



[공대 배포용]절 알렉산더 토벌전 - TIMELINE Separate.VER\_20210329002

WorkSheet 1	1. 절 알렉산더 기믹 시트 안내	<a href="#">이동하기</a>
WorkSheet 2	2. 시점 공략 참고본	<a href="#">이동하기</a>
WorkSheet 3	3. 1페이지 (살아있는 액체, 액체 손)	<a href="#">이동하기</a>
WorkSheet 4	4. 1페이지 막간 (주사위: 순항추격기 난입)	<a href="#">이동하기</a>
WorkSheet 5	5. 2페이지 (포악한 심판자 + 순항추격기)	<a href="#">이동하기</a>
WorkSheet 6	6. 2페이지 막간 (시간정지)	<a href="#">이동하기</a>
WorkSheet 7	7. 3페이지 (알렉산더 프라임)	<a href="#">이동하기</a>
WorkSheet 8	8. 4페이지 (완전체 알렉산더)	<a href="#">이동하기</a>
WorkSheet 9	9. 참고	<a href="#">이동하기</a>

Separate.VER\_20210329002 소개

- (1) 시트지 이용시, [파일 > 사본 만들기]로 이용하도록하며, 변경 이후의 무단 재배포를 금합니다. 또한 금전적인 목적의 배포를 금합니다. (홍보나 재배포시 본 설문지의 링크나 배포자의 배포페이지 링크를 통하여 부탁드립니다.)
- (2) 현 시트지는 트라이 공대 기준 Separate(분리형) 버전으로 (Separate.VER\_20210329002는 '절 알렉산더 토벌전' 기믹 시트지 중 분리형 시트지입니다.) 공대 시트지, 신청서 제작에 어려움을 겪고 있거나 빠른 시일 내에 공대를 이끌어야하는 공대장을 돕고자 전체 클래스의 시점 공략 공유와 각 페이지 별 타임라인 틀을 제공하며, 자유도가 매우 낮고 페이지별 클래스 작성, 타임라인 작성 외에 추가적으로 작성할 필요가 없는 고정 시트지입니다.
- (3) Separate.VER\_nnnnnnnnnn1 와 Separate.VER\_20210329002는 서로 세트이며, 서로 함께 사용하시는 것을 권장합니다.
- (4) 공대 배포용 파일을 차츰 제작 중입니다. 배포자의 tistory 배포 페이지를 참고해주시시오. (배포용 : <https://not-good-but-do-anything.tistory.com/>)

# 절 알렉산더 토벌전 - 기믹 조율 시트 안내

## 안내 지침

- 공대 이용시, [파일 > 사본 만들기]로 이용하도록하며, 가공 이후의 무단 재배포를 금합니다 또한 금전적인 목적의 배포를 금합니다. 가공이후, 최대 공유 단위는 공대 단위이며, 홍보나 재배포시 본 시트의 링크나 배포자의 배포페이지 링크를 통하여 부탁드립니다.
- **공대 참고 타임라인 참고용으로 제작한 것으로 부족한 부분이 없습니다.** 유의해주시고 사용해주시면 감사하겠습니다.
- 현 시트지의 참고 시트지나 시점 정리본의 경우, 여러 유저에게 공유하는 데에 이를 가지며, 만든이나 Team을 표시함으로 출처를 제공합니다. (문제 발생시, 해당 링크를 삭제조치하도록 하겠습니다.)
- 해당 기믹 조율 시트지의 워크시트양이 상당히 많은 편입니다. 합병 또는 추가 하실 경우 사용에 어려움을 주실수 있습니다. (기믹 조율 시트, 공대 시트를 나누어 사용하는 것을 추천드립니다.)
- 공대용 시트지를 차츰 제작 중입니다. 배포자의 tistory 배포 페이지(j) 를 참고해주시시오.
- Organizer\_Sheet Maker.추하@펜리르

