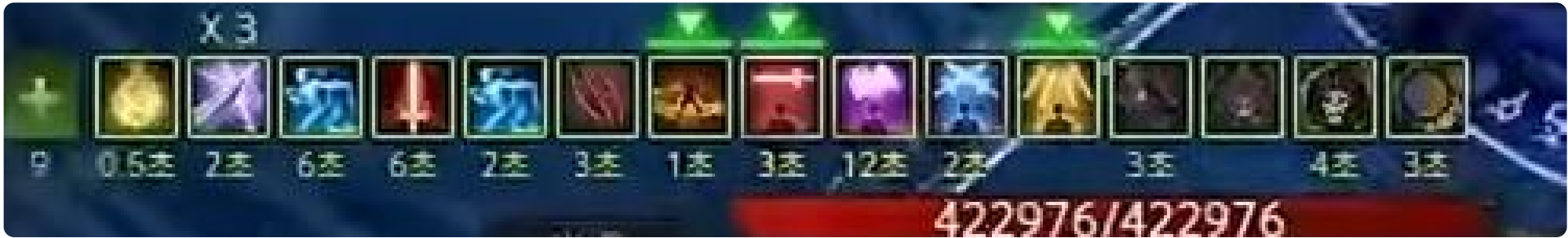




인콰스 황후알카 최신가이드

2026-07-19

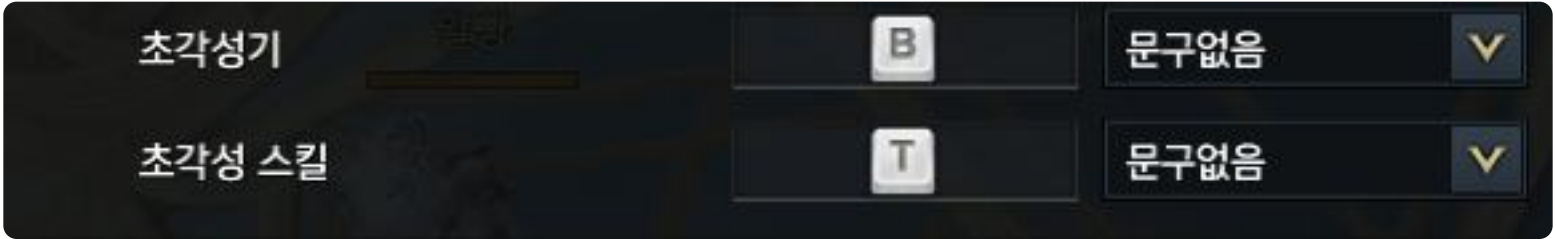
버프우선순위 설정 & 키세팅



오른쪽부터 카드, 풋 버프, 자버프 순서



루인스킬을 모아서 배치 → 한눈에 보기 쉽도록
카드를 ZX로 쓴다면 오른쪽에 배치해서 루인스킬과 함께 누르기 쉽게



초각성기 기본이 ALT+V인데 누르기 힘들니깐 바꾸기(B)
카드를 ZX로 쓴다면 **초각성 스킬**도 오른쪽(T)에 배치해서 함께 누르기 쉽게



카드 기본이 ZX인데 새로 시작한다면 마우스키 1, 2로 바꾸는것 추천
왼손이 덜 바빠진다

저는 마우스키에 에스더 결속 스킬을 써서 ZX 씬

스킬 및 치적세팅 (치적 = 치명타적중률)

유튜브 설명란, 댓글에서 코드 복붙하고 조정하기

아이템 레벨

300.00

전투력

359.63

기본 특성

238281

453162

전투 특성

426

1847

79

322

71

75

상세정보

추가 성장 정보

전체 효과 정보

공격

방어

활동

지능

무기 공격력

추가 피해

공격 속도

적중률

치명타 적중률

치명타 피해

진화형 피해

물리 방어 관통

마법 방어 관통

행동불가 대상 피해량 증가

무력화 대상 피해량 증가

인간 계열 피해량 증가

악마 계열 피해량 증가

물질 계열 피해량 증가

불사 계열 피해량 증가

833290

264928

38.77%

95.53%

100.00%

23.34%

214.80%

62.00%

0.00%

0.00%

4.84%

5.64%

7.50%

7.50%

7.30%

7.10%

진화 포인트를 사용해서 아크 패시브를 활성화하세요.

