	시작 시각 (ms)	이동량	설명
Start_Spring	0	키다운시 마우스 커서 방향 1.0m	캐릭터가 양손바닥으로 땅을 탁 치며 스프링 덩굴이 솟아올라 0.2m 가속 (Anim_Floramancer_Skill_Getup) (Anim_Floramancer_Skill_Getup_Vine) +흠파임 데칼 (Decal_General_DirtCrack_002) +이펙트 주변 흠이 튀는 이펙트 (FX_General_DirtSplash_002) +덩굴이 퍼지며 캐릭터가 덩굴 끝에 맞춰 포물선으로 이동. 덩굴 끝이 완전히 퍼질 때 캐릭터와 분리.
Bounce	70	추가 8.5m	공중에서 다리를 두 다리를 앞으로 뻗으며 멀리뛰기 자세로 East out으로 이동. Ease out 커브 [t=0~1, 거리 d=9.0m, d(t) = 8.5 * (1 - (1-t)^2)] +캐릭터가 날아가는 궤적을 따라 생성되는 연녹/민트 바람 라인 트레일 (FX_Floramancer_Skill_Getup_Trail)
End	420	0.5m	짧은 착지 애니메이션. 0.5m 이동하며 바닥으로 착지. +덩굴이 말려 들어가며 사라진다.
Recovery_End	600	-	



레퍼런스: 환수사 - 휘리릭



구분	스킬 이름	쑹쑹!
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	N/A
스킬 사용 조건	루트본 기준 최대 거리 (지점,캐스팅 스킬)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	30.0
	소모 자원 종류/량	N/A
	사용 불가능 상태	피격이상: 다운을 제외한 모든 상태. (피격이상: 에어본, 모든 상태이상)
효과	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 피격이상 면역 슈퍼아머: 상태이상 면역
	이동 방향 / 거리	커서 방향 / 9.0m
	히트 영역 종류 / 크기 (m)	N/A
	순간/지속 효과	N/A
	적용 대상	자신
	적용 시간	N/A
	속성 (버프/디버프)	N/A
리소스	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Skill_Getup Anim_Floramancer_Skill_Getup_Vine Decal_General_DirtCrack_002 FX_General_DirtSplash_002 FX_Floramancer_Skill_Getup_Trail
	전체 모션 길이 (ms)	600
	모션 변경 시점 (ms)	0,70,420,600
	효과 발생 시점 (ms)	0 ~ 600

## 발아

### 아이콘



### 지점

재사용 대기시간 0초

슈퍼아머: 피격이상 면역, 상태이상 면역

### 스킬 기획 의도

원예사의 컨셉인 식물을 자라나게 하여 주력기를 강화한다는 토대가 되는 스킬입니다.  
양분 구슬의 종류와 소모되는 개수를 모두 고려하며 운영하는 것으로 운영 난이도를 상승시킵니다.

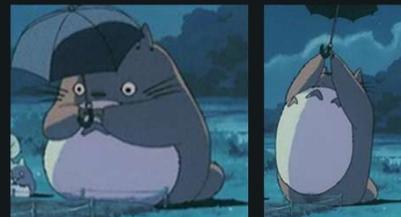
### 스킬 설명

완충 상태의 양분 구슬을 종류와 무관하게 모두 소모하여 지정한 위치에 환영 나무를 피워낸다.  
환영 나무는 소모한 양분 구슬의 개수 x 8초의 지속시간을 가진다.  
환영 나무는 원예사에게 소모한 양분 구슬 종류에 맞는 효과를 적용한다.  
(5초 지속, 매 초마다 갱신)

**환영 나무-물:** 마나 사용 스킬의 마나 소모량이 10% 감소한다.

**환영 나무-바람:** 모든 스킬의 시전 속도가 10% 증가한다.

**환영 나무-빛:** 사용하는 식생 스킬이 반드시 치명타로 적용한다.



캐릭터 모션 레퍼런스: 이웃집 토토로



환영 나무 모션 레퍼런스: 혼돈의 상아탑 1관문-칼테이아

땅에서 새싹이 솟아오르는 이미지입니다.  
작은 새싹이 여러 개가 한번에 솟아오르며 곡선을 강조하는 것으로 활력을 표현합니다.

모션 키	시작 시각 (ms)	위치	캐릭터 모션	환영나무 모션
Start	0	캐릭터: 고정 환영 나무: 키다운시 마우스 커서중심, 지름 4.0m 원형	캐릭터 애니메이션: 무기를 두 손으로 쥔 채로 팔과 다리, 온 몸을 웅크려 힘을 모은다. (Anim_Floramancer_Skill_Germination)	환영 나무 애니메이션: 얇은 새싹이 돌아나오기 시작하며 빠른 속도로 굽어진다. (Anim_Floarmancer_Skill_Germination_PhantomTree) +흙이 갈라지는 이펙트. 얇은 새싹의 굽기가 빠져나올 정도로 시작하며 흙 둔덕이 생겨야 한다. (FX_Floramancer_Skill_Germination_Dirt)
Growth	300		캐릭터 애니메이션: 웅크렸던 몸을 위로 기지개펴듯 쭉 펴며 무기를 위로 힘차게 들어올린다. 몸이 힘을 주체하지 못하고 오른쪽 발이 살짝 공중에 뜬다. +몸 중심에서 연녹색 계통의 밝은 빛이 솟아올라 환영 나무 애니메이션의 중심부를 향해 포물선을 그리며 떨어진다. 지면과 닿는 순간 사라진다. (FX_Floramancer_Skill_Germination_Light) [t=0~2, 거리 d=3.0m, d(t) = 3.0 * (1 - (1-t)^2)]	생성된 새싹 덩굴의 주변에서 여러 덩굴이 솟아오르며 얽히면서 기둥을 만들어낸다.  덩굴이 점점 두꺼워지며 가지로 뿔어나간다. (이때 3개의 굽은 가지가 생성되어야 한다.) +양분 구슬이 작은 물방울로 시작하여 0.5m 크기까지 Linear 속도로 자라난다. 소모된 양분 구슬의 종류에 따라 각 구슬의 생성여부가 결정된다.
End	800		캐릭터가 착지하며 무기를 잡은 손 위치 기준 허리춤까지 내린다. 이후 무기를 잡은 왼손을 댄다.	
Recovery_End	900		캐릭터 조작 가능	구슬 주변으로 잔덩굴이 자라나 해먹, 그물처럼 감싼다. 가지에서 나뭇잎이 피어난다.
Tree_Growth_End	1100			나무 주변에 연녹색의 자잘한 빛 입자가 퍼져나간다. (FX_Floramancer_Skill_Germination_Tree_Glow)



<b>구분</b>	스킬 이름	발아
	스킬 분류	지점 - 지정한 위치
	스킬 속성	N/A
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	10.0m
	재사용 대기시간 (초)	0.0
	소모 자원 종류/량	아이덴티티 게이지 물, 바람, 빛 / 100%인 자원에 한정하여 100% 소모. 100%가 아닌 자원은 소모하지 않음.
	사용 불가능 상태	피격이상, 상태이상
<b>효과</b>	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 피격이상 면역 슈퍼아머: 상태이상 면역
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 지름 4.0m / 오브젝트 생성, 히트 판정 없음.
	순간/지속 효과	지속 효과
	적용 대상	자신
	적용 시간	환영 나무: 지속시간 8초 * 소모한 양분 구슬의 개수 환영 나무-물, 환영 나무-바람, 환영 나무-빛: 5초 지속 (환영 나무 지속 시간 동안 1초마다 갱신.)
	속성 (버프/디버프)	버프
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명
	전체 모션 길이 (ms)	900
	모션 변경 시점 (ms)	0,300,800,900,1100
	효과 발생 시점 (ms)	800

소모 자원	양분 구슬: 물	양분 구슬: 바람	양분 구슬: 빛
<b>버프 이름</b>	환영 나무-물	환영 나무-바람	환영 나무-빛
<b>버프 효과</b>	마나 사용 스킬의 마나 소모량	스킬 시전 속도 10% 증가	스킬 속성이 [식생 스킬]인
<b>깨달음 노드 추가 버프</b>			
<b>습득한 깨달음 노드</b>	<b>숫구치는 샘물</b>	<b>나그네의 햇살</b>	<b>풍요의 시간</b>
<b>버프 이름</b>	숫구치는 샘물	나그네의 햇살	풍요의 시간
<b>히트 영역 종류/크기/대상</b>	원형/지름24.0m/자신,파티원	원형/지름24.0m/자신,파티원	히트 없음.
<b>순간/지속 효과</b>	지속	지속	지속
<b>적용 대상</b>	자신, 파티원	자신, 파티원	자신
<b>적용 시간</b>	8.0초	무제한 (잔여 스택 1 이상에서 재 사용 시 스택수 덮어씌움)	무제한 (잔여 스택 1 이상에서 재사용 시 스택수 덮어 씌움)
<b>버프 효과</b>	버프 대상의 [전투 자원 자연 회복량] 2.0% (+숫구치는 샘물 1 레벨당 1.5%) 증가 버프 부여.	소모한 양분 구슬의 개수만큼 버프 스택 부여. 스킬 속성이 [식생 스킬]인 스킬 사용 시 스택 소모. 스택을 소모하여 사용한 [식생 스킬]의 치명타 피해 50.0%(+ 나그네의 햇살 1레벨당 15%) 증가.	소모한 양분 구슬의 개수 만큼 버프 스택 부여. 스킬 속성이 [식생 스킬]인 스킬 사용 시 스택 소모. 스택을 소모하여 사용한 [식생 스킬]의 범위 20%(+ 풍요의 시간 1레벨당 2.0%) 증가, 시전 속도 15%(+레벨당 1.0%) 증가

## 종자 개량

### 아이콘



마법진이 그려진 제단 위에 씨앗이 떠올라있는 이미지입니다.  
 녹색 계열을 강조하면서 광원 효과를 활용하여 마법, 환영을 표현합니다.

### 일반

재사용 대기시간 0초

슈퍼아머: 피격이상 면역

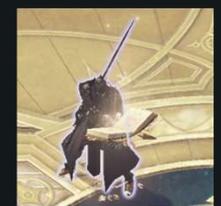
### 스킬 기획 의도

깨달음 노드 [대지의 맥동]에서 하락시킨 운영 난이도와 강제되는 헤드 어택으로 인해 높아진 조작 난이도 사이의 균형을 맞추기 위한 수단입니다.  
 딜링기를 압축하여 여러 스킬을 하나의 모션으로 사용할 수 있도록 합니다.  
 양분 구슬이 개별적인 운영 대상이 아닌, 많이 채울수록 효과가 좋은 게이지로 인식되었으면 하는 의도로 기획하였습니다.

### 스킬 설명

식생의 종자를 개량하는 환영진을 펼쳐 자신에게 **종자 개량**을 부여한다.  
 종자 개량: 각성기를 제외한 식생 스킬 사용 시 **모두** 소모되며, 사용한 해당 스킬은 그 다음 사용하는 경작 스킬과 함께 시전된다.  
 소모한 양분 구슬 종류에 맞는 효과를 적용한다.

- 종자 개량-물:** 해당 버프가 적용된 식생 스킬이 적에게 적용할 경우, 모든 스킬의 재사용 대기시간이 15% 감소한다.
- 종자 개량-바람:** 해당 버프가 적용된 식생 스킬이 적에게 적용할 경우, 16초 동안 공격속도와 이동속도가 10% 증가한다.
- 종자 개량-빛:** 해당 버프가 적용된 식생 스킬이 적에게 적용할 경우, 16초 동안 획득하는 아이덴티티 게이지가 30% 증가한다.



레퍼런스: 홀리나이트-신성폭발 (Class\_Warrior\_Male\_Paladin) (Paladin\_Skill\_HolyExplosion)

모션 키	시작 시각 (ms)	위치	캐릭터 모션
Start	0	고정	오른손에 무기를 쥐어 오른쪽 어깨에 걸쳐놓는다. 왼손을 펼친 상태로 천천히 들어올린다. (Anim_Floramancer_Skill_CultivarCraft) +손 위에 요즈의 환영진이 회전과 확장을 Linear하게 진행하는 형태로 펼쳐진다. (환영진의 디자인 내러티브 부서와 소통 필요) (FX_Floramancer_Skill_CultivarCraft_MagicCircle) +환영진 위에 캐릭터 머리 대비 0.5배 크기의 녹색 씨앗이 떠오르며 빛난다 (Anim_Floramancer_Skill_CultivarCraft_Seed)
Growth	600		왼손에 힘을 주며 주먹을 쥐기 시작한다. +손 위의 환영진이 Reverse play되며, 씨앗에 미세한 떨림이 생긴다. +씨앗에 흰색+노란색+초록색의 Glow 이펙트 (FX_Floramancer_Skill_CultivarCraft_Seed_Glow)
End	800		왼손의 주먹을 꼭 친다. +손 위의 환영진이 작게 압축되어 손바닥 크기로 줄어들고 빛의 입자로 사라진다. +씨앗이 순식간에 주먹으로 잡을 정도의 크기로 줄어들고 주먹을 쥐고 함께 애니메이션 종료 및 오브젝트 소멸 처리.
Recovery_End	880		캐릭터 조작 가능
	1000		환영진 이펙트 종료

<b>구분</b>	스킬 이름	종자 개량	
	스킬 분류	일반	
	스킬 속성	N/A	
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시	
<b>스킬 사용 조건</b>	루트본 기준 최대 거리 (지점,캐스팅 스킬)	N/A	
	재사용 대기시간 (초)	0.0	
	소모 자원 종류/량	아이덴티티 게이지 물, 바람, 빛 / 100%인 자원에 한정하여 100% 소모. 100%가 아닌 자원은 소모하지 않음.	
	사용 불가능 상태	깨달음 노드 [대지의 맥동] 미습득 상태. 피격이상, 상태이상	
	효과	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 피격이상 면역 슈퍼아머: 상태이상 면역
<b>효과</b>	이동 방향 / 거리	0	
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	N/A / N/A / 히트 판정 없음.	
	순간/지속 효과	지속 효과	
	적용 대상	자신	
	적용 시간	무제한 (잔여 스택1 이상에서 재사용 시 스택수 덮어씌움)	
	속성 (버프/디버프)	버프	
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Skill_CultivarCraft Anim_Floramancer_Skill_CultivarCraft_Seed FX_Floramancer_Skill_CultivarCraft_MagicCircle FX_Floramancer_Skill_CultivarCraft_Seed_Glow
		전체 모션 길이 (ms)	1000
		모션 변경 시점 (ms)	0,600,800,880,1100
		효과 발생 시점 (ms)	880

소모 자원	양분 구슬: 물	양분 구슬: 바람	양분 구슬: 빛
<b>버프 이름</b>	종자 개량-물	종자 개량-바람	종자 개량-빛
<b>버프 효과</b>	다음에 사용하는 [식생 스킬]에 [종자 개량] 태그를 추가하며 모두 사라진다. (종자 개량-물, 종자 개량-바람, 종자 개량-빛 3종의 버프를 모두 가지고 있는 경우, 1회의 [식생 스킬]을 사용하면 3종의 버프가 모두 소모되는 방식입니다.) [종자 개량] 태그가 적용된 [식생 스킬]은 사용 모션이 없으며, 효과가 발동되기 전까지 재사용 대기시간이 적용되지 않는 버프 형태로 변경된다. [종자 개량] 태그가 적용된 [식생 스킬]은 다음에 사용하는 [경작 스킬]을 강화하며 함께 발동된다.  해당 버프가 적용된 식생 스킬이 적에게 적용할 경우 아래와 같은 효과를 얻는다.  모든 스킬의 재사용 대기시간이 15.0% 감소한다.		
	16.0초 동안 공격속도와 이동속도가 10.0% 증가한다.	16.0초 동안 공격속도와 이동속도가 10.0% 증가한다.	16.0초 동안 획득하는 아이덴티티 게이지가 30.0% 증가한다.
<b>깨달음 노드 추가 버프</b>			

습득한 깨달음 노드	대지의 보호	폭발적인 성장
<b>버프 이름</b>	대지의 보호	폭발적인 성장
<b>히트 영역 종류/크기/대상</b>	히트 판정 없음.	히트 판정 없음.
<b>순간/지속 효과</b>	지속	지속
<b>적용 대상</b>	자신	자신
<b>적용 시간</b>	8.0초	무제한
<b>버프 효과</b>	[종자 개량]태그가 적용된 [식생 스킬] 사용 시 자신에게 부여. 최대 생명력의 30%에 해당하는 보호막을 획득하고, 받는 피해가 20% 감소한다. 해당 버프가 있는 동안에 [경작 스킬]을 사용할 경우, [경작 스킬]의 모션은 슈퍼아머:피격이상 면역으로 변경된다.	[종자 개량]태그가 적용된 [식생 스킬]과 해당 스킬을 발동시키는 [경작 스킬]의 공격 타입을 [약점 포착]으로 변경. (어느 방향에서 공격해도 백,헤드 어택 판정 적용)

## 싹둑 가지치기

### 아이콘



정원용 가위로 식물을 자르는 이미지입니다. 식물 이미지는 간략하게 나타내거나 그림자만으로 표현하여 물건을 자르는 행위를 강조합니다.