- 배포용 : <https://not-good-but-do-anything.tistory.com/>

해당 매크로 명	사용 매크로 참고 (ctrl+c , ctrl+v)	절 알렉산더 토벌전 - 전체 참고 시트지
1-1 세파레	/p --- 리퀴드 단계 ---	시트지 명 [Team] SEPARATIONS (세파레)
	/p ■ 가위 바위 보	원본 <a href="https://jp.finalfantasyxiv.com/lodestone/character/2460105/blog/4282117/">https://jp.finalfantasyxiv.com/lodestone/character/2460105/blog/4282117/</a>
	/p 1 회 : 파 유도 두 번째 : 파 유도	한국어 번역 <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PEcPT09P50Qqt3kxgrQzK8kZsPI2ImF46Px">https://docs.google.com/spreadsheets/d/1PEcPT09P50Qqt3kxgrQzK8kZsPI2ImF46Px</a>
	/p ■ 질식	참고 동영상 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=97MNUZBk9H4&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?v=97MNUZBk9H4&amp;feature=emb_logo</a>
	/p H1 → MTSTH1H2D1D2D3D4 ← H2	시트지 명 [Team] 가동격벽 (원출 1A식)
	/p ■ 야쿠토 처리 D1 → D2 → D3 → D4	원본
	/p ② ◦ □ (D2 남동 · D4는 남쪽에 야쿠토를 끄는)	한국어 번역 <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/18M_QnrA5r4WWEU3aUSGzWpYJY-vmHLp">https://docs.google.com/spreadsheets/d/18M_QnrA5r4WWEU3aUSGzWpYJY-vmHLp</a>
	/p D1 D2 보스 유도 : MT : □ → □ ST : □ → □ → □	참고 동영상
	/p ◦ □ ◦ ◦ 프로 티안 유도 : ①D3 ②H1 ③H2	시트지 명 Amaya Silver (Amaya : 아마야 식)
	/p ①D3 D4③	원본 <a href="https://jp.finalfantasyxiv.com/lodestone/character/9416493/blog/4282489/">https://jp.finalfantasyxiv.com/lodestone/character/9416493/blog/4282489/</a>
	/p ■ 프로 티안 산개 1 회	<a href="https://jp.finalfantasyxiv.com/lodestone/character/9416493/blog/4288804/">https://jp.finalfantasyxiv.com/lodestone/character/9416493/blog/4288804/</a>
	/p T MTST MTST	참고 동영상
	/p D1 ② D2 → D1 ③ D2 → D1 D2	시트지 명 [Team] 나이사이 (까마귀)
	/p 멀리 D3 ③ D4	원본
	/p 간격 먼 4 명 H1H2	한국어 번역 <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/1HrcZ934iZbHpKUS8WQzwV5Olp5v9PXx3SL">https://docs.google.com/spreadsheets/d/1HrcZ934iZbHpKUS8WQzwV5Olp5v9PXx3SL</a>
/p ■ 프로 티안 산개 2 회	참고 동영상 <a href="https://www.google.com/url?q=https://www.youtube.com/watch?v%3DL8YRF77m94w%3F">https://www.google.com/url?q=https://www.youtube.com/watch?v%3DL8YRF77m94w%</a>	
/p ◦ ◦ D3D4 MT ◦	시트지 명 [Team] NIGHT	
/p ① MT D3	원본	
/p ◦ ◦ ◦ → ◦ ST ◦ ◦ → ◦ ST ◦ D4 ◦	한국어 번역 <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/1kja4WVN6Sk_TRELZgVpQerDF82Vs111VfG">https://docs.google.com/spreadsheets/d/1kja4WVN6Sk_TRELZgVpQerDF82Vs111VfG</a>	
/p ② H1 D1D2 H2 D1 H1H2 D2	참고 동영상 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=q5dUepsFBRU&amp;t">https://www.youtube.com/watch?v=q5dUepsFBRU&amp;t</a>	
/p ①MTSTD3D4	시트지 명 09STOP (영구정지) (원출 뇌절식)	
/p ②H1H2D1D2	원본	
	한국어 번역 <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fXcfIb95_tDa0LbYgoSOjNyd265IaHH0Lnw5F">https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fXcfIb95_tDa0LbYgoSOjNyd265IaHH0Lnw5F</a>	
	참고 동영상 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ZkbNg2i2MSA&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=ZkbNg2i2MSA&amp;feature=youtu.be</a>	
세파레	시트지 명 [Team] GODKIMCHI (갓김치)	
전체 매크로	원본 <a href="https://jp.finalfantasyxiv.com/lodestone/character/2460105">https://jp.finalfantasyxiv.com/lodestone/character/2460105</a>	
해화 (세파영갓)	한국어 번역 <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/1oojut0qjYNLc8zagyMTe4uL_AxwrZztqqKw9">https://docs.google.com/spreadsheets/d/1oojut0qjYNLc8zagyMTe4uL_AxwrZztqqKw9</a>	
전체 매크로	참고 동영상 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6HA6ykgt3w">https://www.youtube.com/watch?v=6HA6ykgt3w</a>	
윈드 (세파영갓)	시트지 명 [Team] 이름없는	
전체 매크로	원본 <a href="http://www.inven.co.kr/board/ff14/4338/5964">http://www.inven.co.kr/board/ff14/4338/5964</a>	
부처멘탈 물병개 매크로	한국어 번역 <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fzfyX7PqQvQ5MeLLeQ6Qh23NXIPxBGk2_Q">https://docs.google.com/spreadsheets/d/1fzfyX7PqQvQ5MeLLeQ6Qh23NXIPxBGk2_Q</a>	
/p 1물,번개 확인 <se.3> <wait.26>	참고 동영상 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LsOEFVAFxvg&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=LsOEFVAFxvg&amp;feature=youtu.be</a>	
/p 1물,번개 4초 <se.1> <wait.1>	시트지 명 2페 스런	
/p 1물,번개 3초 <se.1> <wait.1>	원본	
/p 1물,번개 2초 <se.1> <wait.1>	한국어 번역 <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ZZqV55UTK3_exN9Af2iW6C-j1QPzhUkcIT7/">https://docs.google.com/spreadsheets/d/1ZZqV55UTK3_exN9Af2iW6C-j1QPzhUkcIT7/</a>	
/p 1물,번개 1초 <se.4> <wait.1>	참고 동영상 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=M_kuLKzaos">https://www.youtube.com/watch?v=M_kuLKzaos</a>	
/p 1물,번개 터짐 <se.3> <wait.25>	시트지 명 [Sheet] 절 알렉산더 기믹 시트지 - 한섭 국룰	
/p 2물,번개 4초 <se.1> <wait.1>	원본	
/p 2물,번개 3초 <se.1> <wait.1>	한국어 번역 <a href="https://docs.google.com/spreadsheets/d/1uphW44FFaHBxTvZSlnCkhi5q-k5UfE8efLMC">https://docs.google.com/spreadsheets/d/1uphW44FFaHBxTvZSlnCkhi5q-k5UfE8efLMC</a>	
/p 2물,번개 2초 <se.1> <wait.1>	참고 동영상	
/p 2물,번개 1초 <se.4> <wait.1>		
/p 2물,번개 터짐 <se.3> <wait.25>	추가 참고 시트지 (필요시, 작성)	
/p 3물,번개 4초 <se.1> <wait.1>	시트지 명	
/p 3물,번개 3초 <se.1> <wait.1>	원본	
/p 3물,번개 2초 <se.1> <wait.1>	한국어 번역	
/p 3물,번개 1초 <se.4>	참고 동영상	