진화 포인트 0 / 140

1 40/40

2 30/30

3 20/20

4 20/20

1P Lv.7/30

1P Lv.30/30

1P Lv.0/30

1P Lv.3/30

1P Lv.0/30

1P Lv.0/30

10P Lv.2/2

10P Lv.0/2

10P Lv.0/2

10P Lv.0/3

10P Lv.1/2

10P Lv.0/3

10P Lv.2/2

10P Lv.0/2

10P Lv.0/2

10P Lv.0/2

10P Lv.0/2

10P Lv.0/2

10P Lv.1/1

10P Lv.0/1

10P Lv.1/1

10P Lv.0/1

10P Lv.0/1

10P Lv.0/1

아드레날린

유물 4단계 각인

최종 적용 효과 PvE
이동기 및 기본공격을 제외한 스킬 사용 후 6초 동안 공격력이 0.90% 증가하며 (최대 6중첩) 해당 효과가 최대 중첩 도달 시 치명타 적중률이 추가로 20.00% 증가한다. 해당 효과는 스킬 취소에 따른 재사용 대기시간 감소가 적용되는 경우, 스킬 종료 후 적용된다.

기본 효과 및 등급별 효과
기본 - 이동기 및 기본공격을 제외한 스킬 사용 후 6초 동안 공격력이 [0.90%] 증가하며 (최대 6중첩) 해당 효과가 최대 중첩 도달 시 치명타 적중률이 추가로 [8.00%] 증가한다.
해당 효과는 스킬 취소에 따른 재사용 대기시간 감소가 적용되는 경우, 스킬 종료 후 적용된다.

전설 - 효과 최대 중첩 도달 시 치명타 적중률이 추가로 [1.50% / 3.00% / 4.50% / 6.00%] 증가한다.

유물 - 효과 최대 중첩 도달 시 치명타 적중률이 추가로 [1.50% / 3.00% / 4.50% / 6.00%] 증가한다.

어빌리티 스톤 장착 효과
효과 중첩당 공격력이 추가로 [0.48% / 0.60% / 0.83% / 0.95%] 증가한다.

다음 각인 단계 정보
유물 각인 최고 단계 달성 완료 5/5

다음 각인 승급 정보
유물 각인 최고 등급 달성 완료 20/20

마을기준 치명타적중률 + 시너지(10%) + 자버프(27.6%) + 아드각인(14~20%)
= 데빌치적 **80%**에 가깝게 맞추기

시너지, 자버프, 아드각인, 달인 치적은 전투시 적용됨
(마을 치적에 따로 더해주기)

- 치적이 부족하다?
- 1. 4번째줄 분쇄를 달인으로 교체 (치적 +7%)
 - 2. 첫줄 신속을 내리고 치명 올리기 (특화는 30고정)
 - 3. 두번째줄 최적화훈련1을 예리한감각1로 교체 (치적 +4%)

각인 & 돌

기본: 원한 돌대 아드 질증 저반

치적이 넘쳐서(팔찌, 시너지) **아드**각인없이 데빌치적 80%가능할때 → 아드 대신 **타대**

저반 패널티가 불편하거나 트라이할때 → 저반 대신 **타대**

쓸 수는 있으나 비추천: 안상, 마효증

97돌 각인 선택

- 원한+돌대: (하나만 깎는다면 추천) 앞으로 바꿀일 없음
- 돌대+아드: 딜증은 가장 높음, 노아드 세팅불가
- 돌대+저반: 절충안

기본



치적 넘칠때 (팔찌, 시너지 등으로)



트라이 (저반 패널티X)



아크그리드

	질서의 해 코어 : 인피니티 덱	19P
	질서의 달 코어 : 엣지 콤보	20P
	질서의 별 코어 : 스트림 오브 엣지	20P
	혼돈의 해 코어 : 현란한 공격	20P
	혼돈의 달 코어 : 불타는 일격	20P
	혼돈의 별 코어 : 공격	20P

질서의 해 코어 : 인피니티 덱	
	유물 아크 그리드 코어
아르카나 전용	
획득 시 캐릭터 귀속	거래 불가
코어 타입	질서 - 해
코어 공급 의지력	15 포인트
코어 옵션	[10P] 루인 스킬의 피해량이 1.6% 증가한다. [14P] '운명' 발동 시 아이덴티티 카드를 1장 획득한다. [17P] 심판 카드 사용 시 6.0초 뒤 루인 스킬의 재사용 대기시간이 15.0% 즉시 감소한다. 균형 카드 사용 시 30.0초 동안 루인 스킬의 피해량이 2.0% 증가한다. [18P] 루인 스킬의 피해량이 0.15% 증가한다. [19P] 루인 스킬의 피해량이 0.15% 증가한다. [20P] 루인 스킬의 피해량이 0.15% 증가한다.