체인

경작 스킬

재사용 대기시간 12초

마나 83소모

공격 타입: 헤드어택

### 스킬 설명

양손에 환영 가위를 쥐고 가위질하여 적에게 210의 [토]속성 피해를 1회 준다. 2초 내로 추가 입력 시 최대 2회 재사용 할 수 있다.

### 스킬 기획 의도

3회 체인 스킬로 구성되어 생명의 정원 원예사의 경우는 속행 룬과 함께 사용하여 아드레날린 스택 유지 용도로, 대지의 맥동 원예사의 경우는 풍요 룬을 채용하여 양분 구슬 수급 기술로 구성하였습니다. 이에 따라 트라이포드에 아이덴티티 게이지 수급량을 증가시키는 노드를 배치하였습니다.

### 트라이포드

마력 조절

깨달음

도전자

가벼운 표적

강화된 일격

약육강식

튼튼한 칼날

예리한 칼날

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각 (ms)	이동 량	히트 판정	캐릭터 모션
Scissors_Open	0			현재 착용한 무기와 동일한 외형을 복제하여 양손에 하나씩 들고 허리춤 높이에서 양팔을 벌린다. (Anim_Floramancer_Skill_Scissors) +복제한 무기의 머터리얼을 원본과 다르게 할 경우, 복제한 무기를 왼손에 들게 한다. (FX_Floramancer_Skill_Scissors_Handle) 무기를 잡은 손 위치는 아래쪽에 위치하며, 무기의 작동부 시작점이 서로 교차하도록 벌린다.
Scissors_Mid	120			작동부에 4m 길이의 환영 가위날을 생성한다. (FX_Floramancer_Skill_Scissors_Blade)
Scissors_Close	320	0.5m	가위를 닫는 시점에 히트판정 1회	벌렸던 팔을 강하게 닫으며 가위질한다. 반동으로 양 발이 지면에서 살짝 떠오른다. +가위가 닫히는 시점에 반짝이는 재질의 파티클 생성 (FX_Floramancer_Skill_Glitter)
Landing	435			지면에 착지한다. +복제한 무기가 사라진다.
Recovery	450			



레퍼런스: 리그 오브 레전드-그웬

해당 모션 처리시, 캐릭터가 착용하고있는 무기를 복제하여 끝자락을 교차시켜 가위처럼 드는 것으로 표현합니다. 날 부분을 커다란 환영가위로 표현하여 무기 아바타의 작동부를 가리도록 합니다.



<b>구분</b>	스킬 이름	씩둑 가위치기
	스킬 분류	체인
	스킬 속성	경작 스킬
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	12.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 53
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
<b>효과</b>	1레벨 피해량	200
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬:순차 획득 / 회당 5
	부위 파괴 레벨	0
	무력화 표기 / 수치	없음 / 25
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	헤드 어택 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	면역 없음
	이동 방향 / 거리	커서 방향 / 0.5m
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	120도 부채꼴 / 4m / 적
	순간/지속 효과	순간 히트
	적용 대상	N/A
	적용 시간	체인 입력 시간 2초
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	토속성
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명
전체 모션 길이 (ms)		350
모션 변경 시점 (ms)		0, 120, 320, 435, 450
효과 발생 시점 (ms)		430

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	마력 조절	깨달음	도전자
<b>효과</b>	마나 소모량이 67.0% 감소한다	공격 적중 시 아이덴티티 게이지 획득량이 45.0% 증가한다.	더 이상 헤드 어택 공격이 적용되지 않지만 적에게 주는 피해가 10.0% 증가한다.
<b>2티어 이름</b>	가벼운 표적	강화된 일격	약육 강식
<b>효과</b>	피격이상 중인 대상을 타격했을 때 주는 피해량이 80.0% 증가한다.	적에게 주는 피해가 60.0% 증가한다.	시드 이하 등급의 적에게 주는 피해량이 105.0% 증가한다.
<b>3티어 이름</b>	단단한 칼날		예리한 칼날
<b>효과</b>	공격 시전 중 받는 피해량이 20.0% 감소한다.	각 공격의 타격이 2회로 증가하며, 피해량이 80% 증가한다. (최종 피해량 360%, 각 타격 당 180%)	

### 콕콕 모종구멍

#### 아이콘



말뚝을 강하게 두 번 내려찍는 이미지입니다. 도화가의 콩콩이와 비슷하지만, 두번째 타격이 같은 장소인 것을 유의해야 합니다.

콤보

경작 스킬

재사용 대기시간 16초

마나 80소모

공격 타입: 헤드어택

무력화: 중상

슈퍼아머: 경직 면역

#### 스킬 설명

환영 말뚝을 타고 힘차게 뛰어올라 포물선을 그리며 6m 이동한다. 이동한 위치의 주변 적에게 210의 피해를 주며 넘어뜨린다. 추가 입력을 하면 같은 장소에 강하게 한번 더 말뚝을 내리꽂으며 320의 피해를 준다.

#### 스킬 기획 의도

콩콩이와 흡사한 스킬입니다. 이동기 겸 딜링 스킬이며, 대지의 맥동 원예사의 경우 아이덴티티 수급 스킬로도 활용 가능합니다.

#### 트라이포드

탁월한 기동성

깨달음

범위 증가

뇌진탕

마지막 일격

대지의 힘

땅울림

치명적인 일격

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각(ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Dibbing_Windup	0			말뚝 형태의 무기를 뾰족한 부분이 지면으로 향하게 한 뒤, 스카이콩콩을 타는 자세로 올라간다. 캐릭터의 무릎을 굽힌다. (Anim_Floramancer_Skill_Dibbing)
Dibbing_Jump	150	6.0m		캐릭터의 무릎을 펴며 뛰어오른다. 포물선을 그리며 이동한다. +경로에 트레일. (FX_Floramancer_Skill_Dibbing_Trail)
Landing_Hit	750	0.5m	지면에 닿는 시점에 히트 판정 1회	말뚝 머리가 땅에 닿을 때에 캐릭터의 무릎을 살짝 굽힌다. 이에 따라 머리가 충격으로 살짝 내려간다. +말뚝이 지면에 닿는 시점에 땅 패임 표현 데칼. (Decal_Floramancer_Skill_Dibbing_DirtCrack_004) +주변에 흠 톱 이펙트 (FX_Floramancer_Skill_DirtSplash_002)
Buffer_Input	850			-추가 입력 대기 -추가 입력 시, Dibbing_Windup 재실행.
Pile_Drive(추가)	1350			Dibbing_Jump 실행 후, 가장 높은 곳에서 잠시 멈춰 힘을 모은다. 말뚝을 힘껏 내리꽂으며 두 발이 공중으로 떠오른다. +말뚝이 지면에 닿는 시점에 땅 패임 표현 데칼. (Decal_Floramancer_Skill_DirtCrack_005) +주변에 바위가 뾰족하게 올라온다. (FX_Floramancer_Skill_Dibbing_RockSplash_001) 레퍼런스 디스트로이 어 사이즈믹 해머(FX_Destroyer_Skill_SeismicHammer_001)
Recovery	1550			조작 가능



레퍼런스: 도화가-콩콩이  
(Class\_Specialist\_Female\_Artist)  
(Artist\_Skill\_Stroke:Hopper)

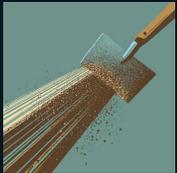


<b>구분</b>	스킬 이름	콕콕 모종구멍
	스킬 분류	콤보
	스킬 속성	경작 스킬
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	16.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 80
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
<b>효과</b>	1레벨 피해량	115 + 830
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬:순차 획득 / 15+20
	부위 파괴 레벨	0
	무력화 표기 / 수치	중상 / 45 + 29
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	헤드 어택 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역
	이동 방향 / 거리	커서 방향 / 6.0m
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 착지 지점 중심, 지름 3.0m / 적
	순간 /지속 효과	순간 히트
	적용 대상	N/A
	적용 시간	콤보 입력 시간 0.4초
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	무속성
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명
전체 모션 길이 (ms)		1550
모션 변경 시점 (ms)		0,150,750,850,1350,1550
효과 발생 시점 (ms)		840, 1500

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	탁월한 기동성	깨달음	범위 증가
<b>효과</b>	첫번째 점프 거리가 4.0m 증가한다.	공격 적중 시 아이덴티티 게이지 획득량이 45.0% 증가한다.	공격 범위가 15.0% 증가한다.
<b>2티어 이름</b>	뇌진탕	마지막 일격	대지의 힘
<b>효과</b>	스킬의 무력화 단계가 [상]으로 증가한다.	마지막 공격이 적에게 주는 피해가 92.0% 증가한다.	[토]속성으로 변경되고, 시드 이하의 적에게 주는 피해가 60.0% 증가한다.
<b>3티어 이름</b>	땅울림		치명적인 일격
<b>효과</b>	홀딩 조작으로 변경된다. 첫번째 내려찍기 공격이 주는 피해가 72.0% 증가하며, 최대 2초동안 주변에 진동을 일으켜 진동 공격이 주는 피해가 최대 502.0%까지 증가한다.		적에게 주는 치명타 피해량이 280.0% 증가한다.

## 샤삭 밭갈기

### 아이콘



갈퀴로 밭을 가는 이미지입니다.  
흙바닥이 패이는 흔적이 반드시  
들어가야합니다.

### 일반

경작 스킬

재사용 대기시간 14초

마나 76소모

공격 타입: 헤드어택

무력화: 하

슈퍼아머: 경직 면역

### 스킬 설명

환영 갈퀴를 타고 신나게 밭을 갈며 7m 돌진한다. 경로상의 적에게 450의 피해를 준다.

### 스킬 기획 의도

대지의 맥동 원예사의 헤드 어택 포지션 제약을 완화하는 이동기입니다.  
몬스터를 넘어가는 판정을 가지고 있으며 체인 스킬로 변경하는 트라이포드를 배치하여 생명의 정원 원예사의 이동기로도 사용될 수 있습니다.

### 트라이포드

마력 조절

재빠른 손놀림

탁월한 기동성

회전 경작

회피의 달인

강인함

연속 경작

깊은 골

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각 (ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Plowing	0	7.0m	이동 거리 내 대상 히트 판정 3회	갈퀴 형태의 무기를 양 손으로 잡고 앞으로 돌진한다. (Anim_Floramancer_Skill_Plowing) +이동 경로 상에 원예사 잔상 (FX_Anim_Floramancer_Skill_Plowing) +이동 경로 바닥에 흙이 패인 자국 데칼 (Decal_Floramancer_Skill_DirtCrack_006) +정면에 풍압 이펙트 생성
Recovery	650			조작 가능



레퍼런스: 디스트로이어 - 파워 숄더  
(Class\_Warrior\_Male\_Destroyer)  
(Destroyer\_Skill\_PowerShoulder)



<b>구분</b>	스킬 이름	샤삭 발갈기	
	스킬 분류	일반	
	스킬 속성	경작 스킬	
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시	
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A	
	재사용 대기시간 (초)	14.0	
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 76	
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상	
<b>효과</b>	1레벨 피해량	450 / 6타	
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬:순차 획득 / 25	
	부위 파괴 레벨	0	
	무력화 표기 / 수치	하 / 25	
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	헤드 어택 / 불가능	
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역	
	이동 방향 / 거리	커서 방향 / 7.0m	
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	직사각형 / 이동 방향 7.0m, 수직 3.0m / 적	
	순간 /지속 효과	순간 히트	
	적용 대상	N/A	
	적용 시간	N/A	
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	토속성	
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Skill_Plowing FX_Anim_Floramancer_Skill_Plowing Decal_Floramancer_Skill_DirtCrack_006
		전체 모션 길이 (ms)	650
모션 변경 시점 (ms)		0,650	
효과 발생 시점 (ms)		20, 100, 180, 240, 320, 500	

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	마력 조절	재빠른 손놀림	탁월한 기동성
<b>효과</b>	마나 소모량이 67.0% 감소한다	공격 속도가 27.0% 증가한다.	돌진 거리가 3.0m 증가한다.
<b>2티어 이름</b>	회전 경작	회피의 달인	강인함
<b>효과</b>	체인 조작으로 변경되며, 1초 내 입력 시 추가 사용이 가능하다.	스킬 시전 중 회피율이 20.0% 증가한다.	스킬 시전 중 피격 이상에 면역이 된다.
<b>3티어 이름</b>	연속 경작		깊은 골
<b>효과</b>	체인 조작으로 변경하며 n초 내에 입력 시 최대 3회까지 재사용 가능하다.		공격 속도가 50.0% 감소하지만, 피해량이 95.0% 증가한다.



회전 경작 모션 레퍼런스: 데모닉-스피닝 다이브  
(Class\_Assassin\_Female\_Demonic)  
(Demonic\_Skill\_SpinningDive)

## 바윗돌 깨뜨려

### 아이콘



슬래지 해머 종류의 망치로 바위를 부수는 이  
미지입니다.  
바위가 쪼개지는 흔적이 나타나야합니다.

### 일반

경작 스킬

재사용 대기시간 40초

마나 135소모

부위 파괴: 2레벨

무력화: 상

슈퍼아머: 경직 면역

### 스킬 설명

환영 망치로 적을 강하게 내리쳐 1604의 [토]속성 피해를 준다.

### 스킬 기획 의도

대지의 맥동 원예사의 주력기입니다. 도전자 트라이포드를 배치하지 않음으로  
로써 생명의 정원 원예사가 주력기로 채용하는 일을 방지합니다.  
대지의 맥동 원예사의 쿨타임 감소 효과를 고려하여 무력화 수치를 쿨타임  
에 비해 낮게 설정하였습니다.

### 트라이포드

마력 조절

약점 포착

강인함

예리한 일격

양분 집중

둔화 효과

위력 축적

커다란 망치

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.



