

해당 기믹들은 영글라 위주로 작성되었습니다. 일글라 사용시에 스킬명 말씀주시면 같이 기재하겠습니다.  
 타임라인 시트가 아닌 영식 기믹 파헤용으로 기믹명과 설명만 타임라인 순서대로 기재하였습니다.  
 반복되는 기믹의 경우, 중간에 순서 확인을 위하여 중복기재 해두었습니다.  
 오다, 오역시에는 댓글에 기재해주세요.

작성자: Raero Esteem@ Garuda  
 최종 편집일: 2021/12/22 2:22 A.M.

일반 기믹명, 순서

1층\_ 에리히토니우스 (Erichthonius)

기믹명	기믹설명
<b>Gaoler's Flail x2</b> (교도관의 절곤)	절곤을 떨어트린 방향 절반 공격. 반대편으로 회피. (x2회)
<b>Warder's Wrath</b> (교도관의 분노)	광역 공격.
<b>Pitiless Flail</b> (무자비한 절곤)	랜덤 1인을 향한 전방 일자형 범위공격. 약한 낙백 이후 웨어 부여.
<b>Gaoler's Flail x1</b> (교도관의 절곤)	절곤을 떨어트린 방향 절반 공격. 반대편으로 회피. (x1회)
<b>Heavy Hand</b> (육중한 손)	1어글자를 향한 강한 탱커버스터.
<b>Intemperance</b> (무절제)	필드를 4칸으로 나누며 얼음과 불 블록쌓기를 배치. 동시에 플레이어에게 반대속성으로 지워지는 불과 얼음 디버프를 부여.
<b>Intemperate Torment x3</b> (무절제한 고통)	블록을 아래에서 하나씩 터트리며 블록은 플레이어에게 해당 속성과 약한 데미지 부여. 같은 속성 부여시엔 강한 데미지와 받피증 부여. 3회 시전 후 디버프 삭제.
<b>Warder's Wrath</b> (교도관의 분노)	광역 공격.
<b>Heavy Hand</b> (육중한 손)	1어글자를 향한 강한 탱커버스터.
<b>Shining Cells</b> (빛나는 감방)	강한 광역 공격과 함께 필드를 부채꼴 모양 8구역으로 나누며 필드에 속성 부여.
<b>Aetherchain x2</b> (에테르 체인)	주변을 떠다니는 구슬과 같은 색깔의 필드가 폭발. 피격시 데미지와 받피증 부여.
<b>Aetherflail x2</b> (에테르 절곤)	에테르 체인과 동시에 절곤을 떨어트린 절반 공격. 절곤의 반대편에 있는 반대 색깔 필드에 이동하여 회피.
<b>Pitiless Flail</b> (무자비한 절곤)	랜덤 1인을 향한 전방 일자형 범위공격. 약한 낙백 이후 웨어 부여.
<b>Aetherflail x1</b> (에테르 절곤)	에테르 체인과 동시에 절곤을 떨어트린 절반 공격. 절곤의 반대편에 있는 반대 색깔 필드에 이동하여 회피.
<b>Slam Shut</b> (슬램 샷) *직역시 강하게 닫다	강한 광역 공격과 함께 <b>Shining Cells</b> 종료.
<b>Intemperance</b> (무절제)	필드를 4칸으로 나누며 얼음과 불 블록쌓기를 배치. 동시에 플레이어에게 반대속성으로 지워지는 불과 얼음 디버프를 부여.
<b>Intemperate Torment x3</b> (무절제한 고통)	블록을 아래에서 하나씩 터트리며 블록은 플레이어에게 해당 속성과 약한 데미지 부여. 같은 속성 부여시엔 강한 데미지와 받피증 부여. 3회 시전 후 디버프 삭제.
<b>Gaoler's Flail x1</b> (교도관의 절곤)	절곤을 떨어트린 방향 절반 공격. 반대편으로 회피.
<b>Warder's Wrath x2</b> (교도관의 분노)	광역 공격.
<b>Heavy Hand</b> (육중한 손)	1어글자를 향한 강한 탱커버스터.

~이후 반복~


해당 기믹들은 영클라 위주로 작성되었습니다. 일클라 사용시에 스킬명 말씀주시면 같이 기재하겠습니다.  
 타임라인 시트가 아닌 영식 기믹 파헤용으로 기믹명과 설명만 타임라인 순서대로 기재하였습니다.  
 반복되는 기믹의 경우, 중간에 순서 확인을 위하여 중복기재 해두었습니다.  
 오타, 오역시에는 댓글에 기재해주세요.