Organizer\_Sheet Maker.강추하@카병클

처음으로







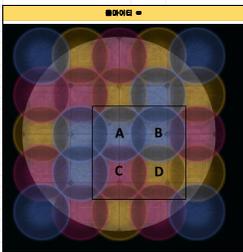






<b>공적 영상</b>	
국립현대미술관	<a href="https://www.museum.go.kr/visit/visit?m=1&amp;g=3&amp;h=15">https://www.museum.go.kr/visit/visit?m=1&amp;g=3&amp;h=15</a>
가톨릭대 - Tony-IL Lee	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=EFwz8N8BA">https://www.youtube.com/watch?v=EFwz8N8BA</a>
나이스이 - 구형우	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=5YUQWVGR">https://www.youtube.com/watch?v=5YUQWVGR</a>

		타임라인 조율								
		배경 역할 :	방어 역할 (MT)	방어 역할 (ST)	침묵 역할 (MH)	침묵 역할 (SH)	공격 역할 (D1)	공격 역할 (D2)	공격 역할 (D3)	공격 역할 (D4)
		플레이스 (역할) :								
구분 명	시간	비고	치러질 조율 사항							
<b>4. 제1회 대안전시회</b> 과외내 학도(課外學徒) (공지 명칭 - 활동 명칭) Ordained Mission / Edmissness (원래 / 명칭(송수))	0:09	원인 조율 가능								
	0:16	강제도로 강제항근 디버프 부여								
	0:26	방화/생지방화 : 계속 활동 OR 강제(잠금)								
<b>5. 일주일</b> (공지 명칭 - 활동 명칭) Ordained Mission / Edmissness (원래 / 명칭(송수))	0:36	강제이동								
	0:36	계속 활동 OR 강제(잠금) / 방에서 나옴과 반대								
<b>6. 조율 1)</b> 올라탄 시아르( 올라탄) (원래 / 명칭(송수))	0:38	작은 구슬 6개보던 8개, 큰 구슬 2개보던 4개								
<b>7. 조율 2)</b> 올라탄 시아르( 올라탄) (원래 / 명칭(송수))	0:42	작은 구슬 6개보던 8개, 큰 구슬 2개보던 4개								
<b>8. (원래 역할)</b> False Projection α	0:57									
<b>9. (공지 명칭 - 활동 명칭)</b> Ordained Mission / Edmissness (원래 / 명칭(송수))	1:07	홍금알 - 계속 활동 / 잠금한 - 정지								
<b>10. 정 대상자 공격</b> Ordained Mission / Edmissness (원래 / 명칭(송수))	1:13									
<b>11. (공지 명칭 - 활동 명칭)</b> Ordained Mission / Edmissness (원래 / 명칭(송수))	1:15	홍금알 - 계속 활동 / 잠금한 - 정지								
<b>12. 상치상태 :연발</b>	1:16									
<b>13. (원래 역할)</b> False Calibration α	1:23									
<b>14. (공지 명칭 - 활동 명칭)</b> Ordained Mission / Edmissness (원래 / 명칭(송수))	1:30	계속 활동 OR 강제(잠금)								
<b>15. 정 대상자 공격</b> Ordained Mission / Edmissness (원래 / 명칭(송수))	1:33									
<b>16. (공지 명칭 - 활동 명칭)</b> Ordained Mission / Edmissness (원래 / 명칭(송수))	1:34	계속 활동 OR 강제(잠금)								
<b>17. 상치상태 :연발</b>	1:34									
<b>18. (공지 명칭)</b> Ordained Capital Punishment	1:48	행의 시간 (2인 제어 가능) 1-3일 간격의 1.5 수준으로 활용해 주며								
<b>19. (공지 명칭 1)</b>	1:51	1일								
<b>20. (공지 명칭 2)</b>	1:52	2일								
<b>21. (공지 명칭 3)</b>	1:53	3일								
<b>22. (공지 명칭)</b> Ordained Punishment (공지)	1:57	다중행위(과제), 물리차량감소 부여								
<b>23. (원래 역할)</b> False Projection β	2:13	보스 왕영								
<b>24. (공지 명칭)</b>	2:28	강제이동								
<b>25. 정 대상자 공격</b>	2:30									