질서의 달 코어 : 엣지 콤보	
	유물 아크 그리드 코어
아르카나 전용	
획득 시 캐릭터 귀속	거래 불가
코어 타입	질서 - 달
코어 공급 의지력	15 포인트
코어 옵션	[10P] 공격이 치명타로 적중 시 적에게 주는 피해가 2.0% 증가한다. [14P] 스트림 오브 엣지 사용 시 '운명'이 발동한다. [17P] 스트림 오브 엣지 사용 시 8.0초 동안 루인 스킬의 피해량이 5.0% 증가한다. [18P] 공격이 치명타로 적중 시 적에게 주는 피해가 0.2% 증가한다. [19P] 공격이 치명타로 적중 시 적에게 주는 피해가 0.2% 증가한다.

질서의 별 코어 : 스트림 오브 엣지	
	고대 아크 그리드 코어
아르카나 전용	
획득 시 캐릭터 귀속	거래 불가
코어 타입	질서 - 별
코어 공급 의지력	17 포인트
코어 옵션	[10P] 스트림 오브 엣지가 스택이 가능하게 변경되고, 최대 2회까지 충전된다. 스트림 오브 엣지 사용 시 8.0초 동안 공격 속도가 8.0% 증가한다. [14P] 셀레스티얼 레인의 피해량이 8.0% 증가한다. [17P] 스트림 오브 엣지의 '다크니스 엣지' 트라이포드 적용 시 획득하는 치명타 적중률 증가 버프 중첩 당 치명타 피해량이 2.2% 증가한다. [18P] 셀레스티얼 레인의 피해량이 0.8% 증가한다. [19P] 셀레스티얼 레인의 피해량이 0.8% 증가한다.

질서는 사실상 인콰스(인피+엣지콤보+스트림) 고정.
구조 제일 좋고 재미도 있다. 숙련도 낮아도 높아도 평균적으로 제일 썸. 다만 학습할 내용이 많아진다.

효과는 스트림 오브 엣지 스킬 '사용시' 카드 1장 획득. 그리고 해당 스킬 2스택화 및 강화(공속, 루인피증, 치피증)



혼돈은 현란+불타는+공격이 제일 좋은데
안정, 흡수, 부수는, 무기로 대체. '재빠른'은 다 없을때

스트림의 효과

1. 사용시 (미적중, 끊겨도 발동)

- 카드 획득 
- 8초간 루인스킬 피해량 5% 증가 
- 8초간 공격속도 8% 증가 

2. 적중시

- 치명타적중률 27.6% + 치명타피해량 8% 
(둘다 풀히트 7초 유지, 5스택)
- 1스택씩 3회

딜 구조



처음에 데빌쓰고, 데빌쿨 동안 평딜 & 카드 적당히 킵해서 다음 데빌 세계 박고 반복
플레이는 지딜인데, 아덴캐릭의 운영이 중요 (풋버프, 보스체력)

플레이 자유도가 높다 (본인 판단에 근거가 있다면 대부분 수용가능)

이름	피해량	피해량 지분	치명타 적중률	치명타 비중	쿨타임 비율	사용 횟수	무력화
 더 데빌	4,378.24억	36.90%	82.75%	96.42%	78.22%	31	5,706
 셀레스티얼 레인	2,143.31억	18.06%	83.84%	95.25%	67.80%	68	5,673
 시크릿 가든	1,882.12억	15.86%	80.89%	94.45%	49.25%	101	8,235
 포 카드	1,736.37억	14.63%	85.71%	96.53%	33.03%	92	1.77만
 세렌디피티	1,143.47억	9.63%	76.07%	95.53%	35.09%	32	6,821

세르카 1관 2인 (전투시간 11분)

사이클로 넘어가기전..