트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각(ms)	이동량	설명
CragBreaker_Pre	0		슬래지해머 형태의 무기를 양손으로 잡고 머리부분을 땅에 꽂는 자세로 시작한다. 윈다리를 굽히고 허리와 머리를 아래로 숙인다.
CragBreaker_PullOut	40	-0.3m	+캐릭터의 신장을 지름으로 가지는 바위를 무기 머리부분에 붙인다. (FX_Floramancer_Skill_CragBreaker_RockHammer) +땅 갈라짐 데칼 (Decal_General_DirtCrack_010) +바위 튀 이펙트 (FX_General_RockSplash_007) 무기를 땅에서 뽑으며 머리 뒤로 넘겨 힘을 모은다. 오른손이 왼손 위로 오게 잡으며, 뒤로 넘어갈 때에 오른손이 뒤쪽으로 더 넘어간다. 왼발이 살짝 들리며 전체적으로 무게중심이 함께 뒤로 넘어간다. (Anim_Floramancer_Skill_CragBreaker) +흙먼지가 소용돌이 형태로 망치 머리부분에 모이는 이펙트. 중심부를 흰색으로 하여 빛나는 것 처럼 보이게 한다. (FX_Floramancer_Skill_CragBreaker_DustGlow)
CragBreaker_Smash	1180	+0.8m	무기를 지면에 힘껏 내리친다. 무기가 땅에 닿을 때에 캐릭터의 두 다리가 지면에서 떠올라 무기보다 높은 곳에 위치한다. +무기에 붙어있던 바위의 궤적을 따라 트레일 (FX_Floramancer_Skill_CragBreaker_Trail) +커다란 땅 갈라짐 데칼 (Decal_General_DirtCrack_012) +바위 튀 이펙트 (FX_General_RockSplash_010) +무기에 붙어있던 바위가 충돌과 함께 폭발하듯 부숴져 날아간다. (FX_Floramancer_Skill_CragBreaker_RockHammer_Explode)
CragBreaker_End	1750		지면에 다리가 착지한다.
Recovery	1880		



<b>구분</b>	스킬 이름	바윗돌 깨뜨려	
	스킬 분류	일반	
	스킬 속성	경직 스킬	
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시	
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A	
	재사용 대기시간 (초)	40.0	
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 135	
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상	
<b>효과</b>	1레벨 피해량	1484 + 120	
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬:순차 획득 / 50	
	부위 파괴 레벨	2	
	무력화 표기 / 수치	상 / 90	
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	헤드 어택 / 불가능	
	사용 중 시전자 상태	경직 면역	
	이동 방향 / 거리	커서 방향 / 0.5m	
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 커서 방향 1m 중심 지름 4m / 적	
	순간 /지속 효과	순간 히트	
	적용 대상	N/A	
	적용 시간	N/A	
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	토속성	
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Skill_CragBreake Decal_General_DirtCrack_010, 012 FX_General_RockSplash_007, 010 FX_Floramancer_Skill_CragBreaker_RockHammer FX_Floramancer_Skill_CragBreaker_DustGlow FX_Floramancer_Skill_CragBreaker_Trail FX_Floramancer_Skill_CragBreaker_RockHammer_Explode
		전체 모션 길이 (ms)	1580
모션 변경 시점 (ms)		0,40,1180,1750,1780	
효과 발생 시점 (ms)		1730	

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	마력 조절	약점 포착	강인함
<b>효과</b>	마나 소모량이 67.0% 감소한다.	피격이상 면역인 적에게 주는 피해가 45.0% 증가한다.	스킬 시전 중 피격이상에 면역이 된다.
<b>2티어 이름</b>	예리한 일격	양분 집중	둔화 효과
<b>효과</b>	치명타 피해가 45.0% 증가하고, 20.0% 확률로 몬스터의 방어력을 무시한다.	양분 게이지를 획득할 수 없지만, 적에게 주는 피해가 76.0% 증가한다.	공격 적중 시 3.0초간 대상의 공격속도를 28.8% 감소시키고, 이동 속도를 57.6% 감소시킨다.
<b>3티어 이름</b>	위력 축적		커다란 망치
<b>효과</b>	차지 조작으로 변경되며, 1단계 차지 시 144.0%, 오버 차지 시 300.0% 증가된 피해를 주지만 재사용 대기시간이 12.0초 증가한다.		공격 범위가 35.0% 증가하고, 적에게 주는 피해가 95.0% 증가한다.

## 팍팍 씨뿌리기

### 아이콘



뽕죽하고 단단한 씨앗을 산탄처럼 흩뿌리는 이미지입니다. 다이내믹 앵글로 날아가는 역동성을 강조합니다.

일반

경작 스킬

재사용 대기시간 8초

마나 46소모

공격 타입: 헤드어택

카운터: 가능

### 스킬 설명

날카로운 씨앗을 부채꼴로 던져 적에게 380의 [토]속성 피해를 준다.

### 스킬 기획 의도

시너지 스킬 겸 카운터 스킬입니다. 대지의 맥동 원예사의 경우 필수적으로 채용할 가능성이 높습니다. 비교적 짧은 쿨타임으로 연계성이 좋습니다. 속공 준비 트라이포드를 통해 돌격대장 채용을 가능하게 할 수도 있습니다. 경직 면적이 없는 만큼 간결하고 빠른 모션으로 기획했습니다.

### 트라이포드

피해 증폭

재빠른 손놀림

강화된 일격

통찰력

기술 충전

속공 준비

작지만 강한

집중 파종

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각 (ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Scatter_PreMotion	0			오른손을 왼쪽 허리춤에 위치한 주머니로 가져가 씨앗을 쥐는 동작을 취한다. 이때 왼팔은 자연스럽게 어깨가 뒤쪽으로 돌아간다. (Anim_Floramancer_Skill_Scatter)
Scatter_Throw	350		75도 부채꼴 6.0m내 5타	왼쪽 허리춤에 있던 오른손을 강하게 뽑아 오른쪽으로 휘두른다. +날카로운 돌조각처럼 생긴 씨앗이 총 다섯개가 부채꼴로 날아간다. (FX_Floramancer_Skill_Scatter_Seeds) +씨앗이 지면에 닿는 순간 날카로움을 강조하는 금속성 파열 이펙트. (FX_Floramancer_Skill_Scatter_Sparkle)
Recovery	380			



레퍼런스: 리그 오브 레전드 - 아칼리, 오연투척검



<b>구분</b>	스킬 이름	딱딱 씨뿌리기
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	경작 스킬
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	8.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 46
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
<b>효과</b>	1레벨 피해량	380 / 5타
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬:순차 획득 / 15
	부위 파괴 레벨	0
	무력화 표기 / 수치	없음 / 10
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	헤드 어택 / 가능
	사용 중 시전자 상태	면역 없음
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	75도 부채꼴 / 6.0m / 적
	순간/지속 효과	순간 히트 / 지속 디버프
	적용 대상	적
	적용 시간	10.0초
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	토속성 / 디버프
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명
전체 모션 길이 (ms)		380
모션 변경 시점 (ms)		0,350,380
효과 발생 시점 (ms)		360

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	피해 증폭	재빠른 손놀림	도전자
<b>효과</b>	공격 적중 시 대상이 자신 및 파티원에게 받는 피해가 10.0초 간 6.0% 증가한다.	공격속도가 36.0% 증가한다.	더 이상 헤드 어택 공격이 적용되지 않지만 적에게 주는 피해가 10.0% 증가한다.
<b>2티어 이름</b>	통찰력	기술 충전	속공 준비
<b>효과</b>	스킬 사용 거리가 3.0m 증가한다.	스택이 가능하게 변경되며, 최대 2회까지 충전된다.	스킬 사용 시 공격속도가 4.0초 간 30.0% 증가한다.
<b>3티어 이름</b>	작지만 강한		집중 파종
<b>효과</b>	뿌리는 씨앗의 크기가 줄어들며 타격 횟수가 4.0배 증가하며, 총 피해량이 96% 증가한다.		직선 형태로 씨앗을 뿌리지만, 사거리가 3.0m 증가하고 (직선 거리 9.0m, 수직 1.0m)피해량이 146.0% 증가한다.

## 풍작! 갈무리

### 아이콘



수확용 낫을 휘두르는 이미지입니다. 밀, 보리 등 황색 농작물의 가지와 낫알이 흩날리는 것으로 궤적을 형상화합니다.

### 일반

경작 스킬

재사용 대기시간 36초

마나 127소모

공격 타입: 헤드어택

부위 파괴: 1레벨

무력화: 상

슈퍼아머: 경직 면역

### 스킬 설명

환영 수확낫을 강하게 휘둘러 1130의 [토]속성 피해를 주고 적을 넘어뜨린다. 뒤이어 벤 자리에 남은 날카로운 작물 낫알이 적을 추적하여 330의 [토]속성 피해를 준다.

### 스킬 기획 의도

대지의 맥동 원예사의 준 주력기입니다. 도전자 트라이포드를 배치하지 않으므로 생명의 정원 원예사가 주력기로 채용하는 일을 방지합니다. 대지의 맥동 원예사는 해당 스킬을 카오스 던전/쿠르잔 전선 특화 스킬로 사용할 수 있도록 트라이포드를 배치했습니다.

### 트라이포드

빠른 준비

뇌진탕

사전 준비

약점 포착

완벽한 일격

잔상 수확

날카로운 작물

전방위 수확

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각(ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
BountifulReap_PreMotion	0			수확용 낫의 날 부분 형태의 환영을 만들어내 오른쪽 뒤로 빼며 힘을 모은다. (Anim_Floramancer_Skill_Reap) +낫에 광원이 모이는듯한 이펙트 생성. 색상은 황금빛~갈색을 띤다. (FX_Floramancer_Skill_Reap_Charge) +130도 부채꼴 5.5m 범위에 금빛 환영 밀밭이 생성된다. (FX_Floramancer_Skill_Reap_WheatField)
BountifulReap_Charge	70			1310ms동안 낫에 힘을 모은다. +다음 모션으로 넘어가기 직전 반짝이는 이펙트로 변경.
BountifulReap_Slash	1380	1.0m	160도 부채꼴 5.5m내 1타	낫을 왼쪽으로 강하게 휘두른다. +낫의 경로상에 금빛 광원이 남는다. (FX_Floramancer_Skill_Reap_Slash_Trail) +밀밭의 갈대들이 모두 잘리며 낫알이 위로 솟아오른다 (FX_Floramancer_Skill_Reap_WheatCrystal)
BountifulReap_Chaser	1420		적 추적형 투사체 히트 9타.	낫알 이펙트가 금빛 크리스탈로 바뀌어 적을 향해 날아간다. 적에 닿아 히트판정이 종료된 크리스탈은 작게 부숩니다.
BountifulReap_Character_Recovery	1550			



수확 낫 생김새 레퍼런스: 검색어- harvesting scythe



레퍼런스: 소울이터 - 소울 시너스 (Class\_Assassin\_Female\_SoulEater) (SoulEater\_Skill\_ReapersScythe)



<b>구분</b>	스킬 이름	풍작! 갈무리	
	스킬 분류	일반	
	스킬 속성	경작 스킬	
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시	
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A	
	재사용 대기시간 (초)	36.0	
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 127	
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상	
	효과	1레벨 피해량	1130 + 330 (9타)
<b>효과</b>	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬:순차 획득 / 40	
	부위 파괴 레벨	1	
	무력화 표기 / 수치	상 / 81	
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	헤드 어택 / 불가능	
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역	
	이동 방향 / 거리	1.0m	
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	160도 부채꼴 / 5.5m / 적	
	순간 /지속 효과	순간 히트	
	적용 대상	N/A	
	적용 시간	N/A	
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	토속성	
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Skill_Reap FX_Floramancer_Skill_Reap_Charge FX_Floramancer_Skill_Reap_WheatField FX_Floramancer_Skill_Reap_Slash_Trail FX_Floramancer_Skill_Reap_WheatCrystal
		전체 모션 길이 (ms)	1550
모션 변경 시점 (ms)		0,70,1380,1420,1550	
효과 발생 시점 (ms)		1400, 1430	

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	빠른 준비	뇌진탕	사전 준비
<b>효과</b>	재사용 대기시간이 11.0초 감소한다	스킬의 무력화 단계가 [최상]으로 증가한다.	다음 스킬의 빠른 연계가 가능하다.
<b>2티어 이름</b>	약점 포착	완벽한 일격	잔상 수확
<b>효과</b>	피격이상 면역인 적에게 주는 피해가 65.1% 증가한다.	차지 조작으로 변경된다. 오버 차지 시 적에게 주는 피해가 90.0% 증가하고 방향 전환이 가능해진다.	공격 속도가 30.0% 증가하고 벤 자리를 한번 더 베어 70.0%의 피해를 입히는 잔상을 남긴다.
<b>3티어 이름</b>	날카로운 작물		전방위 수확
<b>효과</b>	뒤이어 따라오는 작물의 공격 속도가 40.0% 증가하고, 작물의 피해량이 174.0% 증가한다.		공격 범위가 360도로 변경되지만, 뒤따라오는 잔상 공격이 사라진다. 하급 및 일반 몬스터에게 주는 피해가 175.0% 증가하며, 공격이 적중할 때 마다 재사용 대기시간이 1.0초씩 감소하여 최대 8.0초까지 감소된다.

### 소낙비왕대

#### 아이콘



곧게 하늘로 뻗는 대나무 이미지입니다.  
뾰족한 끝부분이 반드시 나타나야 합니다.  
하이앵글로 솟아오르는 역동감이  
나타나도록 합니다.

콤보

식생 스킬

재사용 대기시간 20초

마나 110 소모

부위 파괴: 1레벨

무력화: 중

슈퍼아머: 경직 면역

#### 스킬 설명

14.0m 이내 마우스 위치에 소낙비왕대의  
씨앗을 뿌려 적에게 80의 피해를 준다.  
3초 내로 추가 입력시 소낙비왕대가 단숨에 자라나  
320의 피해를 주고 적을 날려버린다.

#### 스킬 기획 의도

중간 정도의 쿨타임과 준수한 유틸성을 가진 스킬입니다. 생명의 정원, 대지의  
맥동 양쪽 각인 모두 양분 구슬을 적게 사용해야 할 때에 부담없이 사용하는  
스킬로 활용할 수 있습니다. 또한 시너지 스킬로도 활용할 수 있는 가능성을  
열어두고 있습니다.

#### 트라이포드

예리한 일격

재빠른 손놀림

피해 증폭

뻗어가는 가지

날카로운 씨앗

약점 포착

수분 팽창

수분 증발

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시 각(ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Bamboo_ PreMotion	0			오른손을 왼쪽 허리춤에 위치한 주머니로 가져간다. Anim_Floramancer_Skill_Scatter 모션 사용.
Bamboo_ Throw	350		14.0m 이내 마우스 커서 위치 중심 에 지름 3.0m의 원형 타격 2회	왼쪽 허리춤에 있던 오른손을 강하게 뽑아 오른쪽으로 휘두른다. Anim_Floramancer_Skill_Bamboo +바늘처럼 가는 대나무 씨앗이 여럿 지정된 위치에 원형을 이루며 꽃힌다. (FX_Floramancer_Skill_Bamboo_Seeds) +씨앗이 지면에 닿는 순간 날카로움을 강조하는 금속성 파열 이펙트. FX_Floramancer_Skill_Scatter_Sparkle 사용 -체인 스킬 입력 감지
Bamboo_ Growth	380			체인 스킬 입력 감지 시 추가 모션 (Anim_Floramancer_Bamboo_Character) 농구를 두 손으로 쥐어 반바퀴를 돌린다. 작동부가 땅을 향하게 잡은 채로 땅을 세계 내려 찍는 순간, 씨앗이 타격된 위치에서 대나무가 솟아오른 다.(Anim_Floramancer_Bamboo_Bamboo) +히트 범위에 흙 둔덕 이펙트 (FX_General_DirtBump_003) +주변부 작은 흙 튀 이펙트 (FX_General_DirtSplash_001)
	1250		동일 지점에 타격 3회	



구분	스킬 이름	소낙비왕대
	스킬 분류	콤보
	스킬 속성	식생 스킬
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
스킬 사용 조건	최대 거리 (지점, 캐스팅)	14.0m
	재사용 대기시간 (초)	20.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 110
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
효과	1레벨 피해량	1130 + 330 (9타)
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	N/A
	부위 파괴 레벨	1
	무력화 표기 / 수치	중 / 81
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역
	이동 방향 / 거리	1.0m
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	14.0m 이내 마우스 커서 위치 중심에 지름 3.0m의 원형 타격 2회 추가 입력 시 동일 지점에 원형 타격 3회
	순간/지속 효과	순간 히트
	적용 대상	N/A
	적용 시간	콤보 입력 시간 0.6초
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	무속성
리소스	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Skill_Scatter Anim_Floramancer_Skill_Bamboo FX_Floramancer_Skill_Bamboo_Seeds FX_Floramancer_Skill_Scatter_Sparkle Anim_Floramancer_Bamboo_Character Anim_Floramancer_Bamboo_Bamboo FX_General_DirtBump_003 FX_General_DirtSplash_001
	전체 모션 길이 (ms)	1250
	모션 변경 시점 (ms)	0,350,380,1250
	효과 발생 시점 (ms)	340, 1230

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	예리한 일격	재빠른 손놀림	피해 증폭
<b>효과</b>	치명타 피해가 80.0% 증가한다.	공격 속도가 27.0% 증가한다.	공격 적중 시 대상 및 파티원에게 받는 피해가 10.0초간 6.0% 증가한다.
<b>2티어 이름</b>	뺨어가는 가지	날카로운 씨앗	약점 포착
<b>효과</b>	일반 조작으로 변경된다. 공격 타입이 [헤드 어택]으로 변경되고, 적에게 주는 피해가 50.0% 증가한다. (마우스 방향 길이 8.0m 수직 2.0m의 직사각형.)	첫번째 씨앗 공격의 피해량이 110.0% 증가한다.	피격이상 면역인 적에게 주는 피해가 65.1% 증가한다.
<b>3티어 이름</b>	수분 팽창		수분 증발
<b>효과</b>	공격 범위가 30.0% 증가하고, 적에게 주는 피해가 50.0% 증가한다.	공격 범위가 30.0% 감소하고, 적에게 주는 피해가 110.0% 증가한다.	