<b>26. J 물리(강제) (강제)</b>	2:36	수회장프와 비슷하지만 데미지가 높음, 물리학적 디버프 부여								
<b>27. 올라탄 시아르( 올라탄)</b>	2:38	제어 2개 or 3개								
<b>28. 정 대상자 공격</b>	2:41	점프한 일회 중 1회기 사용								
<b>29. (원래 역할)</b> False Calibration β	2:50	보스 왕영								
<b>30. (공지 명칭)</b>	3:01	강제이동								
<b>31. 정 대상자 공격</b>	3:02									
<b>32. J 물리(강제) (강제)</b>	3:06	수회장프와 비슷하지만 데미지가 높음, 물리학적 디버프 부여								
<b>33. 올라탄 시아르( 올라탄)</b>	3:08	제어 2개 or 3개								
<b>34. 정 대상자 공격</b>	3:13	점프한 일회 중 1회기 사용								
<b>35. (공지 명칭)</b> Ordained Capital Punishment	3:27	행의 시간 (2인 제어 가능)								
<b>36. (공지 명칭 1)</b>	3:30	1일								
<b>37. (공지 명칭 2)</b>	3:31	2일								
<b>38. (공지 명칭 3)</b>	3:32	3일								
<b>39. (공지 명칭)</b> Ordained Punishment (공지)	3:36	다중행위(과제), 물리차량감소 부여								
<b>40. (원래 역할)</b> Almighty Judgment	3:46	시간								
<b>41. (공지 명칭)</b> 행위 회고 x3	3:51	순사와 영위 기억								
<b>42. (공지 명칭)</b> 행위 회고 x3	3:57									
<b>43. (공지 명칭)</b> 행위 회고 x3	3:59									
<b>44. (공지 명칭)</b> 행위 회고 x3	4:01									
<b>45. (공지 명칭)</b> 행위 회고 x3	4:02	놓인 데미지 제어								
<b>46. (공지 명칭)</b> Ordained Capital Punishment	4:13	행의 시간 (2인 제어 가능)								
<b>47. (공지 명칭 1)</b>	4:16	1일								
<b>48. (공지 명칭 2)</b>	4:17	2일								
<b>49. (공지 명칭 3)</b>	4:18	3일								
<b>50. (공지 명칭)</b> Ordained Punishment (공지)	4:22	다중행위(과제), 물리차량감소 부여								
<b>51. (원래 역할)</b> Almighty Judgment	4:32	시간								
<b>52. (공지 명칭)</b> 행위 회고 x3	4:36	순사와 영위 기억								
<b>53. (공지 명칭)</b> 행위 회고 x3	4:43									
<b>54. (공지 명칭)</b> 행위 회고 x3	4:45									
<b>55. (공지 명칭)</b> 행위 회고 x3	4:47									
<b>56. (공지 명칭)</b> 행위 회고 x3	4:48	놓인 데미지 제어								
<b>57. (공지 명칭)</b> Temporal Interference	5:03	연습기 사용								
<b>58. (공지 명칭)</b> Temporal Prison	5:15									
<b>59. 1회 방정해시디</b>	5:16	1회 방정 해시디								
<b>60. 2회 방정해시디</b>	5:21	2회 방정 해시디								
<b>61. 3회 방정해시디</b>	5:26	3회 방정 해시디								
<b>62. 4회 방정해시디</b>	5:31	4회 방정 해시디								
<b>63. 5회 방정해시디</b>	5:36	5회 방정 해시디								
<b>64. 6회 방정해시디</b>	5:41	6회 방정 해시디								
<b>65. 7회 방정해시디</b>	5:46	7회 방정 해시디								
<b>66. (공지 명칭)</b> Temporal Prison (공지명칭(시간제 보복))	5:47									
<b>67. 시간제 보복</b>	5:47									
<b>68. 8회 방정해시디</b>	5:50	8회 방정 해시디								



타임라인

Bis 참고	
플래티 5.5bis	<a href="https://platy.vercel.app/bis-guide/5.5">https://platy.vercel.app/bis-guide/5.5</a>
Azruine 5.4bis	<a href="http://www.inven.co.kr/board/ff14/4338/6307">http://www.inven.co.kr/board/ff14/4338/6307</a>