## 일반 기믹명, 순서

### 2층\_ 히포캄포스 (Hippokamos) \*직역하면 하마

기믹명	기믹설명
<b>Spoken Cataract x2</b> (이야기된 폭포) *다른 해석법있으면 말씀부탁드립니다.	머리와 몸이 분리되며 범위공격. 머리는 전방 가로 1자, 몸통은 위아래 세로 1자 범위공격 시전. 피격시 강한 데미지와 발피증 부여.
<b>Murky Depths</b> (진흙 바닥)	광역 공격.
<b>Sawege Deluge</b> (오수의 폭포)	하수구와 높이 솟은 바닥을 제한 나머지 필드가 오수에 잠김. 물을 밟을 시 12초동안 물독 디버프 부여.
<b>Tainted Flood</b> (오염된 홍수)	개인 장판 부여.
<b>Predatory Sight</b> (포식자의 시야)	2인 이상 집합해야하는 디버프 부여. 혼자 맞을 시 아픈 데미지와 발피증 부여.
<b>Shockwave</b> (충격파)	보스가 바라보는 방향으로 점프 후 낙백. 거리유지, 견고마 사용가능.
<b>Dissociation</b> (분리)	머리가 분리되며 일정 시간 이후 나타난 장소에서 일직선으로 돌진.
<b>Coherence</b> (간섭성)	1어글자에게 플레이징, 메인탱커를 제외한 1인에게 웨어징 부여. 플레이어> 웨어 순으로 피격.
<b>Murky Depths</b> (진흙 바닥)	광역 공격.
<b>Sawege Deluge</b> (오수의 폭포)	하수구와 높이 솟은 바닥을 제한 나머지 필드가 오수에 잠김. 물을 밟을 시 12초동안 물독 디버프 부여.
<b>Tainted Flood</b> (오염된 홍수)	개인 장판 부여.
<b>Spoken Cataract</b> (이야기된 폭포)	머리와 몸이 분리되며 범위공격. 머리는 전방 가로 1자, 몸통은 위아래 세로 1자 범위공격 시전. 피격시 강한 데미지와 발피증 부여.

<b>Savage Eruption</b> (오수의 분화)	랜덤 인원의 발 밑에 장판 3회 부여.
<b>Spoken Cataract</b> (이야기된 폭포)	머리와 몸이 분리되며 범위공격. 머리는 전방 가로 1자, 몸통은 위아래 세로 1자 범위공격 시전. 피격시 강한 데미지와 받피증 부여.
<b>Tainted Flood</b> (오염된 홍수)	개인 장판 부여.
<b>Predatory Sight</b> (포식자의 시야)	2인 이상 집합해야하는 디버프 부여. 혼자 맞을 시 아픈 데미지와 받피증 부여.
~이후 반복~	

해당 기믹들은 영글라 위주로 작성되었습니다. 일글라 사용시에 스킬명 말씀주시면 같이 기재하겠습니다.  
 타임라인 시트가 아닌 영식 기믹 파훼용으로 기믹명과 설명만 타임라인 순서대로 기재하였습니다.  
 반복되는 기믹의 경우, 중간에 순서 확인을 위하여 중복기재 해두었습니다.  
 오타, 오역시에는 댓글에 기재해주세요.

일반 기믹명, 순서

3층\_ 포이닉스 (Phoinix)