## 검수 파리지옥

### 아이콘



섬모 부분이 칼날로 이루어진 파리지옥 이미지입니다. 입을 벌리고있는 모습을 역동적으로 표현함과 동시에 주변에 다이아몬드의 반짝임 효과를 추가하여 날카로움을 강조합니다.

### 일반

식생 스킬

재사용 대기시간 18초

마나 85소모

카운터: 가능

부위 파괴: 2레벨

슈퍼아머: 경직 면역

### 스킬 설명

검수 파리지옥을 꺼내어 입을 벌려 던지며 적에게 620의 피해를 준다.

### 스킬 기획 의도

다소 짧은 쿨타임을 가진 카운터 스킬입니다. 경작 스킬을 채용하는데에 어려움이 있는 생명의 정원 원예사의 주력 카운터 스킬로 기획하였습니다. 대지의 맥동 원예사의 경우 쿨타임을 늘리고 주력기로 사용할 수 있는 방향을 제공합니다.

### 트라이포드

출혈 효과

날렵한 움직임

빠른 준비

수확의 씨

대형 칼날

마주친 공포

변종 씨앗

무거운 씨앗

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각 (ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Flytrap_PreMotion	0			오른손을 왼쪽 허리춤에 위치한 주머니로 가져간다. Anim_Floramancer_Skill_Scatter 모션 사용.
Flytrap_Ready	350			낚시대를 던지듯 오른손을 뒤로 빼며 왼손 또한 모은다. Anim_Floramancer_Skill_Flytrap
Flytrap_Growth	660			손에서 줄기가 자라나며 그 끝에서 섬모가 칼날로 이루어진 파리지옥의 머리가 자라난다. (FX_Floramancer_Skill_Flytrap)
Flytrap_Cast	1050		직사각형 / 이동 방향 4.0m, 수직 6.0m 3 히트	두 손을 앞으로 쭉 던지듯 뺏어낸다. +파리지옥이 그대로 바닥으로 내리쳐진 뒤 캐릭터 방향으로 지면을 긁으며 움직인다. +굵는 곳에 바닥 패임 데칼 (Decal_Floramancer_Skill_Flytrap_DirtCrack_009) +주변부 흙 튀김 이펙트 (FX_General_DirtSplash_010)
Flytrap_Recovery	1640			파리지옥이 사라진다.



레퍼런스: 혼돈의 상아탑 1관문 - 칼테이아 스테이지 프롭 수정하여 사용.



<b>구분</b>	스킬 이름	검수 파리지옥	
	스킬 분류	일반	
	스킬 속성	식생 스킬	
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시	
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A	
	재사용 대기시간 (초)	18.0	
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 85	
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상	
<b>효과</b>	1레벨 피해량	400 + 120 + 100	
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	N/A	
	부위 파괴 레벨	2	
	무력화 표기 / 수치	없음 / 20	
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 가능	
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역	
	이동 방향 / 거리	0	
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	직사각형 / 이동 방향 4.0m, 수직 6.0m / 적	
	순간 / 지속 효과	순간 히트	
	적용 대상	N/A	
	적용 시간	N/A	
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	무속성	
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Skill_Scatter Anim_Floramancer_Skill_Flytrap FX_Floramancer_Skill_Flytrap FX_General_DirtSplash_010 Decal_Floramancer_Skill_Flytrap_DirtCrack_009
		전체 모션 길이 (ms)	1640
모션 변경 시점 (ms)		0,350,660,1050,1640	
효과 발생 시점 (ms)		1390, 1410, 1420	

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	출혈 효과	날렵한 움직임	빠른 준비
<b>효과</b>	공격 적중 시 적을 5.0초간 출혈 상태로 만들어 매 초마다 62의 피해를 입힌다.	스킬 시전 시 6.0초간 자신의 이동속도가 19.2% 증가한다.	재사용 대기시간이 8.0초 감소한다
<b>2티어 이름</b>	수확의 씨	대형 칼날	마주친 공포
<b>효과</b>	하급 및 일반 몬스터에게 주는 피해가 170.0% 증가하며, 공격이 적중할 때 마다 재사용 대기 시간이 1.0초씩 감소하여 최대 6.0초까지 감소된다.	공격 범위가 30.0% 증가한다.	공격 타입을 [헤드 어택]으로 변경한다.
<b>3티어 이름</b>	변종 씨앗		무거운 씨앗
<b>효과</b>	쿨타임이 14.0초 증가하지만, [종자 개량] 적용 시, 피해량이 100.0% 증가한다.		스킬 시전 중 피격 이상에 면역이 된다. 또한 적에게 주는 피해가 70.0% 증가한다.

### 요즈잡이풀통

#### 아이콘



벌레잡이풀통(네펨데스)의 이미지입니다. 주 공격속성이 독의 이미지를 띄고있기 때문에 보라색 계열을 사용하고 독을 상징하는 점도 높은 액체가 떨어지는 모습이 표현되어야 합니다.

캐스팅

식생 스킬

재사용 대기시간 22초

마나 105소모

무력화: 중상

슈퍼아머: 경직 면역

#### 스킬 설명

14.0m 이내 마우스 위치에 요즈잡이풀통의 씨앗을 던져 공중에서 피워낸 뒤 낙하시키며 적에게 998의 피해를 준다. 피격된 적은 3초간 맹독 상태에 빠진다.

#### 스킬 기획 의도

맹독 기본 특성을 가진 도트 피해 딜링기입니다. 시너지, 돌격대장 유지, 단순 딜링기 등, 사용자의 취향에 따라 다양한 시도가 가능합니다.

#### 트라이포드

빠른 준비

날렵한 움직임

피해 증폭

깨끗는 일격

넓은 공격

강인함

야생 씨앗

잘못된 방향

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각 (ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Nepenthes_PreMotion	0	0		오른손을 왼쪽 허리춤에 위치한 주머니로 가져간다. Anim_Floramancer_Scatter 모션 사용.
Nepenthes_Ready	350	0		야구선수처럼 왼다리를 위로 힘껏 올리며 투구 자세를 취한다. Anim_Floramancer_Skill_Nepenthes
Nepenthes_Throw	660	0		머리 위로 던지는 자세로 변경. +손에서 씨앗이 허공으로 날아간다. 궤적따라 녹색 트레일 FX_Floramancer_Skill_Nepenthes, FX_Floramancer_Trail_005
Nepenthes_Growth	1050	0		캐릭터 조작 가능. 최고점에서 네펨데스가 자라나 아래방향을 바라보도록 생성된다. 생성되는 시점에서 연출용 바람과 나뭇잎이 흩날리는 이펙트. (FX_Floramancer_PopOut_LeafNWind)
Nepenthes_Smash	1640	0	14.0m 이내 마우스 커서 위치 중심에 지름 4.0m의 원형 폭발 생성.	네펨데스가 포물선을 그리며 바닥으로 떨어진다. 지면에 닿으면서 찌그러진다.



<b>구분</b>	스킬 이름	요즈잡이풀통	
	스킬 분류	캐스팅	
	스킬 속성	식생 스킬	
	스킬 사용 판정	키다운시 시전 지점 미리보기, 확정 조작 시 사용.	
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	14.0m	
	재사용 대기시간 (초)	18.0	
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 96	
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상	
<b>효과</b>	1레벨 피해량	720	
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	N/A	
	부위 파괴 레벨	0	
	무력화 표기 / 수치	중상 / 72	
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능	
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역	
	이동 방향 / 거리	0	
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	14.0m 이내 마우스 커서 위치 중심에 지름 4.0m의 원형 타격 1회	
	순간 /지속 효과	지속	
	적용 대상	적	
	적용 시간	3.0초	
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	무속성 + 맹독	
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Scatter Anim_Floramancer_Skill_Nepenthes FX_Floramancer_Skill_Nepenthes, FX_Floramancer_Trail_005 FX_Floramancer_PopOut_LeafNWind
		전체 모션 길이 (ms)	1640
모션 변경 시점 (ms)		0, 350, 660, 1050, 1640	
효과 발생 시점 (ms)		1620	

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	빠른 준비	날렵한 움직임	피해 증폭
<b>효과</b>	재사용 대기 시간이 8.0초 감소한다.	스킬 시전 시 8.0초간 자신의 이동속도가 30.0% 증가한다.	공격 적중 시 대상 및 파티원에게 받는 피해가 10.0초간 6.0% 증가한다.
<b>2티어 이름</b>	깨끗한 일격	넓은 공격	강인함
<b>효과</b>	공격 적중 시 적의 모든 방어력을 78.0% 무시한다.	공격 범위가 20.0% 증가한다.	스킬 사용 중 피격이상 면역이 적용된다.
<b>3티어 이름</b>	야생 씨앗		잘못된 방향
<b>효과</b>	일반 조작으로 변경되며, [종자 개량] 적용 시, 피해량이 50.0% 증가한다.		더 이상 적중 시 맹독을 부여하지 않지만, 적에게 주는 피해가 70.0% 증가한다.

### 담쟁이 가시덩굴

#### 아이콘



가시가 돌린 덩굴 이미지입니다. 담쟁이덩굴의 이파리가 반드시 있어야 합니다. 덩굴이 꼬여있는 모습은 1:1 사각형 프레임에 맞는 켈틱 매듭의 형태를 참고해주세요.

#### 일반

식생 스킬

재사용 대기시간 28초

마나 111소모

무력화: 중

슈퍼아머: 경직 면역

#### 스킬 설명

주머니에서 담쟁이 가시덩굴을 빠르게 피워내 강하게 내려치며 1680의 피해를 준다.

#### 스킬 기획 의도

긴 직선 범위의 공격 스킬이며 식생 스킬 중 준주력기에 해당합니다. 생명의 정원 원예사는 피격면역 트라이포드를, 대지의 맥동 원예사는 헤더택 트라이포드를 선택함으로써 부담 없이 선택할 수 있습니다.

#### 트라이포드

마력 조절

빠른 준비

약육강식

정원의 보호

속박하는 즐기

독성 가시

끈질긴 덩굴

후려치는 덩굴

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각(ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Ivy_PreMotion	0	0		오른손을 왼쪽 허리춤에 위치한 주머니로 가져간다. Anim_Floramancer_Skill_Scatter 모션 사용.
Ivy_BagOpen	70	0		주머니를 돌려 입구가 정면을 향하도록 한다. 주머니의 단추 부분을 잡은 오른손을 힘껏 들어올려 주머니를 열고, 주머니의 안쪽에서 거대한 덩굴이 순식간에 위로 솟아오른다. 이 반동으로 캐릭터는 허리와 무릎을 살짝 굽힌다. Anim_Floramancer_Skill_Ivy
Ivy_Splash	430	0	직사각형 커서 방향 6.0m 수직 1.5m 1히트	위로 솟아오른 덩굴이 무게를 못이기듯 그대로 정면으로 떨어진다. +히트 판정 위치에 직선 형태의 흠 파임 데칼 (Decal_General_DirtCrack_015) +판정부 주위에 중간 크기의 흠 톱 이펙트 (FX_General_DirtSplash_003)
Ivy_Recovery	830	-0.5m		덩굴이 축소함과 동시에 주머니 안으로 빠르게 돌아간다. 이 반동으로 캐릭터는 뒤로 살짝 밀리게 된다.
	850	0		



레퍼런스: 혼돈의 상아탑 1관문-칼테이아



<b>구분</b>	스킬 이름	담쟁이 가시덩굴
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	식생 스킬
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	28.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 111
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
<b>효과</b>	1레벨 피해량	1680
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	N/A
	부위 파괴 레벨	0
	무력화 표기 / 수치	중 / 49
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역
	이동 방향 / 거리	-0.5m
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	직사각형 커서 방향 6.0m 수직 1.5m
	순간 /지속 효과	순간 히트
	적용 대상	N/A
	적용 시간	N/A
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	무속성
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명
전체 모션 길이 (ms)		850
모션 변경 시점 (ms)		0, 70, 430, 830, 850
효과 발생 시점 (ms)		810

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	마력 조절	빠른 준비	약육강식
<b>효과</b>	마나 소모량이 67.0% 감소한다.	재사용 대기시간이 4.0초 감소한다.	시드 이하의 적에게 주는 피해가 80.0% 증가한다.
<b>2티어 이름</b>	정원의 보호	속박하는 줄기	독성 가시
<b>효과</b>	피격이상에 면역이 되고, 적에게 주는 피해가 60.0% 증가한다.	적에게 주는 피해가 30.0% 증가하며, 적용된 적은 2.0초간 상태이상:속박에 걸린다.	적에게 주는 피해가 40.0% 증가하며, 적용된 적은 맹독 상태에 빠져 3초간 68의 피해를 입는다.
<b>3티어 이름</b>	끈질긴 덩굴		무거운 덩굴
<b>효과</b>	101.0%의 피해를 주는 추가 공격을 남긴다. (Ivy_Recovery 키 모션에서 덩굴의 크기를 줄이지 않으며 돌아오는 과정에서 머터리얼로 소멸처리. 같은 범위에 추가 히트 1타 생성)		공격 타입이 [헤드 어택]으로 변경되며, [종자 개량] 적용 시 피해량이 80.0% 증가한다.

### 폭발성 솔방울탄

#### 아이콘



지점

식생 스킬

재사용 대기시간 32초

마나 121소모

부위 파괴: 1레벨

무력화: 중상

슈퍼아머: 경직 면역, 피격이상 면역

폭발하는 솔방울의 이미지입니다.

주황빛의 폭발 이펙트가 필수적으로 들어가야 하며, 솔방울의 개별적인 씨앗이 파편화되어 튀는 모습을 표현합니다.

#### 스킬 설명

땅에 묻힌 솔방울을 뽑아냄과 동시에 10.0m 이내 지정된 위치로 포물선으로 날려보낸다. 지면에 도착시 폭발하여 적에게 890의 피해를 준다. 폭발 시 6개의 파편으로 나뉘며 파편들 또한 지면에 도착시 폭발하며 적에게 300의 피해를 준다.

#### 스킬 기획 의도

핵앤슬래시 장르에서 타격감을 강조하는 스캐터 류 스킬입니다. 생명의 정원 원예사가 카오스 던전/쿠르잔 전선에서 사용하는 주력기이며, 보스 전투에서의 주력기이기도 합니다. 대지의 맥동 원예사의 경우 집중 폭발을 활용한 주력기로 활용할 것이라 예상합니다.