질력 특수 구간 시뮬레이터	
Selle_Sensen (번역, 이루림)	<a href="http://www.inven.co.kr/board/ff14/4338/5968">http://www.inven.co.kr/board/ff14/4338/5968</a>

기믹 설명 참고 (출처: 나무위키)

### 1페이지 : 살아있는 액체

유체 타격 → 폭포수 → 변화의 물결(물기둥) + 작별/기도의 손길 + 인형 수렵병 소환 + 유체 타격/강타 → 고통의 손길 + 수압충전 → 유체 타격/강타 → 변화의 물결(본체) + 고통의 손길 + 붓물 → 물장구 + 하수로 → 고통의 손길 → 폭포수 → 질식 → 변화의 물결(본체 + 물기둥) + 고통의 손 + 붓물 → 수압충전 + 작별/기도의 손길 → 물장구 → 고통의 손길 → 유체 강타 → 폭포수(전멸기)

#### 기믹 설명

<b>유체 타격</b>	시전시간 없이 바로 나가는 부채꼴 탱크버스터. 맞으면 일시적으로 물속성 저항 감소(강)이 걸린다.
<b>폭포수</b>	전체 공격. 발동할 때마다 맵 3곳에 물기둥(리퀴드 레이저)이 발생한다. 첫 폭포수의 발동과 동시에 보스로부터 액체 손이 분열한다. 액체 손은 본업 시점에서의 본체와 같은 HP로 시작한다.
<b>변화의 물결</b>	1페이지의 핵심 가까이 있는 파티원을 대상으로 물을 줌은 부채꼴 범위로 발생하는 공격. 두 발 이상을 연달아 발생하는데 첫발째는 범위를 미리 표시해 피할 시간을 주지만 두 발째부터는 예고없이 바로 발생하므로 피할 수 없다. 또한 한발 맞을 때마다 물 속성 저항 감소(강)이 일시적으로 걸리므로 여러발을 연달아 맞으면 즉사한다. 크게 물기둥 3개로부터 발생되는 것과 본체에서 발생되는 것의 2종류로 나뉘어진다.
<b>물기둥</b>	각 물기둥으로부터 가장 가까이 있는 파티원(총 3명)을 대상으로 발사. 2회 연속으로 발사한다.
<b>본체</b>	3회 연속으로 발사. 첫발째는 아군 전원을 대상으로, 두발째부터는 본체로부터 가까이 있는 4명을 대상으로 발사한다. 그리고 발사할 때마다 파티원의 위치와 관계없이 보스 정면 방향으로 나가는 물결이 추가로 있는데, 이걸 맞으면 무조건 즉사한다.
<b>작별/기도의 손길</b>	액체 손의 전체 공격으로, 예의 가위바위보 패턴. 시전하는 올라가지 않지만 손이 빛나는 것으로 예고한다. 이 때 손과 본체가 떨어져 있으면 손바닥을 파괴(작별), 반대로 붙어있으면 주먹을 쥐는(기도) 것이 특징. 시전 중에도 액체 손은 이동할 수 있으며, 준비가 끝난 시점에서 손과 본체가 떨어져 있으면 파티원으로 전멸하고, 반대로 가까이 있으면 프리이어로 전멸한다.
<b>유체 강타</b>	액체 손의 탱크버스터. 본체의 플루이드 스윙과 이름만 다르며, 대부분 스윙과 동시에 시전된다. 역시 물저항 감소가 걸리기 때문에 스윙과 스트라이크를 같이 맞으면 즉사한다.
<b>인형 수렵병</b>	최초의 변화의 물결이 시전될 때 첫발과 거의 동시에 소환되는 줄개 4마리. 가장 먼저 어그로가 쏠린 대상에게 선을 연결해 쫓아온다. 보스 2체 중 어느쪽과 접촉해도 죽는다.
<b>중기 오염</b>	수렵병이 일정 주기가마다 스스로의 주변 범위에 시전. 맞으면 광성폭발된 디버프가 쌓이며, 이것이 한명이라도 2스택 이상 쌓이면 전멸한다.
<b>복잡성 환원</b>	복잡성 환원: 사망하는 순간 발동되는 전체공격. HP가 0이 되어 사망했으면 무조건 전멸하고, 보스에게 접촉했다면 마지막으로 남아있던 체력 %만큼 파티원 전체의 체력을 깎는다. 체력이 25퍼 이상일경우 탱커 이외에는 전멸.
<b>고통의 손</b>	역시 전체 공격. 터지는 시점에서 본체와의 HP차가 4% 이상일 때 전멸한다.
<b>수압충전</b>	물기둥 중 2개로부터 물구슬이 생성, 각각 보스와 손을 향해 직선 경로로 다가온다. 파티원과 보스 2마리 중 누구 하나라도 물구슬에 닿으면 아군 전멸.
<b>붓물</b>	본체가 변화의 물결을 시전할 때마다 두발째에 같이 날아오는 공격. 웨이브와 반대로 가장 멀리 떨어진 4명을 중심으로 날리는 원형 범위기이다.(회피가능)
<b>물장구</b>	보스의 6연속 전체 공격.
<b>하수로</b>	물기둥 중 2개로부터 각각 1개씩 탱커에게 선을 연결하고, 일정 시간이 지나면 대상자를 중심으로 원형 범위의 탱크버스터급 공격을 가한다. 줄을 가로챌 수는 있지만 한명이 줄 2개를 가져갈 수는 없다.