기믹명	기믹설명
<b>Experimental Fireplume</b> (실험적인 불기둥)	장판공격. 주변에 작은 불기둥이 떠다닐시 순차적으로 터지는 작은 불기둥을, 없을시 중앙 큰 장판 시전.
<b>Experimental Fireplume</b> (실험적인 불기둥)	이전에 시전한 것과 반대의 불기둥을 시전.
<b>Scorched Exaltation</b> (그들린 승격)	광역 공격.
<b>Heat of Condemnation</b> (비난의 열기)	탱커 2인에게 부여되는 탱크버스터.
<b>Darkened Fire</b> (어둠의 불길)	필드에 어둠의 불길 4개를 소환. 어둠의 불길은 무적. 이후 플레이어 4명에게 랜덤으로 주사위와 함께 빛의 불길 범위장을 부여. 어둠의 불길을 빛의 불길로 지우며, 지워지지 않은 어둠의 불길은 일정시간 후 폭발하여 강한 데미지와 파괴증을 준다.
<b>Brightened Fire</b> (빛의 불길)	
<b>Right/Left Cinderwing</b> (오른쪽/왼쪽 잿빛날개)	보스기준 오른쪽 혹은 왼쪽 맵 절반공격.
<b>Trail of Condemnation</b> (비난의 자국) <b>*conde 이후엔 골려서 안보입니다. 다룬단어일 시 재로바랍니다</b>	포이닉스가 올라가서 타겟불가가 됨. 나타난 위치에서 전방 1차 돌진공격.
<b>Sunbird</b> (태양의 새)	2마리씩 총 2회 풀 생성. 일정 시간마다 <b>Blazing Rain</b> (약한 광역) 데미지 피격. 시체를 범위가 겹치게 놓을 시 보라색 줄로 연결되며 게이지 상승. 100게이지가 될 시 광역이 강화되며 전멸.
<b>Fore Carve</b> (전방 조각)	풀이 시전하는 전방 부채꼴 장판.
<b>Dead Rebirth</b> (죽음의 부활)	강한 광역 공격.
<b>Right/Left Cinderwing</b> (오른쪽/왼쪽 잿빛날개)	보스기준 오른쪽 혹은 왼쪽 맵 절반공격.
<b>Fledgling Flight</b> (어린 새의 비상)	동서남북 4방향에서 시계/반시계로 풀이 생성되며 순서대로 중앙을 향한 90도 부채꼴 시전.
<b>Experimental Charplume</b> (실험적 숯기둥)  <small>*Charplume는 솟아오르다의 Char과 기둥, 깃털의 의미인 plume의 자체 합성어로, 우선적으로 숯기둥으로 번역했습니다.</small>	개인 산개 장판 부여.
<b>Heat of Condemnation</b> (비난의 열기)	탱커 2인에게 부여되는 탱크버스터.
<b>Devouring Brand</b> (불타오르는 낙인)	외곽 동서남북 4방향에서 풀이 생성되며 십자 불장판 생성. 다 깔리고 난 뒤에 넓게 폭발하며 일정시간동안 넘어갈 수 없음.
<b>Searing Breeze</b> (타는듯한 미풍)	개인의 발 밑에 생성되는 범위형 원형 장판.
<b>Scorched Exaltation</b> (그들린 승격)	광역 공격.
<b>Experimental Charplume</b> (실험적 숯기둥)	개인 산개 장판 부여.
<b>Experimental Fireplume</b> (실험적인 불기둥)	장판공격. 주변에 작은 불기둥이 떠다닐시 순차적으로 터지는 작은 불기둥을, 없을시 중앙 큰 장판 시전.
<b>Trail of Condemnation</b>	포이닉스가 올라가서 타겟불가가 됨.

**Trail of Condemnation**  
(비난의 자국)

한인 산개들중에서 가장 높은 점수를 받은 인:  
나타난 위치에서 전방 1차 돌진공격.  
랜덤 6인에게 개인 산개 장판 부여.

~이후 반복~


해당 기믹들은 영글라 위주로 작성되었습니다. 일글라 사용시에 스킬명 말씀주시면 같이 기재하겠습니다.  
 타임라인 시트가 아닌 영식 기믹 파훼용으로 기믹명과 설명만 타임라인 순서대로 기재하였습니다.  
 반복되는 기믹의 경우, 중간에 순서 확인을 위하여 중복기재 해두었습니다.  
 오타, 오역시에는 댓글에 기재해주세요.

일반 기믹명, 순서

4층\_ 헤스페로스 (Hesperos)

기믹명	기믹설명
<b>Elegant Evisceration</b> (우아한 퇴거)	1어글자를 향한 탱크버스터.
<b>Setting the Scene</b> (장면 설정)	맵 1/4 지역에 장면부여. 이후 기믹이 달라짐. 번개- 거리감쇄/ 물-넉백/ 독- 개인장판/ 불- 쉐어
<b>Pinax</b> (피나스크)	미리 설정된/ 중앙이 빛나는 장판에 따라 기믹이 달라짐. 번개- 거리감쇄/ 물-넉백/ 독- 개인장판/ 불- 쉐어
<b>Decollation</b> (해체)	광역과 함께 장면 해체.
<b>Hell Skewer</b> (지옥 꿰뚫기)	랜덤 인원을 향한 전방 1자 직선 장판.
<b>Bloodrake</b> (피 흘리기)	광역 공격.
<b>Belone Colis</b> (벨로네 콜리스)	특정 직업군이 들어가면 안되는 장판 생성.
<b>Easterly Shift</b> (동쪽 이동)	캐스팅하는 방향으로 보스가 이동하며, 방향에 있는 무기에 맞는 공격 시전. 지팡이- 전방 부채꼴 장판 망토- 본인기준 넉백
<b>Westerly Shift</b> (서쪽 이동)	
<b>Southerly Shift</b> (동쪽 이동)	
<b>Belone Bursts</b> (벨로네 버스트)	개인에게 연결되는 에테르 구슬. 연결된 개인의 직업군이 터트리면 안되며, 터트릴 시 20초간 파멸의 각인 디버프 부여. 디버프 3회 중첩시 해체불가 죽음의 선고가 부여됨.

~이후 반복~