#### 트라이포드

마력 조절

통찰력

뇌진탕

네이팜 솔방울

치명적인 일격

신속한 준비

집중 폭발

연쇄 폭발

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각(ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
PineCone_PreMotion	0	0		지면에 도토리 머리 붙어있는 나뭇가지 형태의 가지가 생성된다. +허리를 굽히며 팔을 아래쪽으로 내려 두손으로 가지를 잡는다. (Anim_Floramancer_Skill_PineCone)
PineCone_PullOut	70	0		힘껏 가지를 위로 당겨 뽑는다. 가지에는 캐릭터 신장을 높이로 가지는 솔방울이 달려있다. 캐릭터가 반동으로 공중에 뜨며 가지가 뒤로 휘어 솔방울을 캐릭터의 머리 뒤까지 보낸다. +흙 패임 데칼 (Decal_General_DirtCrack010) +흙 튀 이펙트 (FX_General_DirtSplash009)
PineCone_Throw	740	0		가지를 왼손을 그대로 앞으로 뻗으며 두 다리를 위로 올리는 힘으로 솔방울을 던진다.
PineCone_Character_Recovery	1510	0		캐릭터가 바닥으로 착지한다. +캐릭터 조작 가능
PineCone_After_Recovery	1720	0	10.0m 이내 마우스 커서 위치 중심에 지름 6.0m의 원형 폭발 생성.	솔방울이 지면에 닿으며 폭발한다. +폭발한 자리에 열기가 남아있는 데칼. (Decal_Floramancer_Skill_PineCone_Explosion)



<b>구분</b>	스킬 이름	폭발성 솔방울탄
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	식생 스킬
	스킬 사용 판정	키다운 시 시전 지점 미리보기, 확정 조작 시 사용.
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	10.0m
	재사용 대기시간 (초)	32.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 121
	사용 불가능 상태	피격 이상, 상태 이상
<b>효과</b>	1레벨 피해량	890 + 300
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	N/A
	부위 파괴 레벨	1
	무력화 표기 / 수치	중상 / 30+ 6 * 6
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역, 슈퍼아머: 피격이상 면역
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 마우스 중심, 지름 6.0m, 2차 폭발 지름 8.0m의 단일 폭발/적
	순간/지속 효과	순간 히트
	적용 대상	N/A
	적용 시간	N/A
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	무속성
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명
전체 모션 길이 (ms)		1930
모션 변경 시점 (ms)		0,70,740,1510,1720,1930
효과 발생 시점 (ms)		1720, 1930

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	마력 조절	통찰력	뇌진탕
<b>효과</b>	마나 소모량이 67.0% 감소한다.	스킬 사용 가능 범위가 4.0m 증가한다.	스킬의 무력화 단계가 [상]으로 증가한다.
<b>2티어 이름</b>	네이팜 솔방울	정확한 조준	신속한 준비
<b>효과</b>	[화] 속성으로 변경되고 적에게 주는 피해가 50.0% 증가한다. 공격 적중 시 6.0초간 화상 상태로 만들어 매 초마다 12의 피해를 입힌다.	공격 타입이 [헤드 어택]으로 변경되며 적에게 주는 치명타 피해량이 150.0% 증가한다.	적을 타격할 때마다 재사용 대기 시간이 0.3초씩 감소하며 최대 18.0초까지 감소된다.
<b>3티어 이름</b>	집중 폭발		연쇄 폭발
<b>효과</b>	솔방울이 폭발 후 분열하지 않지만, 적에게 주는 피해가 65.0% 증가한다.		분열한 솔방울 씨앗이 다시 한번 폭발하고 120.0%의 피해를 주는 씨앗 6개로 분열한다.

## 연지연화

### 아이콘



붉은 액체가 피어오르는 연꽃의 이미지입니다. 붉은색 염료의 재료인 연지벌레가 모티브인만큼 피에 가까운 검붉은빛의 꽃잎을 가졌습니다.

지점

식생 스킬

재사용 대기시간 24초

마나 110소모

부위 파괴: 2레벨

무력화: 하

슈퍼아머: 경직 면역

### 스킬 설명

지정한 위치에 날카롭고 단단한 꽃잎을 가진 연지연화를 피워낸다. 피어난 연지연화는 빠르게 회전하며 109의 피해를 연속으로 최대 10회까지 입히며, 피격된 적은 6초간 출혈에 빠진다.

### 스킬 기획 의도

연타의 타격감을 강조한 스킬이며, 스킬의 컨셉을 잘 보여주기 위해 출혈 상태이상을 선택했습니다. 준 주력기로 선택할 가능성이 높으며, 대지의 맥동 원예사가 유일하게 채택하기 어려운 스킬입니다. 마나 충전 트라이포드를 배치함으로써 마나 운용의 쾌적함을 취할 수도 있습니다. 기본 파괴 수치가 높습니다.

### 트라이포드

마나 충전

빠른 준비

통찰력

치명적인 일격

약육강식

강화된 일격

단단한 꽃잎

예리한 꽃잎

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각(ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Lotus_PreMotion	0	0		오른손을 왼쪽 허리춤에 위치한 주머니로 가져간다. Anim_Floramancer_Scatter 모션 사용.
Lotus_Ready	350	0		야구선수처럼 왼다리를 위로 힘껏 올리며 투구 자세를 취한다. Anim_Floramancer_Skill_Nepenthes 모션 사용.
Lotus_Throw	660	0		언더쓰로잉 자세로 낮게 씨앗을 던진다. Anim_Floramancer_Skill_Lotus +작고 둥근 연꽃 씨앗이 녹색의 트레일을 남기며 날아간다. FX_Floramancer_Trail_007
Lotus_Growth	1050	0		캐릭터 조작 가능. 연꽃 도착 위치에서 연출용 바람과 붉은 꽃잎이 흩날리는 이펙트가 생성되며 연꽃이 자라난다. (FX_Floramancer_PopOut_RedflowersNWind)
Lotus_Spin	1240	0	11.0m 이내 마우스 커서 위치 중심에 지름 4.0m의 원형 폭발 생성.	연꽃이 1000ms동안 회전한 뒤 산산조각나며 사라진다.



<b>구분</b>	스킬 이름	연지연화
	스킬 분류	지점
	스킬 속성	식생 스킬
	스킬 사용 판정	키다운 시 시전 지점 미리보기, 확정 조작 시 사용.
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	11.0m
	재사용 대기시간 (초)	24.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 110
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
<b>효과</b>	1레벨 피해량	109 * 10회
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	N/A
	부위 파괴 레벨	2
	무력화 표기 / 수치	하 / 17
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 마우스 중심, 지름 4.0m/ 적
	순간 /지속 효과	지속
	적용 대상	적
	적용 시간	6.0초
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	무속성 + 출혈
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명
전체 모션 길이 (ms)		1240
모션 변경 시점 (ms)		0, 350, 660, 1050, 1240
효과 발생 시점 (ms)		1240

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	마나 충전	빠른 준비	통찰력
<b>효과</b>	공격 적중 시 최대 마나의 2.0%만큼 회복한다.	재사용 대기 시간이 8.0초 감소한다.	스킬 사용 거리가 4.0m 증가한다.
<b>2티어 이름</b>	치명적인 일격	약육강식	강화된 일격
<b>효과</b>	치명타 피해가 160.0% 증가한다.	시드 이하의 적에게 주는 피해가 80.0% 증가한다.	적에게 주는 피해가 65.0% 증가한다.
<b>3티어 이름</b>	단단한 꽃잎		예리한 꽃잎
<b>효과</b>	연지연화가 2초 더 회전하며 추가로 타격한다. 총 피해량이 110.0% 증가한다.	꽃잎이 첫번째 타격 이후 즉시 부숴지며 적을 1회 타격한다. 치명타 피해가 210.0% 증가한다.	

## 물안개

### 아이콘



기상술사-센바람

작은 입자로 이루어진 물안개를 표현하는 이미지입니다.

양분구슬:물에 사용되는 푸른색을 사용합니다.  
안개로 이루어진 파도 형상입니다.

일반

기후 스킬

재사용 대기시간 14초

마나 74 소모

슈퍼아머: 경직 면역

### 스킬 설명

천천히 앞으로 전진하는 물안개 지역을 생성한다. 물안개는 3초간 잔류하며, 닿은 적에게 900의 [수]속성 피해를 입힌다.

### 스킬 기획 의도

기상술사의 짙은 안개 스킬과 유사한 구조를 가진 스킬입니다. 아이덴티티의 수급이라는 강점을 내세움으로써 채택률을 높일 수 있으며, 시너지 유지, 돌격대장 각인 효과의 유지에도 사용이 가능합니다. 수급량을 34로 설정하여 3회 사용 / 혹은 주 수급기와 1회씩 사용하면 한 개의 물 구슬을 획득 가능하도록 설계하였습니다.

### 트라이포드

날렵한 움직임

피해 증폭

마력 조절

약육강식

빠른 준비

습도 강화

짙은 안개

시야 차단

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각(ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Mist_Start	0	0.5m	직사각형 / 이동 방향 2.0m, 수직 8.0m 점진적 전진하며 초당 1히트	왼손을 아래로 향하게 한 상태로 앞으로 밀어내듯 위로 퍼올린다. Anim_Floramancer_Skill_WaterMist (Anim_Bard_Stigma 참고) +사각형, 파도의 형상을 뿜 안개가 빠르게 캐릭터 앞에 나타난 뒤 속도를 줄여 천천히 전진한다. (FX_Floramancer_Skill_WaterMist)
Mist_Recover_y	750	-0.5m		



<b>구분</b>	스킬 이름	물안개
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	기후 스킬
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	14.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 74
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
<b>효과</b>	1레벨 피해량	900 / 틱당
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬: 물 / 34
	부위 파괴 레벨	0
	무력화 표기 / 수치	없음 / 10
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	직사각형 / 이동 방향 2.0m, 수직 8.0m 점진적 전진하며 초당 1히트 / 적
	순간 /지속 효과	지속
	적용 대상	적
	적용 시간	3.0초
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	수속성
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명
전체 모션 길이 (ms)		750
모션 변경 시점 (ms)		0, 750
효과 발생 시점 (ms)		625

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	날렵한 움직임	피해 증폭	마력 조절
<b>효과</b>	스킬 시전 시 6.0초간 자신의 이동속도가 30.0% 증가한다.	공격 적중 시 대상 및 파티원에게 받는 피해가 10.0초간 6.0% 증가한다.	마나 소모량이 67.0% 감소한다.
<b>2티어 이름</b>	약육강식	빠른 준비	습도 강화
<b>효과</b>	시드 이하 몬스터에게 주는 피해가 96.0% 증가한다.	재사용 대기시간이 7.0초 감소한다.	안개의 공격 범위가 20.0% 증가하고 안개 속에서 1초마다 경직 피해가 추가로 발생한다.
<b>3티어 이름</b>	짙은 안개		시야 차단
<b>효과</b>	안개의 지속시간이 4.0초 증가한다.		안개 지역에 있는 적의 시야를 어렵게 만들며, 이동속도를 70.0% 감소시킨다.

### 무더기비

#### 아이콘



한곳에 집중되는 폭우의 이미지입니다.  
양분구슬:물에 사용되는 푸른색을 사용합니다.

지점

기후 스킬

재사용 대기시간 16초

마나 80소모

무력화: 하

슈퍼아머: 경직 면역

#### 스킬 설명

지정한 위치에 집중호우를 내려 650의 [수]속성 피해를 준다.

#### 스킬 기획 의도

기상술사의 소나기 스킬과 유사한 구조를 가진 스킬입니다.  
생명의 정원 원예사의 물 구슬 메인 수급 기술이며 빠른 시전속도와 적중 속도로 안정적인 아이덴티티 수급을 돕습니다.

#### 트라이포드

약육강식

마력 조절

넓은 공격

가벼운 표적

약점 포착

고압 응결

국지성 소나기

집중 공격

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각(ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
DownPour_HandsUp	0	0		두 다리를 어깨너비의 1.5배 가량 벌리고 오른손을 높이 치켜든다. 손바닥은 하늘을 바라보며 활짝 편다. Anim_Floramancer_Skill_DownPour
DownPour_Recovery	550	0	10.0m내 마우스 중심 지름 3.0m의 다단히트 12회	지정한 위치에 어두운 구름이 피어나고 굵은 빗방울이 세차게 내린다. +바닥에 물방울이 튀는 이펙트 FX_Floramancer_Skill_DownPour



<b>구분</b>	스킬 이름	무더기비
	스킬 분류	지점
	스킬 속성	기후 스킬
	스킬 사용 판정	키다운시 시전 지점 미리보기, 확정 조작 시 사용.
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	10.0m
	재사용 대기시간 (초)	16.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 80
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
<b>효과</b>	1레벨 피해량	650
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬: 물 / 70
	부위 파괴 레벨	0
	무력화 표기 / 수치	하 / 30
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 마우스 중심, 지름 3.0m 다단히트 12 히트 / 적
	순간 /지속 효과	순간 히트
	적용 대상	N/A
	적용 시간	N/A
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	수속성
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명
전체 모션 길이 (ms)		550
모션 변경 시점 (ms)		0, 550
효과 발생 시점 (ms)		530

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	약육강식	마력 조절	넓은 공격
<b>효과</b>	하급 및 일반 몬스터에게 주는 피해가 60.0% 증가된다.	마나 소모량이 67.0% 감소한다.	공격 범위가 20.0% 증가한다
<b>2티어 이름</b>	가벼운 표적	약점 포착	고압 응결
<b>효과</b>	피격이상 중인 대상을 타격했을 때 주는 피해량이 70.0% 증가한다.	피격이상 면역인 적에게 공격 적용 시 주는 피해가 60.0% 증가한다.	피해가 45.0% 증가하며, 적 중된 대상의 이동속도 40.0%를 감소시킨다.
<b>3티어 이름</b>	국지성 소나기		집중 공격
<b>효과</b>	소나기가 적을 추적하는 능력이 생긴다. 지속시간이 2.0초 증가하여 적에게 주는 피해가 총 145.0% 증가한다.		적에게 주는 피해가 95.0% 증가한다.



## 해무리

### 아이콘



해무리의 이미지입니다.  
(높은 습도로 해 주변에  
무지개가 생기는 기상현상)

양분구슬: 빛에 사용되는 노란색을 사용합니다.

일반

기후 스킬

재사용 대기시간 14초

마나 74소모

슈퍼아머: 경직 면역

### 스킬 설명

빛의 해무리를 폭발시켜 주변에 230의 [성]속성 피해를 준다.  
총 3회에 걸쳐 점점 강해지는 폭발 피해를 준다.

### 스킬 기획 의도

생명의 정원 원예사의 빛 구슬 서브 수급 기술입니다.  
시너지 스킬로도 채용이 가능하며, 수급량을 증가시키는 트라이포드를  
배치함으로써 변칙성을 높였습니다.

### 트라이포드

피해 증폭

단단한 갑옷

강화 폭발

광원 강화

강인함

넓은 타격

넓은 충격

강한 충격

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각(ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Halo_HandsUp	0	0		두 다리를 어깨너비의 1.5배 가량 벌리고 오른손을 높이 치켜든다. 손바닥은 하늘을 바라 보며 활짝 편다. Anim_Floramancer_Skill_DownPour 사용 가능
Halo_Recovery	550	0	루트본 중심 지름 7.0m 단일 히트 3회	캐릭터의 머리 위쪽으로 형체가 흐릿한 노란색 구체가 생성되며 이를 중심으로 헤일로 형태의 파동이 3회 생성된다. FX_Floramancer_Skill_Halo



<b>구분</b>	스킬 이름	해무리
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	기후 스킬
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	0
	재사용 대기시간 (초)	14.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 74
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
<b>효과</b>	1레벨 피해량	230 + 270 + 320
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬: 빛 / 20
	부위 파괴 레벨	0
	무력화 표기 / 수치	없음 / 17
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 루트본 중심 7.0m 3히트 / 적
	순간 / 지속 효과	순간
	적용 대상	N/A
	적용 시간	N/A
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	성속성
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명
전체 모션 길이 (ms)		550
모션 변경 시점 (ms)		0, 550
효과 발생 시점 (ms)		760

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	피해 증폭	단단한 갑옷	강화 폭발
<b>효과</b>	공격 적중 시 대상 및 파티원에게 받는 피해가 10.0초간 6.0% 증가한다.	스킬 시전 중 받는 피해가 40.8% 감소한다.	적에게 주는 피해가 30.0% 증가한다.
<b>2티어 이름</b>	광원 강화	강인함	넓은 타격
<b>효과</b>	양분 구슬: 빛의 수급량이 20.0% 증가한다.	스킬 시전 중 피격이상에 면역이 된다.	공격 범위가 20.0% 증가한다.
<b>3티어 이름</b>	넓은 충격		강한 충격
<b>효과</b>	타격 횟수가 5회로 증가하며, 재사용 대기시간이 8.0초 증가하지만, 타격할 때마다 1.0초씩 감소하며 최대 12.0초까지 감소한다.		타격 횟수가 1회로 감소하며, 주는 피해가 130.0% 증가한다.