**하수구가 완료되면 물기둥은 사라진다. 사실상 1페이지의 반환점. 이후 살아있는 액체가 2번째 폭포수를 시전하면서 다시 물기둥이 발생한다.**

<b>질식</b>	물기둥에서 물감옥 이펙트가 발생하는 것과 동시에 파티원 6명에게 걸리는 디버프. 10초가 지나면 즉사하며 에스나로 해제할 수 있다. 세번째 변화의 물결은 본체와 물기둥이 연이어 쏘는 구조로, 본체의 3발째와 동시에 물기둥 쪽에서 첫발을 쏘기 시작한다. 고통의 손길이 시도때도 없이 나와서 보스 2체에게 거의 동등한 딜이 강요되지만, 사실 본체 쪽이 먼저 죽으면 액체 손도 바로 사라지며 다음 페이지로 넘어간다. 때문에 마지막 고통의 손길이 시전되는 순간부터 본체만 집중공격하는 것이 효과적.
<b>폭포수</b>	모든 패턴이 끝나면 보스가 시전하는 마지막 폭포수. 시전시간이 끝날 때까지 살아있는 액체를 죽이지 못하면 전멸한다.

### 1페이지 막간 : 순항추격기 난입 (주사위 페이지)

<b>호크 블래스터</b>	매우 넓은 원형 범위에 가해지는 공격. 먼저 맵 외곽을 등분한 여덟 지점 중 무작위로 마주보는 두 지점을 공격하며, 그 뒤에는 시계 방향으로 나머지 지점들을 2곳씩 동시에 공격한다. 그러다 4번째 공격이 끝나고 나면(=외곽의 여덟 지점이 전부 한번씩 맞았다면) 중앙을 한번 공격하고, 다시 순서를 따라 반복하며 총 10회(18발) 공격한다. 호크 블래스터의 포격이 시작되는 것과 동시에 각 플레이어마다 1~8에 대응하는 갯수의 작은 원이 표시된다(일명 주사위). 이것이 사라지고 호크 블래스터가 어느 정도 진행되고 나면 순항추격기가 나타나고, 배정받은 숫자 순서대로 해당 플레이어에게 다음과 같은 공격을 추가로 가한다. 어느 쪽이든 한대만 맞아도 받는 물리 피해 증가(17초)와 받는 마법 피해 증가(10초)가 걸린다.
<b>알파경</b>	출수(파란색)를 배정받은 플레이어에게 가하는 공격. 해당 플레이어의 배후에 나타나서 곧바로 그 플레이어에게 부채꼴 범위의 창격을 날린다. 맞으면 약한 넉백을 당한다.
<b>슈퍼 블래스터 차지</b>	짜수(빨간색)를 배정받은 플레이어에게 가하는 공격. 상술한 알파 소드 공격이 끝나고 나면 즉시 다음 번호의 플레이어에게 돌진하며 맵 밖으로 이탈한다. 역시 넉백 효과가 걸려있지만, 추격기를 정면에서 바라보고 있었다면 말려나지 않는다. 그 후 다음 번호의 플레이어 뒤에 나타나 다시 알파 소드를 날리고 반복.

### 2페이지 : 포악한 심판자 + 순항추격기

정의의 발차기 → 회오리바람 → 임시처분 → 시스템 연결 → 광선 차크람 → 조준 → 광자 → 회전 분쇄 → 미사일 전탄 발사 → 최후의 심판: 개정 → 리미터 해제 + 대화영방사 → 회오리바람 → 추진 돌풍 → 최후의 심판: 폐정 → 광자 → 양손 로켓 주먹 → 슈퍼 점프 → 아포칼립틱 레이 → 회오리바람\*2 → 암흑의 운명+사형 판결(전멸기)

**순항추격기에 이어 포악한 심판자가 다짜고짜 저스티스 킥을 꽂아버리며 등장한다. 이때부터 포악한 심판자와 순항추격기를 동시에 상대한다. 일명 나이스이 페이지.**

### 2페이지 막간 : 시간 정지

시간 정지 → 알파검×3 + 대화영방사×2	
<b>기막 설명</b>	
<b>가중처벌</b>	데미지와 함께 물리&마법 피해 증가 디버프가 생긴다.
<b>접근금지</b>	파란줄로 연결된 대상자와 거리가 멀지 않으면 즉사한다.
<b>접근강제</b>	초록줄로 연결된 대상자와 거리가 가깝지 않으면 즉사한다.
<p><b>이후 알렉산더가 시간정지를 실행하고 순항추격기와 심판자가 가까운 대상자에게 각각 알파소드 3회와 화영방사 2회를 날린다.</b>  <b>시간 정지라는 말 그대로 모든 무빙/액션(공격이나 캐스팅)이 아예 안 되기 때문에</b>  <b>자리 잘못 잡은 것을 만회할 방법이 없으니 약속된 진형을 철저히 지키는 것이 중요하다.</b></p>	