선입력 개념: 스킬을 사용중일때 다음 스킬을 미리 누르면
이전 스킬의 후딜 캔슬 + 다음 스킬이 바로 이어짐

사이클 (1/2)

실전 패턴, 상황에 따라 변형해도 카드, 패턴으로 사이클 복구됨

- 스트림은 2스택 다 차있지 않도록 꾸준히 사용 (허공아덴) 
- 데빌은 최대한 자버프 풀로 들어가도록 신경쓰기
- 나머지 루인은 4스택 횡수를 끌어올리는 방향으로

기초: 스크 운부 루인 - 엣지엣지 루인 - 스크 운부 루인 - 엣지엣지 루인... → 기본 사이클 사이에 스트림을 섞어주면 된다.



스트림 사용 타이밍

1. 스크 스트림 운부 루인이 일반적



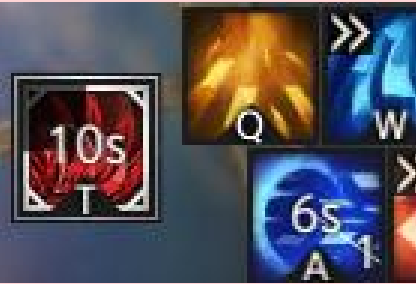
스트림을 깔고 운부루인 중 풀스택이 쌓임 
스트림으로 얻는 카드 볼 시간 여유가 더 생김

2. 스크 운부 스트림 루인도 상관은 없지만



스트림 풀스택까지 시간이 좀 걸려서
스트림-루인을 바로 쓸 때 모션 긴 데빌이 아니면
풀스택으로 루인이 안들어감.
큰 차이는 아니라 쿨이면 그냥 쓰는게 낫다.

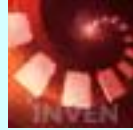
3. 카드가 필요할때





• 데빌쿨이 돌아오거나 곧 딜몰이일때
• 스페쿨을 급하게 줄여야할때

루인 우선 순위: 레인 > 시가 = 포카 > 세렌

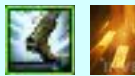
딜: 시가 > 포카 

아덴: 포카 > 시가

사거리: 포카 > 시가

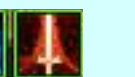
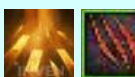
스킬프레임: 시가 > 포카

세렌은 경직면역이 필요하거나 심판시 1순위

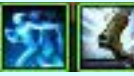
데빌은 확실히 맞출 수 있을때, 풀자버프로 사용 

자버프 우선순위

1. 4스택 루인

2. 스킬 자버프 (운부, 스트림) 

3. 카드버프 (+데빌쿨) = 서폿버프

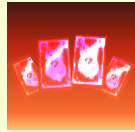
4. 이속 버프 (돌대각인) 

사이클 (2/2)

스트림 스택, 균형, 삼두사를 활용하는 사이클 (스트림은 1스택을 3번 쌓아주는 스킬)

대표적인 몇 가지만. 실전에선 고정되지 않고 스트림 스택을 생각하면서 상황에 맞게 사용

균형삼두사X: 스크 스트림 운부 루인 - 엣지엣지 루인 - (기다렸다) 운부 루인



→ 마지막 루인에 이속 자버프가 보통 꺼지므로 유의

시가 1번은 반드시 사용



- 두번째 루인 직후 1스택이 남아있으면 진행
- 공속이 부족하거나, 스킬이 밀리거나, 다른 루인을 써서 0스택이면 스크운부루인으로 연결

균형단일1: 스크1타 스트림 운부 루인 - 엣지 루인 - 엣지 루인 - 운부 루인



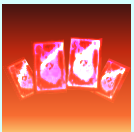
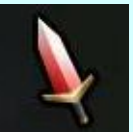
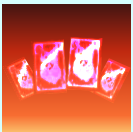
균형단일3: 스트림 운부 (기다렸다)루인..



스크쿨인데 사이클 시작할때. 기다리는 시간은 루인스킬의 시전속도를 고려해서 조절 (데빌은 바로 사용가능, 이속버프 비는거 유의)

루인스킬 사용시점 ~ 히트 사이의 시간을 고려해 기다리는 시간을 조정가능
데빌>>>레인=포카>>>세렌>시가
→ 빠세면 그냥 4스택 되는걸 보고 써도 되긴함

삼두사단일: 스크 스트림 운부 루인 - 평타 엣지 루인 - 엣지 평타 루인 - 평타 운부 루인



삼두사 평타 빠르게 날리는법

- 이동클릭(우클) 꼭 누른 상태에서 공속에 맞게 평타(좌클) 짧게 짧게 눌러주기

평타-스킬이 더 편함(스킬-평타는 각기 다른 스킬 후딜을 신경써야함)
고점은 엣지2타-평타로 쿨이 빨리 돌아서 이득인데 전 그냥 평타-스킬 고정함