## 불별더위

### 아이콘



매우 뜨겁게 내리쬐는 햇벌의 이미지입니다.  
양분구슬: 빛의 노란색을 베이스로 조금 더 붉은 빛을 추가합니다.  
육각형의 렌즈플레이어를 넣어주세요.  
기상술사-뿔약벌을 색상 레퍼런스로 사용합니다.

일반

기후 스킬

재사용 대기시간 30초

마나 114소모

무력화: 상

슈퍼아머: 경직 면역,  
피격이상 면역

### 스킬 설명

환영의 태양을 공중에 던져 매우 뜨거운 일대를 주변에 형성하며 600의 [화]속성 피해를 입힌다.  
피격된 적은 6.0초간 화상 상태에 빠진다.

### 스킬 기획 의도

생명의 정원 원예사의 빛 구슬 메인 수급 기술입니다.  
적중 난이도가 매우 쉬우며, 재사용 대기시간마다 최대한 로스없이 사용하는 것이 실력의 척도가 되도록 기획하였습니다.

### 트라이포드

빠른 준비

마력 조절

빠른 방출

지속되는 열기

광합성

빛 결정화

내리쬐는 열기

광휘 집중

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각(ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Scorching_Windup	0			야구선수처럼 윈다리를 위로 힘껏 올리며 투구 자세를 취한다. Anim_Floramancer_Skill_Nepenthes 사용 가능
Scorching_Throw	310			머리 위로 힘껏 던지는 자세를 취한다. +작은 태양의 형상이 빠르게 하늘로 솟구치며 붉은 트레일을 남긴다. FX_Floramancer_Skill_Scorching, FX_Floramancer_Skill_Scorching_Trail
Scorching_Impulse	750		루트본 중심에 지름 8.0m의 원형 폭발	캐릭터 조작 가능. 태양이 가장 높은 고도에 도착했을 때, 진한 붉은색 파동과 렌즈플레이어를 터뜨리는 이펙트가 발산. FX_Floramancer_Skill_Scorching_Impulse



<b>구분</b>	스킬 이름	불벌더위
	스킬 분류	지점
	스킬 속성	기후 스킬
	스킬 사용 판정	키다운시 시전 지점 미리보기, 확정 조작 시 사용.
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	30.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 114
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
<b>효과</b>	1레벨 피해량	600 + 140 / 6초 화상
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬: 빛 / 70
	부위 파괴 레벨	0
	무력화 표기 / 수치	상 / 80
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역, 슈퍼아머: 피격이상 면역
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 루트본 중심, 지름 12.0m / 적
	순간 /지속 효과	지속
	적용 대상	적
	적용 시간	6.0초
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	화속성 + 화상
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명
전체 모션 길이 (ms)		750
모션 변경 시점 (ms)		0, 310, 750
효과 발생 시점 (ms)		1250

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	빠른 준비	마력 조절	빠른 방출
<b>효과</b>	재사용 대기시간이 11.0초 감소한다.	마나 소모량이 67.0% 감소한다.	스킬의 타격 시점이 앞당겨진다.
<b>2티어 이름</b>	지속되는 열기	광합성	빛 결정화
<b>효과</b>	화상의 지속시간이 4.0초 증가한다.	공격 적중 시 적에게 주는 피해가 60.0% 증가하고, 환영 나무가 남아있을 경우 추가로 20.0% 증가한다.	공격 적중 시, 6.0초간 사용하는 기후 스킬은 반드시 치명타로 적용한다.
<b>3티어 이름</b>	내리꽂는 열기		광휘 집중
<b>효과</b>	일반 스킬로 변경되어 직선 범위를 불태우는 광선 공격을 가한다. 적에게 주는 피해가 145.0% 증가한다.	공격 범위가 20.0% 감소하지만, 적에게 주는 피해가 120.0% 증가하고, 획득하는 양분 구슬: 빛이 10.0% 증가한다.	

## 실바람

### 아이콘



실처럼 가는 바람이 주변을 휘감는 형태로 나타납니다.  
양분 구슬의 청록색과 유사한 색이 반드시 사용되어야 합니다.

### 일반

기후 스킬

재사용 대기시간 24초

마나 101소모

슈퍼아머: 경직 면역

### 스킬 설명

바람으로 엮어낸 날카로운 실을 자신 주변에 휘둘러 적에게 총 488의 피해를 입힌다.

### 스킬 기획 의도

생명의 정원 원예사의 바람 구슬 메인 수급 기술입니다.  
기상술사의 불바람을 재해석해보았으며, 조금 더 공격적인 성향을 강조했습니다. 데미지는 적지만, 아이덴티티를 많이 수급하도록 설계했습니다.

### 트라이포드

마력 조절

빠른 준비

재빠른 손놀림

연속 회오리

바람 전도체

이중실

산들바람 확산

기류 흡수

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각(ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Silkwind_PreMotion	0			양 팔을 자연스럽게 벌린 뒤, 무릎을 굽혀 자세를 낮춘다. Anim_Floramancer_Skill_Silkwind
Silkwind_Spin	630			힘차게 몸을 한바퀴 돌린다. 중심을 잃고 살짝 휘청이다가 자세를 다잡는다. +주변에 지름 3.0m 크기의 둥 형태로 바람이 휘날린다. FX_Floramancer_Skill_SilkWind +주변에 칼에 잘린듯한 형태의 돌 파편이 된다. FX_Floramancer_Skill_SilkWind_RockShatter
Silkwind_Recovery	1370		루트본 중심에 지름 3.0m의 원형 다단히트	캐릭터 조작 가능.



레퍼런스: 기상술사 - 바람 송곳 마지막 타격  
Class\_Specialist\_Female\_Aeromancer  
Aeromancer\_WindGimlet



<b>구분</b>	스킬 이름	실바람
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	기후 스킬
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	24.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 101
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
<b>효과</b>	1레벨 피해량	488 / 8히트
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬: 바람 / 65
	부위 파괴 레벨	0
	무력화 표기 / 수치	없음 / 23
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 루트본 중심, 지름 8.0m / 적
	순간 /지속 효과	순간
	적용 대상	N/A
	적용 시간	N/A
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	무속성
<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Skill_Silkwind FX_Floramancer_Skill_SilkWind FX_Floramancer_Skill_SilkWind_RockShatter
	전체 모션 길이 (ms)	1370
	모션 변경 시점 (ms)	0, 630, 1370
	효과 발생 시점 (ms)	1330

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	마력 조절	빠른 준비	재빠른 손놀림
<b>효과</b>	마나 소모량이 67.0% 감소한다.	재사용 대기시간이 11.0초 감소한다.	공격속도가 18.0% 증가한다.
<b>2티어 이름</b>	연속 회오리	바람 전도체	이중실
<b>효과</b>	스택이 가능하게 변경되며, 최대 2회 스택이 가능하다.	스킬 시전 후 6초간 자신의 모든 기후 스킬의 피해량이 30.0% 증가한다.	타격 수가 2.0배가 되며 총 피해량이 50.0% 증가한다.
<b>3티어 이름</b>	산들바람 확산		기류 흡수
<b>효과</b>	공격 범위가 25.0% 증가하며, 피해량이 100.0% 증가한다.		적이 타격에 명중할 때마다 양분 구슬: 바람을 1.0 획득한다. 최대 20.0까지 획득할 수 있다.

## 하강기류

### 아이콘



드릴처럼 내리꽂는 바람을 형상화한 이미지로 실바람과 동일한 색상 계통을 사용합니다.

### 지점

기후 스킬

재사용 대기시간 30초

마나 114소모

부위 파괴: 1레벨

무력화: 중

슈퍼아머: 경직 면역

### 스킬 설명

3초 동안 대기압을 모아 마우스 위치에 위에서 아래로 내리꽂는 와류를 생성하여 총 1100의 피해를 준다.

### 스킬 기획 의도

기상술사의 싹쓸바람과 유사한 구조를 가진 스킬입니다. 바람 구슬의 서브 아이덴티티 수급기이며, 적지않은 데미지를 가지고있어 서브딜링기로도 활용이 가능합니다.

### 트라이포드

압축 기류

파고드는 회오리

회오리 공명

뇌진탕

바람 전도체

가벼운 표적

태풍의 눈

기류의 굴절

트라이포드의 효과 정보는 기능부 페이지에서 자세히 다룹니다.

모션 키	시작 시각 (ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Downburst_PreMotion	0			캐릭터가 제자리에서 두 손을 아래로 뺀고 허리를 낮춘다. Anim_Floramancer_Skill_Downburst +주변에서 캐릭터를 향해 바람이 모이는 이펙트. FX_Floramancer_Skill_Downburst
Downburst_ChargeUp	660			양 손을 들어 하늘을 향해 올린다. +모인 바람이 두꺼워지며 머리 위로 이동한다. 공중의 소용돌이와 함께 작은 바람 입자 생성.
Downburst_Throw	1360			캐릭터가 무릎을 살짝 굽힌 뒤 공중으로 뛰어올라 앞을 향해 내던지듯 팔을 뻗는다. 두 다리가 지면에서 떠오르며 뒤로 살짝 이동한다. +소용돌이 이펙트가 위+뒤쪽 방향으로 커브를 그리며 상승한 뒤 캐릭터 신장의 두배의 높이의 드릴 형태로 변형되어 꽃힌다.
Downburst_Recovery	1810		9.0m 이내 마우스 커서 위치 중심에 지름 6.0m의 원형 다단히트	캐릭터가 지면에 착지한다. +소용돌이가 지면에 닿는 순간 바닥이 파이는 데칼 Decal_General_DirtCrack_016 +주변에 칼로 썰어낸 듯한 바위조각이 튀는 이펙트 FX_Floramancer_Skill_Downburst_RockShatter



<b>구분</b>	스킬 이름	하강기류	
	스킬 분류	지점	
	스킬 속성	기후 스킬	
	스킬 사용 판정	키다운시 시전 지점 미리보기, 확정 조작 시 사용.	
<b>스킬 사용 조건</b>	최대 거리 (지점, 캐스팅)	9.0m	
	재사용 대기시간 (초)	30.0	
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 114	
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상	
<b>효과</b>	1레벨 피해량	1100 / 25 히트	
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬: 바람 / 35	
	부위 파괴 레벨	1	
	무력화 표기 / 수치	중 / 45	
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능	
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 경직 면역	
	이동 방향 / 거리	0	
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 마우스 중심, 지름 6.0m/ 적	
	순간 / 지속 효과	순간	
	적용 대상	N/A	
	적용 시간	N/A	
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	무속성	
	<b>리소스</b>	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Skill_Downburst FX_Floramancer_Skill_Downburst FX_Floramancer_Skill_Downburst_RockShatter Decal_General_DirtCrack_016
		전체 모션 길이 (ms)	1810
모션 변경 시점 (ms)		0, 660, 1360, 1810	
효과 발생 시점 (ms)		1820	

트라이포드	1	2	3
<b>1티어 이름</b>	압축 기류	파고드는 회오리	회오리 공명
<b>효과</b>	시전 시간이 30.0% 증가한다.	마지막 공격 적중 시 3초간 적의 이동속도를 30.0% 감소시킨다.	명중한 적 1명당 바람 구슬 수급량이 5.0% 증가한다. 최대 45.0%까지 수급량이 증가할 수 있다.
<b>2티어 이름</b>	뇌진탕	바람 전도체	가벼운 표적
<b>효과</b>	스킬의 무력화 단계가 [중상]으로 증가하고, 적에게 주는 피해가 60.0% 증가한다.	스킬 시전 후 6초간 자신의 모든 기후 스킬의 피해량이 30.0% 증가한다.	피격이상 중인 대상을 타격했을 때 주는 피해량이 70.0% 증가한다.
<b>3티어 이름</b>	태풍의 눈		기류의 굴절
<b>효과</b>	중심부 피해량이 160.0% 증가하지만, 범위가 15.0% 감소한다.	낙하 직전 좀 더 빨리 이동이 가능하며, 시전 중 받는 피해가 20.0% 감소한다.	



## 대자연의 구

### 아이콘



일반

각성기

재사용 대기시간 5분

부위 파괴: 1레벨

무력화: 상

슈퍼아머: 피격이상 면역, 상태이상 면역

### 스킬 설명

다라나에 존재하는 생명의 세계수를 환영 구슬에 담아 소환한다.  
이어 환영막을 깨부수며 36968의 피해를 주고 대자연의 가호를 받아들여 모든 양분 구슬을 회복한다.

중앙에 세계수가 담긴 구슬입니다.  
(레퍼런스 위그드라실'Yggdrasil')  
구슬 주변으로 덩굴과 나뭇잎이 묶여있는 모습을 표현합니다.

모션 키	시작 시각 (ms)	히트 판정	캐릭터 모션
NatureOrb_PreMotion	0		캐릭터가 허리를 낮추며 손을 모은다. Anim_Floramancer_Awakening_NatureOrb +땅에서 물, 바람, 빛의 기운이 모이기 시작한다. FX_Floramancer_Awakening_NatureOrb_Aura_001
NatureOrb_SummonOrb	800		손 아래의 땅에서 '세계수의 구슬'이 흙을 뚫고 떠오른다. 캐릭터가 왼손을 가슴에 얹고 오른손을 위로 올리며 구슬 또한 손 위로 올라온다. +FX_Floramancer_Awakening_NatureOrb_DirtCrackNSplash 주변에 녹색빛의 바람 재질의 오라가 퍼진다. FX_Floramancer_Awakening_NatureOrb_Aura_002
NatureOrb_OrbBreak	1520	루트본 중심에 지름 18.0m의 원형 히트 1회	구슬이 깨지며 충격파가 발생. FX_Floramancer_Awakening_NatureOrb_Impulse 캐릭터의 주변으로 뿌리, 덩굴, 나뭇잎, 들꽃이 퍼진다. FX_Floramancer_Awakening_NatureOrb_Foliage_002
NatureOrb_Recovery	2630		



구분	스킬 이름	대자연의 구
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	각성기
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
스킬 사용 조건	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	300
	1레벨 소모 자원 종류/량	0
	사용 불가능 상태	피격이상, 상태이상
효과	1레벨 피해량	36968
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬: 물 / 100, 양분 구슬: 바람 / 100, 양분 구슬: 빛 / 100
	부위 파괴 레벨	1
	무력화 표기 / 수치	상 / 100
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 피격이상 면역, 슈퍼아머: 상태이상 면역
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 루트본 중심, 지름 18.0m/ 적
	순간 /지속 효과	순간 히트
	적용 대상	N/A
	적용 시간	N/A
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	무속성
리소스	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Awakening_NatureOrb FX_Floramancer_Awakening_NatureOrb_Aura_001 FX_Floramancer_Awakening_NatureOrb_DirtCrackNSplash FX_Floramancer_Awakening_NatureOrb_Aura_002 FX_Floramancer_Awakening_NatureOrb_Impulse. FX_Floramancer_Awakening_NatureOrb_Foliage_002
	전체 모션 길이 (ms)	2630
	모션 변경 시점 (ms)	0,800,1520,2630
	효과 발생 시점 (ms)	2520



## 대지의 분노

## 아이콘



용암 같은 색을 가진 바위가 나무의 형상으로  
춤추는 이미지입니다.  
바위이지만, 유동성을 강조합니다.