<b>3페이지 : 알렉산더 프라임</b>	
<p>신벌의 열선 → 신성한 불꽃×3 → 시공 장형 대열 → 심판의 결정체 + 폭뢰 기록 → 결정체 파열 → 대화영방사×3 → 시공 장형 → 십자 성례 → 슈퍼 점프 + 알파검×3</p> <p>신벌의 열선 → 신성한 불꽃×3 → 차원 단절 대형 → 리더 해체 + 시스템 연결 + 참회의 방 → 광선 차크람 + 슈퍼 점프 → (알파 소드 + 슈퍼 블래스티 차지)×4 + 십자 성례 + 아포칼립틱 레이 → 미사일 전탄발사 + 정화의 열선 → 메가 홀리×2 → 알렉산더 소환 → 정의의 폭풍 → 암흑의 운명 + 정의의 총격파×∞ + 신성한 심판</p>	
<b>기막 설명</b>	
<b>신벌의 열선</b>	전동 4층의 그것. 적개심 1순위 대상 고위력 마법 범위 데미지를 가한다.
<b>신성한 불꽃</b>	전동 4층의 그것2. 적개심 1순위로 90도 부채꼴 범위 마법 공격을 가한다.
<b>시공 장형 대열, 통칭 인벤션</b>	
<b>3시에 심판자 9시에 순항추격기가 고정으로 팝업, 알렉산더는 6시 혹은 12시에 등장하고 알렉산더가 등장하지 않은 방향에 사노아가 나온다.</b>	
<b>폭뢰 기록</b>	<p>초록색 구슬이 랜덤 4인에게 연결되며 점점 가까워진다.          일정 거리를 이동할때마다 구슬의 크기가 줄어들며, 두 번 줄어드는 상태에서 구슬에 부딪혀야 한다.</p>
<b>심판의 결정체</b>	<p>구슬이 걸리지 않은 4인에게 심판의 결정체 장판이 뜬다.          여기서 생성된 장판을 진심이 이동하면서 건드리면 거리 반비례 데미지가 들어가면서 진심에게 받는 데미지 감소 버프가 걸리고, 버프가 4스택이 되면 에니그마 코덱스라는 버프가 파티 전체와 진심에게 부여된다.          완전체 알렉산더의 미래 관측과 시공 장형은 이 버프가 있어야만 처리할 수 있다.          진심이 이동하면서 결정체 파열이 들어온 후, 포악한 심판자가 가장 가까이 있는 세 명을 대상으로 대화영방사를 시전한다.          보통 본대가 알렉산더쪽, 서브 탱커가 중앙쪽, 메인 탱커가 진심쪽으로 화영 방사를 유도한다.          이후 알렉산더가 시공 장형을 시전하면 진심이 알렉산더가 나타날 방향으로 이동하므로 십자성례의 안전지대에서 기막을 처리하면 된다.          십자성례가 끝나면 순항추격기가 중앙에 등장하고, 제일 가까운 세 명에게 알파검을 한 번씩 시전한다.          이 때 힐러 두 명과 멀어져라 달려 한 명을 제외한 다섯명에게는 물리 피해 증가 디버프와 마법 피해 증가 디버프가 있으므로 알파검에 맞으면 즉사한다.          따라서 디버프가 없는 세 명이 12시, 6시, 9시로 알파검을 유도하고 본진은 3시에서 대기하며,          이 때 9시에 포악한 심판자가 있으므로 서브 탱커가 3시 외곽에서 슈퍼 점프를 유도한다.</p>
<b>차원 단절 대형, 통칭 원울</b>	
<b>차원 단절 대형 시전이 끝나면 알렉산더가 사라지고, 외곽에서 심판자와 순항 추격기, 알렉산더가 나타난다.</b>	
<b>중앙에서 차크람을 십자 형태로 유도한 뒤, 주사위를 빼면서 참회의 방과 파열 개시, 십자 성례를 한 번에 다 처리해야 한다.</b>	
<b>8번 주사위까지 끝나면 정화의 열선이 나오고, 이후 달려 두 명에게 인벤션이 나온다.</b>	
<b>메가 홀리</b>	<p>전동 4층의 그것3. 무시무시한 광역 마법 데미지를 2번에 걸쳐서 준다. 데미지 감소기 및 실드, 풀피 힐업은 필수.</p> <p><b>알렉산더가 자신의 본체를 필드 외곽에 소환하며, 12시에 알렉산더, 5시에 순항 추격기, 7시에 포악한 심판자를 소환한다.</b>  <b>순항 추격기와 알렉산더는 전멸기를 시전하고, 포악한 심판자는 일정 시간마다 광역 마법 데미지를 주면서 주는 피해량 증가 버프를 하나씩 얻는다.</b>  <b>보통 힐업 및 데미지 감소기 등으로 커버 가능한 스택은 12스택정도이다.</b>  <b>순항 추격기의 시전이 매우 빠르므로 순항 추격기를 우선 달하고,</b>  <b>다음 심판자를 달하여 잡은 뒤 알렉산더가 신성한 심판을 전부 다 시전하기 전까지 피를 1로 만들면 페이즈가 전환된다.</b></p>