균형+삼두사: 스크2타 = 평운부 = 평엣지 = 4스택, 스트림 1틱 = 2스택 활용 → 자버프 유지하는 선에서 자유롭게 굴리기

주요 카드 콤보 (데빌on)



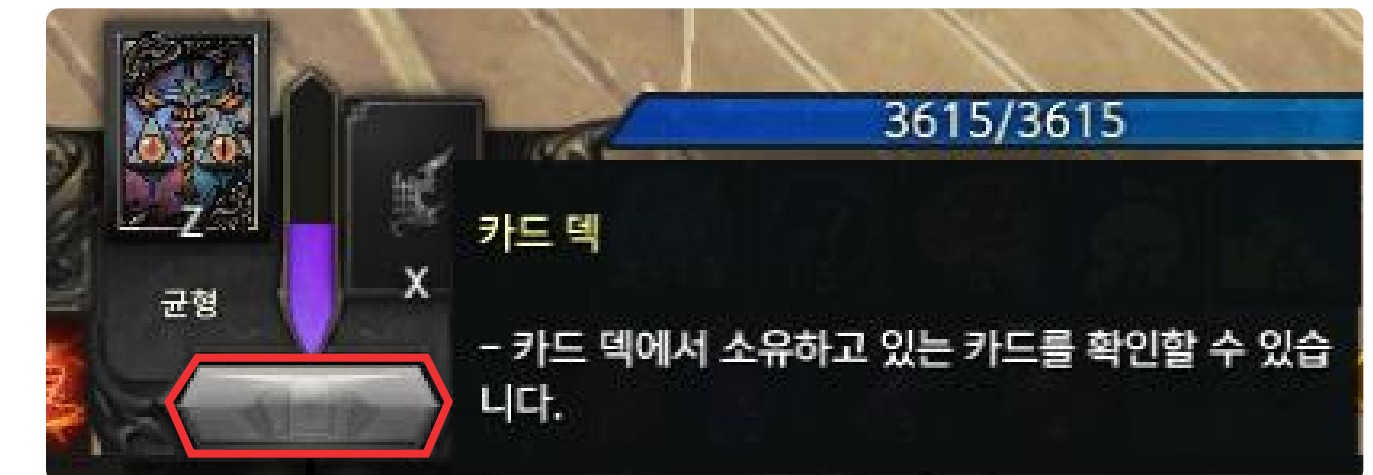
중요한 카드 조합 몇 가지만
도태심판, 도태운수, 뒤운운수, 심판운수, 운수광대

나머지는 채널의 이전, 차후 올라갈 영상들 참고해주세요

인콰스의 핵심은

카드 2장이 있을때 한장을 먼저 쓰고(비우고) 스트림을 써서 **카드 로스가 없도록 하는것**
(스트림 사용시 카드 획득)

그외 **도태, 심판**은 효과 시간이 겹치지 않도록 특히 신경쓰기
도태, 뒤운, 아드로핀을 **데빌**에 쓸 때는 데빌을 먼저 누르고 히트 직전에 사용
광대를 의식하여 카드 서순 신경써주기



주요 카드 콤보 - 도태심판



선 도태 vs. 선 심판

- 선 도태: 이후 데빌쿨일때 밸류가 더 높은 심판을 광대로 가져올 수 있음
- 선 심판: 도태를 좀 더 길게 써서 도태 안에 데빌넣기 좀 더 편함

저는 선 도태를 기본으로 사용 / 데빌쿨 6초쯤 도심 미리 쓰는 상황이면 선 심판

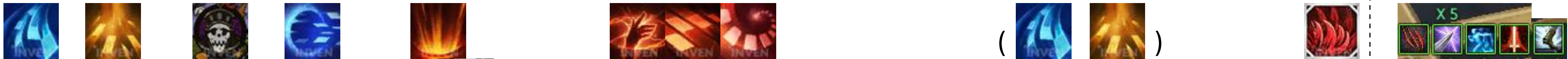
스트림으로 얻은 카드 활용

- 바로: 부식, 달, 별, 균형, 삼두사
- 기다렸다 첫 데빌 직전: 운수
- 첫 데빌 누르고 히트 직전: 뒤운
- 데빌 누르고 바로: 환희
- 킵: 도태, 심판 (겹치니깐)
- 심판 이후: 광대 (데빌쿨일때 심판>도태)

기초: 스크 운부 - 도태 스트림 - 레인(심판) 시가 - 데빌, 나머지 루인



고점: 스크 운부 - 도태 스트림 - 레인(심판) - 나머지 루인으로 카드 수급 후 도태 시간 안에 데빌 (자버프 유의)



(스크 운부)

필요시 자버프 리필
아드로핀 먹었으면 이속리필X



이속 자버프(돌대)에 관해서..