일반

각성기

재사용 대기시간 5분

무력화: 상

슈퍼아머: 피격이상 면역, 상태이상 면역

## 스킬 설명

다라나에 존재하는 원초 세계의 대지를 환영술로 주변에 펼친다.  
이후 펼쳐진 대지를 그대로 접어 적에게 66186의 [토]속성 피해를 주며 적을 날려버린다.

모션 키	시작 시각 (ms)	히트 판정	캐릭터 모션
RageOfTera_PreMotion	0		캐릭터가 양팔을 펼치고 손바닥은 아래로 향하게 하여, 끌어올리듯 어깨를 으쓱 올린다. Anim_Floramancer_Awakening_Tera +황토빛의 요즈 환영진이 펼쳐지며 점점 갈라진 황무지 대지의 형상으로 변화한다. FX_Floramancer_Awakening_Tera_EarthPlate
RageOfTera_EarthQuake	800		손바닥이 앞으로 향하게 팔을 돌리고 잠시 숨을 가다듬는다. +숨을 가다듬는 순간, 지면의 정 중앙이 세로로 갈라지며 약간 움직인다. 바위와 흙먼지가 튀다. FX_Floramancer_Awakening_Tera_DirtCrackNSplash
NatureOrb_OrbBreak	1520	마우스 방향 5.0m앞, 가로 10.0m 세로 8.0m 직사각형의 단타 히트박스 생성	강하게 손뼉을 친다. +손이 움직이는 속도에 맞춰 지면의 판이 책처럼 떠올라 접힌다. 접히는 순간 지면이 커다란 바위 파편으로 부숩지며 용암 질감의 이펙트가 튀다. FX_Floramancer_Awakening_Tera_RockSplashNLava
NatureOrb_Recovery	2730		



구분	스킬 이름	대지의 분노
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	각성기
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
스킬 사용 조건	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	300
	1레벨 소모 자원 종류/량	0
	사용 불가능 상태	피격이상, 상태이상
효과	1레벨 피해량	66186
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	0
	부위 파괴 레벨	0
	무력화 표기 / 수치	상 / 100
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 피격이상 면역, 슈퍼아머: 상태이상 면역
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	직사각형 / 마우스 방향 5.0m앞, 가로 10.0m 세로 8.0m/ 적
	순간 /지속 효과	순간 히트
	적용 대상	N/A
	적용 시간	N/A
리소스	속성 (공격 속성/버프/디버프)	토속성
	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_Awakening_Tera FX_Floramancer_Awakening_Tera_EarthPlate FX_Floramancer_Awakening_Tera_DirtCrackNSplash FX_Floramancer_Awakening_Tera_RockSplashNLava
	전체 모션 길이 (ms)	2730
	모션 변경 시점 (ms)	0,800,1520,2730
	효과 발생 시점 (ms)	2690

대자연의 구 → 생명의 정점

아이콘



인간의 형상 실루엣 안에 씨앗이 깃든 이미지입니다.  
주변에 나무 이파리나 덩굴류를 감아 사람과 자연이 하나됨을 표현합니다.

일반

초각성기

재사용 대기시간 5분

초각성 게이지 10000 소모

부위 파괴: 2레벨

무력화: 최상

슈퍼아머: 피격이상 면역, 상태이상 면역

스킬 설명

스스로가 핵이 되어 세계수의 덩굴을 피워낸다. 명확한 형체가 정해져있지 않은 세계수는 주변을 휩쓸어버리며 1684330의 피해를 주고 적을 모두 날려버린다. 휩쓸기 공격 시 양분 구슬을 모두 습득한다.

모션 키	시작 시각 (ms)	히트 판정	캐릭터 모션
Apex_PreMotion	0		캐릭터가 무릎을 꿇고 양손을 모으며 눈을 감는다. Anim_Floramancer_HyperAwakening_Apex + 주변 공기가 흔들리며 꽃잎 입자 효과 발생 FX_Floramancer_HyperAwakening_PetalAura_001
Apex_VineCocoon	930		캐릭터 몸 주변으로 붉은 덩굴이 뻗어나가며 몸을 감싼다. +바닥에서 꽃봉오리처럼 웅기 FX_Floramancer_HyperAwakening_VineWrap_Start
Apex_BloomHit	2100	루트본 중심 원형 18.0m, 6 히트	연꽃이 한 번에 개화하면서 충격파로 적을 휩쓸어 날려버린다. + FX_Floramancer_HyperAwakening_LotusBurst_Bloom
Apex_Recovery	3000		붉은 덩굴이 사라지고 캐릭터가 일어선다. 주변에 잔잔한 연꽃 이펙트와 함께 구슬 3종 흡수 효과 발생 + FX_Floramancer_HyperAwakening_OrbAbsorb_003





구분	스킬 이름	생명의 정점
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	초각성기
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
스킬 사용 조건	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	300
	1레벨 소모 자원 종류/량	0
	사용 불가능 상태	피격이상, 상태이상
효과	1레벨 피해량	1684330
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬: 물 / 100, 양분 구슬: 바람 / 100, 양분 구슬: 빛 / 100
	부위 파괴 레벨	2
	무력화 표기 / 수치	최상 / 140
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 피격이상 면역, 슈퍼아머: 상태이상 면역, 무적
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 루트본 중심, 지름 18.0m/ 적
	순간 /지속 효과	순간 히트
	적용 대상	N/A
적용 시간	N/A	
속성 (공격 속성/버프/디버프)	무속성	
리소스	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_HyperAwakening_Apex FX_Floramancer_HyperAwakening_PetalAura_001 FX_Floramancer_HyperAwakening_VineWrap_Start FX_Floramancer_HyperAwakening_LotusBurst_Bloom FX_Floramancer_HyperAwakening_OrbAbsorb_003
	전체 모션 길이 (ms)	3000
	모션 변경 시점 (ms)	0,930,2100,3000
	효과 발생 시점 (ms)	2730

대지의 분노 → 세계의 격노

아이콘



커다란 행성이 운석 충돌로 폭발하는 듯한 이미지입니다. 중앙에 핵이 위치하며, 위 아래로 하늘과 땅을 형상화한 판이 돌진하는 형태가 되어야합니다.

일반

초각성기

재사용 대기시간 5분

초각성 게이지 10000 소모

부위 파괴: 1레벨

무력화: 최상

슈퍼아머: 피격이상 면역, 상태이상 면역

스킬 설명

다라나에 존재하는 원초 세계의 핵을 환영술을 통해 세상에 불러오며 주변의 적에게 257706의 [화]속성 피해를 준다. 이후 원초 세계의 하늘과 땅이 핵을 향해 돌진하고 폭발하며 적에게 2319353의 [토]속성 피해를 주고 적을 날려버린다.

모션 키	시작 시각 (ms)	히트 판정	캐릭터 모션
WorldWrath_PreMotion	0		캐릭터가 손을 모아 기를 모은다. Anim_Floramancer_HyperAwakening_WorldWrath +몸 주위에 붉은 요즈환영진 생성, 태양 핵 형상 비추기 시작 FX_Floramancer_HyperAwakening_WorldWrath_Core
WorldWrath_SummonCore	800		카메라 하늘을 바라봄. 하늘이 불규칙한 육각형 형태로 갈라지기 시작하며 카메라 핵을 거쳐 땅으로 빠르게 전환. 땅도 육각형으로 갈라지며 용암이 사이로 분출된다. 땅이 먼저 육각기둥의 주상절리 형태로 개별적으로 솟아오르기 시작한다. FX_Floramancer_HyperAwakening_WorldWrath_Pillars
WorldWrath_Collision	2000	루트본 중심 원형 18.0m, 1 히트	하늘과 땅에서 서로 솟아오른 기둥이 핵을 향해 돌진하여 충돌한다. 카메라 빠르게 zoom아웃. 충돌하는 순간 하늘과 땅의 기둥이 모두 산산조각난다. FX_Floramancer_HyperAwakening_WorldWrath_Blast
WorldWrath_Recovery	3520		조각난 하늘과 땅의 파편들이 반짝이는 먼지로 가라앉는다. FX_Floramancer_HyperAwakening_WorldWrath_Particle



하늘 머터리얼 레퍼런스 아브렐슈드 5관문 진입 컷씬



구분	스킬 이름	세계의 격노
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	초각성기
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
스킬 사용 조건	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	300
	1레벨 소모 자원 종류/량	0
	사용 불가능 상태	피격이상, 상태이상
효과	1레벨 피해량	2577059
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	0
	부위 파괴 레벨	1
	무력화 표기 / 수치	최상 / 180
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	슈퍼아머: 피격이상 면역, 슈퍼아머: 상태이상 면역, 무적
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 루트본 중심, 지름 18.0m/ 적
	순간 /지속 효과	순간 히트
	적용 대상	N/A
	적용 시간	N/A
속성 (공격 속성/버프/디버프)	화속성 + 토속성	
리소스	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_HyperAwakening_WorldWrath FX_Floramancer_HyperAwakening_WorldWrath_Core FX_Floramancer_HyperAwakening_WorldWrath_Pillars FX_Floramancer_HyperAwakening_WorldWrath_Blast FX_Floramancer_HyperAwakening_WorldWrath_Particle
	전체 모션 길이 (ms)	3520
	모션 변경 시점 (ms)	0,800,2000,3520
	효과 발생 시점 (ms)	3300

### 방울꽃의 종언

#### 아이콘



은방울꽃의 꽃 부분을 방울로 대체합니다. 이때 사용하는 방울은 무령(무당방울)을 사용합니다.

#### 일반

식생 스킬

재사용 대기시간 1분 5초

마나 894소모

부위 파괴: 1레벨

무력화: 상

슈퍼아머: 경직 면역

#### 스킬 설명

방울꽃을 피워내 악마를 쫓는 음색을 울려 퍼뜨리며 주변의 적에게 32700의 [성]속성 피해를 총 4번에 걸쳐 주며 마지막 파동에 적을 날려버린다.

#### 스킬 기획 의도

생명의 정원 원에사의 강력한 주력기입니다. 3종류의 구슬을 모두 모아 소모할 때에 가장 시너지를 발휘하는 스킬로 계획하였습니다. 도약 노드를 통해 식생 스킬을 추가로 채용하면서 빛 게이지 수급을 메꿔주는 용도로 사용하는 방법도 함께 설계하였습니다.

모션 키	시작 시간(ms)	히트 판정	캐릭터 모션
BellFlower_PreMotion	0		양 손에 황동색의 방울꽃을 쥐고 왼손은 머리 위로, 오른손은 턱 아래에 두고 살짝 옆으로 빼어둔다. Anim_Floramancer_HASkill_PileDrive +지면에 물결 이펙트 FX_Floramancer_HASkill_BellFlower_Wave_001
BellFlower_Chime1_2_3	700, 1200, 1700	루트본 중심 원형 5.0 / 6.0 / 7.0 m 각각 1회 히트	제자리에서 반시계방향으로 돌며 낮게 점프한다. * 3회 +뛰어오를때 마다 주변에 황동색의 음파 이펙트 FX_Floramancer_HASkill_BellFlower_Wave_002
BellFlower_Chime4	2600	루트본 중심 원형 8.0m 1회 히트	무릎을 교차하여 구부리는 것으로 자세를 낮춘다. 동시에 양 손을 교차하며 아래로 내린다. +기존 음파 이펙트보다 두께가 굵은 음파 이펙트. 이후 방울꽃은 공중에 흩어진다. FX_Floramancer_HASkill_BellFlower_Wave_003, FX_Floramancer_HASkill_BellFlower_FlowerDissappear
BellFlower_Recovery	3100		



레퍼런스: 무당춤



구분	스킬 이름	방울꽃의 종언
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	식생 스킬
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
스킬 사용 조건	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	65.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 894
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
효과	1레벨 피해량	5000 + 6000 + 7000 + 14800
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	0
	부위 파괴 레벨	1
	무력화 표기 / 수치	상 / 85
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	없음 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	경직 면역
	이동 방향 / 거리	0
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	원형 / 루트본 중심 지름 5.0, 6.0, 7.0, 8.0m / 적
	순간/지속 효과	순간 히트
	적용 대상	N/A
	적용 시간	N/A
속성 (공격 속성/버프/디버프)	무속성	
리소스	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_HASkill_PileDrive FX_Floramancer_HASkill_BellFlower_Wave_001,002,003 FX_Floramancer_HASkill_BellFlower_FlowerDissappear
	전체 모션 길이 (ms)	3100
	모션 변경 시점 (ms)	0,700,1200,1700,2600,3100
	효과 발생 시점 (ms)	900,1500,2400,2900

### 지반 파쇄

#### 아이콘



커다란 바위가 폭발하듯 깨지는 이미지입니다. 끝이 뾰족한 말뚝으로 바위를 부수는 모습이 표현되어야 합니다.

#### 일반

경작 스킬

재사용 대기시간 1분 12초

마나 882소모

공격 타입: 헤드어택

부위 파괴: 2레벨

무력화: 상

슈퍼아머: 경직 면역

#### 스킬 설명

말뚝 모양의 암반 파쇄용 농구를 적에게 꽂아넣고 47803의 [토]속성 피해를 3회에 나누어 입히며 적을 날려버린다.

#### 스킬 기획 의도

대지의 맥동 원예사의 강력한 주력기입니다. 높은 파괴, 무력화 수치를 가지고있으며, 깨달음 노드의 피격이상을 적극적으로 활용할 수 있습니다. 호쾌하고 묵직한 타격감을 주력으로 내세워야 합니다.

모션 키	시작 시각 (ms)	이동량	히트 판정	캐릭터 모션
Piledrive_PreMotion	0	-0.5m		오른발을 뒤로 빼 무게중심을 옮긴다. 무기의 아래부분을 삼의 손잡이를 잡듯 잡은 채로 오른손을 뒤로 뺀다. 왼손으로 무기의 중간부를 잡는다. Anim_Floramancer_HASkill_PileDrive +캐릭터의 크기의 환영 말뚝을 생성한다. FX_Floramancer_HASkill_PileDrive_Pile (착암기의 형태)
Piledrive_Impact1_2	800	+0.5m	30도 지름 4.0m의 부채꼴에 2회 히트	앞을 향해 말뚝을 꽂아올린다. +말뚝의 이펙트가 2차례의 진동 충격 효과와 함께 금이 가며, 금이 갈때마다 환영이 파편처럼 튕다.
Piledrive_KnockBack	1100,1500	-0.5m	30도 지름 4.0m의 부채꼴에 1회 히트	반동에 의해 뒤로 휘청이며 물러선다. +말뚝이 산산조각나며 금속성의 파티클과 함께 날아간다.
Piledrive_Recovery	2200			





구분	스킬 이름	지반 파쇄
	스킬 분류	일반
	스킬 속성	경작 스킬
	스킬 사용 판정	키다운시 즉시
스킬 사용 조건	최대 거리 (지점, 캐스팅)	N/A
	재사용 대기시간 (초)	72.0
	1레벨 소모 자원 종류/량	마나 / 882
	사용 불가능 상태	경직, 피격이상, 상태이상
효과	1레벨 피해량	13000 + 13000 + 21803
	아이덴티티 게이지 획득 종류/량	양분 구슬:순차 획득 / 85
	부위 파괴 레벨	2
	무력화 표기 / 수치	상 / 95
	공격 타입 / 카운터 가능 여부	헤드 어택 / 불가능
	사용 중 시전자 상태	경직 면역
	이동 방향 / 거리	커서 방향 / 0.5m
	히트 영역 종류 / 크기 (m) / 대상	30도 부채꼴 / 지름 4.0m / 적
	순간/지속 효과	순간 히트
	적용 대상	N/A
	적용 시간	N/A
	속성 (공격 속성/버프/디버프)	토속성
리소스	사용되는 에셋 명	Anim_Floramancer_HASkill_PileDrive FX_Floramancer_HASkill_PileDrive_Pile
	전체 모션 길이 (ms)	2200
	모션 변경 시점 (ms)	0,800,1100,1500,2200
	효과 발생 시점 (ms)	1100,1500,2200

## 정화의 울림



깨달음

깨달음 포인트 24 필요

방울꽃의 증언으로 적에게 주는 피해량이 14.0%(+레벨당 14.0%)증가하고, 적중시 양분 구슬:빛을 20.0획득한다.