<b>4페이지 : 완전체 알렉산더</b>	
<p>확정 판결 → (정지 명령 ↔ 행동 명령) → 조준×2 → 미래 관측<math>\alpha</math> → 미래 확정<math>\alpha</math> → 행동 명령 / 정지 명령 → 명예형 → 집단형 → 가중형 → 행동 명령 / 정지 명령 → 십자 성례×3 → 가중처벌 → 처벌 →</p> <p>미래 관측<math>\beta</math> → 미래 확정<math>\beta</math> → 확정 판결 → 가중형 + 접촉 금지 명령 + 접촉 보호 명령 → 슈퍼 점프×3 → 조준 → 원형 성례 → (가중 처벌 → 처벌 → 성스러운 대심판 → 연대형)×2 →</p> <p>시공 간섭 → 시간의 감옥</p>	
<b>완전체 알렉산더 페이즈의 핵심. 에니그마 코덱스 버프가 없다면 이 페이즈에서 분신이 보이지 않는다.</b>	
<b>필드에 플레이어의 분신이 선으로 연결된 채 등장하며, 각 분신이 움직이면서 기막을 맞고 사망한다.</b>	
<b>자신의 분신을 확인하고 알렉산더가 사라지면 확인한대로 기막을 처리하면 된다.</b>	
<b>외곽의 알렉산더 넷 중 셋이 십자 성례를 시전하며, 따라서 12시쪽과 6시쪽에 안전 지대가 하나씩 형성된다.</b>	
<b>가중처벌</b>	쉐어 탱크 버스터. 무시무시한 데미지를 자랑하며, 완전체 알렉산더 페이즈동안 총 세 번이 온다. 두 번은 탱커의 무적기로 처리하고, 한 번은 쉐어로 맞는다.
<b>처벌</b>	받는 물리 데미지 피해 증가 디버프를 동반하는 탱크 버스터. 탱크 교대가 필요하다.
<b>디버프 대상자</b>	<p>접촉금지 3인은 각각 집단 처벌, 접근 강제, 접근 금지 징이 뜨고, 도망금지 3인중 2인은 접근 강제와 접근 금지 징이 뜬다.</p> <p>접촉보호 명령 1인</p> <p>접촉금지 명령 3인</p> <p>도망감할 명령 1인</p> <p>도망금지 명령 3인</p>
<b>조준</b>	쉐어 혹은 개인 중 하나만을 사용한다. 원형 성례도 하나만 나온다.
<b>성스러운 대심판</b>	<p>필드에 세 번에 걸쳐 여러 개의 원형 장판 예고가 뜨고, 세 번째까지 보여준 뒤 순서대로 장판이 터진다.</p> <p>세 번 동안 필드 전체를 덮으므로 한 번은 움직여야 한다. 첫 장판이 터지면서 연대형을 시전하고, 세 번째 장판이 터질 때 연대형이 착탄된다.</p>
<b>연대형</b>	문 아파와 비슷한 쉐어 데미지 기술. 쉐어 데미지는 데미지 감소기나 실드가 없다면 즉사급.
<b>알렉산더가 중앙에 돌아간 뒤 원형으로 8곳에 순차적으로 시간의 감옥을 떨어트린다.</b>	
<b>한명씩 감옥이 떨어지는 위치에 들어가 있어야 하며, 감옥이 착지하는 순간</b>	
<b>그 플레이어의 시간이 정지되어 영영 움직일 수 없는 상태가 된다.</b>	
<b>질 알테마 때와 비슷하게 딜 순위가 낮은 힐/탱이 우선적으로 한 명씩 감히면서 최대한 딜을 내야 한다.</b>	

감옥 8개가 모두 설치되어 플레이어 전원이 감금되면 (약간의 틈을 둔 후) 알렉산더가 사슬을 발산하면서  
은 세상의 시간을 영원히 멈춰버리는 충격적인 연출과 함께 페이드 아웃 된다. 이는 감옥이 떨어지는 위치에 아무도 들어가지 않았을 경우에도 마찬가지.  
모두 같은 뒤로도 도트맵에 의해 보스가 격파되는 경우가 있으니 감히기 적전에 도트를 갱신해주면 좋다.

처음으로