아크 패시브 해방 조건

◆티어1 도약 포인트 40 사용 필요

▲ [정화의 울림] 습득 시 다음의 아크 패시브는 습득이 불가능합니다.

- ◆ 집속의 증음
- ◆ 압축 폭발
- ◆ 연속 분쇄

10P

Lv.0/3

## 집속의 증음



깨달음

깨달음 포인트 24 필요

방울꽃의 증언이 음파를 모아 직선으로 방출한다. 스킬 시전 중 피격이상에 면적이 되며 적에게 주는 피해가 36.0%(+레벨당 36.0%)증가한다.

아크 패시브 해방 조건

◆티어1 도약 포인트 40 사용 필요

▲ [집속의 증음] 습득 시 다음의 아크 패시브는 습득이 불가능합니다.

- ◆ 정화의 울림
- ◆ 압축 폭발
- ◆ 연속 분쇄

10P

Lv.0/3

## 압축 폭발



깨달음

깨달음 포인트 24 필요

지반 파쇄의 타격 횟수가 1회로 감소하고, 공격 속도가 20.0% 감소하지만, 타격 당 피해량이 250.0%(+레벨당 30.0%) 증가한다. 스킬 적중 시, 6.0초간 화상 상태로 만들어 매 초마다 [스킬 데미지의 18.0%]의 피해를 입힌다.

아크 패시브 해방 조건

◆티어1 도약 포인트 40 사용 필요

▲ [압축 폭발] 습득 시 다음의 아크 패시브는 습득이 불가능합니다.

- ◆ 정화의 울림
- ◆ 집속의 증음
- ◆ 연속 분쇄

10P

Lv.0/3

## 연속 분쇄



깨달음

깨달음 포인트 24 필요

지반 파쇄의 타격 당 피해량이 35.0%(+레벨당 4.0%) 감소하지만, 타격이 5회로 증가하고 공격 속도가 35.0% 증가한다. 타격마다 획득하는 양분 구슬의 양이 증가한다.

아크 패시브 해방 조건

◆티어1 도약 포인트 40 사용 필요

▲ [연속 분쇄] 습득 시 다음의 아크 패시브는 습득이 불가능합니다.

- ◆ 정화의 울림
- ◆ 집속의 증음
- ◆ 압축 폭발

10P

Lv.0/3

원예사의 운영 포인트



원예사의 아이덴티티 양분 구슬은 동시에 많은 개수의 구슬을 사용하는 것이 최대치의 효과를 보이지만, 필연적으로 낭비분이 생기는 구조로 설계되었습니다. 따라서 모두 채워진 양분 구슬의 소모율을 높이면서도, 동시에 소모되는 구슬의 개수를 늘리는 것이 원예사의 메인 운영 방식이며, 숙련도의 기준이 됩니다.

파티 구성 및 시너지

원예사는 피해 증폭 (적이 파티원으로부터 받는 피해 증가) 시너지를 가진 캐릭터이며, 그 중 생명의 정원 원예사는 백/헤드 어택의 구분 없이 모든 방향에서 적을 공격하는 타격의 대가형 캐릭터입니다.



타격의 대가 파티를 구성한 뒤 유사한 시너지를 가진 클래스를 대체할 수 있는 자리는, 피해 증폭+이동속도 증가를 가진 두번째 동료 호크아이와 슈르디 마나 회복 트라이포드를 채택한 서머너가 있습니다.



생명의 정원 원예사와 함께할 경우 가장 좋은 시너지를 낼 수 있는 클래스는 아르데타인의 기술 스카우터입니다. 해당 클래스는 배터리라는 특수 전투자원을 가지고 있으며, 이는 마나 회복 시너지로부터 영향을 받지 못하기 때문에, 양분 구슬:물 소모 시 전투자원 회복량 증가를 가진 생명의 정원 원예사로부터 큰 도움을 얻을 수 있습니다.

또한 서포터 클래스와 함께할 경우 마나 회복량 증가로 인해 선호되는 서머너와 같은 맥락으로 서포터와의 궁합이 좋을 것으로 판단됩니다. 과도하게 좋은 시너지로 인해 타 클래스의 포지션을 위협하지 않도록 해당 버프를 아이덴티티 게이지 소모 시라는 가동률이 높지 못할 수 밖에 없는 제약을 통해 차별점을 두었습니다.



보스 체력

-원예사의 운영 중 상시로 유의해야 할 부분-

바람 게이지 획득 시 주변 공격, 이동속도 증가 패시브를 활용하여 돌격대장/질량증가 각인의 효율을 최대한 증가시키는 것이 중요합니다. 해당 효과는 상시로 유지하기에 크게 어렵지 않지만, 바람 속성의 기후 스킬 채용이 줄어들 수록 어려워집니다. 이 경우, 최소한 주력기를 사용하기 전에는 바람 속성의 기후 스킬을 사용하는 숙련도가 필요합니다.

준비 단계에서 원예사는 각성 물약을 사용하는 것으로 3종의 양분 구슬을 모두 획득하고 전투에 진입할 수 있습니다. 이를 통해 전투 시작 단계에서 양분 구슬: 물 을 소모하여 획득하는 전투자원 회복량 증가 시너지가 비기 쉽다는 원예사의 가장 큰 단점을 보완할 수 있습니다.

350

315줄 패턴 진행 전, 바람 게이지를 획득하는 기후 스킬을 사용함으로써 표식 지정 이후 빠져나오는 파티원의 이동속도를 증가시켜 생존을 돕는 플레이가 가능합니다. 표식 지정 이후 보스의 확정적인 무적 패턴이 발생하기 때문에, 모아둔 모든 양분 구슬과 주력기를 함께 소모하는 것으로 높은 딜파이를 챙겨갈 수 있습니다.

315



랜덤 두명에게 표식을 지정합니다.  
랜덤 두명 + 한명에게 표식 지정.  
지정된 장소에 3차레로 확장되는 피해 장판 생성.



이때 카멘과 연결된 줄이 보이실 겁니다.  
11, 1, 5, 7시에 생성된 검에 순간 무력화.

표식 지정과 검 무력화 사이에 잠깐 생기는 딜타임에는 최대한 무력기 계수가 높은 주력기 사용을 지양하여 안전한 패턴 파훼가 가능하도록 대비하는 것이 중요합니다.

280



약 21억의 피를  
1분내외로 감으셔야합니다.  
최대 2인이 내부로 진입.  
내부 인원은 좁은 공간에서 카멘의 분신과 전투.  
외부 인원은 카멘을 무력화.

원예사는 타격의 대가 포지션을 취하는 딜러이기 때문에, 적은 인원수로 인해 보스의 머리 방향이 자신을 향하더라도 딜로스가 적은 클래스입니다. 또한, 주력기의 무력화 수치가 준수하기 때문에 외부의 역할 수행 또한 부담이 적습니다. 이러한 이유로 원예사는 카멘의 패턴 숙련도에 따라 내부, 외부의 역할 선택이 자유롭습니다.

280



카멘이 12시로 이동.  
12시 고정 인원은 해당 자리에서 딜 수행.



12시 인원과 이어진 인원은 6시로 이동.  
나머지 인원은 왼쪽에 자리를 잡고,  
해당 인원과 이어진 인원은 가로 정렬 후 오른쪽으로 이동.

파티원 이동속도 증가 시너지를 가진 원예사는 해당 패턴 진행 시 12시 고정 인원으로 자리함으로써, 해당 시너지의 조건인 '적 적중 시'를 손쉽게 만족시키며 아군의 패턴 파훼를 원활하게 도울 수 있습니다. 또한 카멘의 12시 방향에서 딜링을 하다가 패턴 수행 시 6시 방향으로 3m가량 내려와야 하는 백어택 딜러와 달리, 원예사는 적중시키기 쉬운 스킬을 바탕으로 패턴 수행 중에도 딜수행이 가능합니다.

87



모든 인원이 9시로 이동.  
어둠의 견제 디버프 획득 후, 피해 장판 회피.



필드에서 생성되는 이동형 어둠의 검을 확인.  
해당 검과 이어진 인원은 카운터 기믹 수행.  
고정형 어둠의 검과 카멘 사이를 가로막는다.

마찬가지로 이동속도가 느린 클래스의 경우 원예사의 이동속도 증가 시너지를 통해 안정한 패턴 파훼가 가능합니다. 원예사는 팍팍 씨뿌리기, 혹은 검수 파리지옥을 채움함으로써 안정적인 카운터 수행이 가능합니다. 팍팍 씨뿌리기는 짧은 재사용 대기시간과 빠른 시전속도, 검수 파리지옥은 넓은 히트박스를 장점으로 삼습니다.

63



모든 인원이 9시로 이동.  
피해 장판을 피하며 12시로 이동.  
이후 1파티는 9시, 2파티는 3시로 이동하며 상태이상 면역을 사용.

63줄 패턴은 주로 상태이상 면역 버프 스킬을 가진 바드를 제외하면 모두 빛나는 성스러운 부적을 사용하는 방법으로 파훼가 이루어집니다. 대부분의 상황에서 마나가 부족한 바드는 전투자원 회복을 시너지로 가진 원예사와 함께할 확률이 높기 때문에, 해당 패턴 이전에 반드시 양분 구슬:물 을 소모하는 것으로 아군 서포터의 마나 회복을 도와 안정적인 패턴 파훼를 도울 수 있습니다.

0

## Q-1. 왜 기상술사 젠더락인데, 아이덴티티가 다른가?



인파이터 아이덴티티



브레이커 (수라의 길) 아이덴티티

상판의 빛	인식의 비	중고한 도막
<p><b>일반</b> [신성 스킬] 재사용 대기시간 15초</p> <p>스킬 레벨 10 마나 397 소모</p> <p>강력한 불꽃기를 내뿜어 적에게 총 882,765의 피해를 준다. 부위 파괴 효과는 첫 번째 공격에만 적용된다. 부위 파괴 : 7 레벨 2 무적시간 : 중 슈퍼아이머 : 공격 면적</p>	<p><b>일반</b> [정의를 스킬] 재사용 대기시간 34초</p> <p>스킬 레벨 14 마나 636 소모</p> <p>성공률 수확에 전환으로 인해 94%의 피해율 증가, 55%의 적을 특공사과 결합 상태로 만드는 영성원 성정도를 소환한다. 이러한 인성원을 풀면 영원을 강하게 제어한다. 영성원 성정도가 100%에 도달하면 영원을 2,215,448의 피해를 주고 상어로부터. 무적시간 : 중 슈퍼아이머 : 공격 면적</p>	<p><b>저항</b> [수호 스킬] 재사용 대기시간 36초</p> <p>스킬 레벨 1 마나 127 소모</p> <p>지정한 위치로 도막만 뒤, 전방 및 좌측 상공으로 떨어 뜨린 방패를 소환해 강력한 신성력을 제공한다. 아이덴티티가 그 효과를 가지고 있으면 영성원 성정도가 50% 증가하며, 적에게 100%의 피해를 준다. 방패를 소환할 때, 자신은 24.0%의 피해를 받고 적에게 60%의 피해를 준다. 초소속도 100%의 효과를 1.5% 감소시키고, 자신 및 제2타겟의 공격력에 10% 감소시킨다. 부위 파괴 : 레벨 1 무적시간 : 중 슈퍼아이머 : 공격 면적</p>

홀리나이트의 아이덴티티 수급 + 버프인 [신성 스킬] 나누어 아이덴티티 수급의 [성취 스킬] / 버프 스킬의 [수호 스킬]로 분리하여 출시된 발키리

로스트아크의 젠더락 해제 클래스의 개발은

인파이터의 기력충격 자원시스템을 공유하지만 **권왕파천무/수라의길** 처럼 확연히 다른 아이덴티티 구조를 가지고 출시된 브레이커, 홀리나이트의 신성 게이지만을 공유하고 [성취/수호/정의] 라는 별개의 스킬군을 가지고 출시된 발키리 에서 유추할 수 있듯, 기존 클래스와는 확연히 다른 구조의 클래스 개발을 지향하고 있다고 분석하였습니다.

별도 클래스로 출시하는 방법도 있지만,

[기상 스킬]을 약간 변형한 [기후 스킬]을 부여하고 '원예사는 기상술사의 젠더락 해제 클래스'임을 어필하는 편이 설득력 있게 다가갈 수 있다고 생각했습니다.

돌진	진진 피르기
<p><b>일반</b> [정의를 스킬] 재사용 대기시간 12초</p> <p>스킬 레벨 1 마나 67 소모</p> <p>순간적으로 6m 거리를 돌진하여 앞으로 최대 582,578의 피해를 준다. 공격 타입 : 백 이펙 슈퍼아이머 : 공격 면적</p>	<p><b>일반</b> [정의 스킬] 재사용 대기시간 14초</p> <p>스킬 레벨 10 마나 382 소모</p> <p>단순히 6.0m를 돌진해 앞으로 적을 454,614의 피해를 주고 파괴하는 동안 적 공격 시 공중에 떠있다. 공격 타입 : 백 이펙 슈퍼아이머 : 공격 면적</p>

공격 스킬인 [정의 스킬]은 [정벌 스킬]과 비슷한 컨셉과 모션을 가졌지만, 그 역할이 유틸에 더 치중되어있는 점을 차별점으로 두고있다.

## Q-2. 젠더락 해제 클래스가 아닌 컨셉을 잡으면 되지 않나?

### 스페셜리스트

스페셜리스트는 자연과 소통하여 고유 기술로 적을 제압하는 클래스입니다.

환영의 힘으로 신수를 불러내고 전략적으로 파티원을 지원해 주는 도화가, 번덕스러운 날씨를 다루고 우산을 이용하여 전장을 제압하는 기상술사, 다양한 환수의 힘을 이용해 전장의 판도를 바꾸는 환수사로 전적할 수 있습니다.

스페셜리스트 뿌리 클래스의 메인 필러는

자연과의 소통, 그리고 환영 이라는 키워드에서 나온다고 생각했기 때문에, 최대한 벗어나지 않는 방향에서 기획을 진행했습니다.

### Q-3. 대지의 맥동은 왜 특화 헤드 어택 딜러 포지션을 선택했나?

현재 로스트아크 내에 존재하는 클래스는 총 28개 입니다.  
 각 클래스는 2종의 아크 패시브 깨달음 분기를 가지고 있으며, 이 중 서포터 깨달음을 제외하면 총 52개의 깨달음 특성이 존재합니다.

이 중 헤드 어택의 비중이 60% 이상을 차지하는 깨달음 특성은



중력 수련 디스트로이어, 분노의 망치 디스트로이어, 고독한 기사 워로드, 수라의 길 브레이커  
 총 4종입니다.

그 중 특화 전투 특성을 주력으로 사용하는 클래스는 중력 수련 디스트로이어 1종입니다.

특화 수치를 사용하는 헤드 어택 딜러는 높은 조작 난이도를 추구하며 동시에 로스트아크 내에 가장 적은 분포를 보이는 자리를 채우는데에 가장 적합한 전투 방식이라고 생각했습니다.

# 감사합니다

Mobile 010-2878-3723  
Email [one.yongwon.cho@gmail.com](mailto:one.yongwon.cho@gmail.com)  
Web <https://yongwoncho.com/kr>  
LinkedIn [@Yongwon Cho](#)

조용원