- 만찬 5%, 풋 이속 9%만 받는다는 가정하에 스크(5초), 엣지(2초)가 켜져 있을때 데빌을 적중해야 돌대 풀효율
- 외부 이속버프들. **아드로핀(20%), 도화가 저달(10%), 풋키리 상시(8%), 마엘(12.8%)** 등 → 스크, 엣지 이속 사전작업 생략가능
- 본인 신속(기본이속)에 따라 달라질 수 있으니 확인해보기



이동 속도 110.53%

주요 카드 콤보 - 도태운수 (1/2)



기본: 스크 운부 - 도태 스트림(카드획득) - 운수 데빌 - 엣지엣지 - 데빌

스트림으로 얻은 카드 활용

- 바로: 부식, 달, 별, 균형, 삼두사
- 첫 데빌 누르고 히트 직전: 뒤운
- 심판: 도심 사이클에서 두번째 루인 히트 직전 사용
- 기다렸다 2데빌 직전: 광대(=운수)
- 마지막 데빌 누르고 바로: 환희
- 킵: 도태

균형or삼두사: 스크 운부 - 도태 스트림(카드획득) - 운수 데빌 - (평)엣지 - 데빌

(균형) 엣지 3스택 + 스트림1틱 2스택 = 4스택
(삼두사) 평타 1스택 + 엣지 2스택 + 스트림1틱 1스택 = 4스택

운수가 떴다면 (평)운부-운수-데빌로 바로 연결 (1도태 3데빌)
• 추가 이속버프가 없을땐 마지막 운부-데빌 전에 이속 리필해야 돌대풀

주요 카드 콤보 - 도태운수 (2/2)

순간딜: 스크 운부 - 도태 스트림(카드획득)
최고점



도태뜨면 킵
(첫 도태와 겹침)

- 스트림(경면X)을 연속으로 사용하고, 카드UI에만 집중해야함 → 패턴에 취약하다.
- 선입력 불가능, 판단시간 매우 짧음
- 1도태 3데빌 매우 어려움

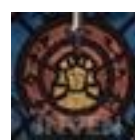
- 뒤운이 떠도 첫 데빌에 적용불가
- 선입력 가능, 쉬운 난이도
- (광대드로우) 최고점 1도태 3데빌 매우 쉬움
- 스트림 공백이 그나마 짧다.

바로 사용 - 스트림(카드획득) - 운수 데빌 - 엣지 - 데빌

부식, 달, 별, 균형, 삼두사, 심판, 뒤운, 유령 (환희)



광대 로열은 운수 이후 사용 나머지는 획득하고 바로 사용



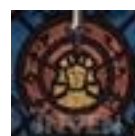
균형+이속있으면 엣지 생략

카드킵 - 스트림(카드포기) - 운수 데빌 - 엣지 - 데빌

광대, 로열



스택목적으로만 사용



균형+이속있으면 엣지 생략

2스트림 킵하는것도 선택지 (엣지엣지데빌)
균형, 삼두사 켜져있으면 스택용 스트림 안써도됨

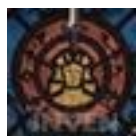
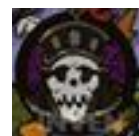
광대: 운수-데빌-엣지-(광대운수)데빌
운수 이후 광대 사용, 운수로 바꾸고 운수-데빌

로열: 운수-데빌(로열)-엣지-데빌
운수 이후 로열 사용,
데빌 히트 전에 로열에서 나온 카드보고 데빌 전후에 사용

2스트림: 스크 운부 - 도태 스트림(카드획득) - 운수 데빌 - 스트림(카드획득) 엣지 - 데빌

절충안

(추천)



- 바로: 부식, 균형, 달, 삼두사
- 대충(광대서순 의식): 별, 유령
- 첫 데빌 누르고 히트 직전: 뒤운
- 심판: 도심 사이클에서 두번째 루인 히트 직전 사용
- 기다렸다 2데빌 직전: 광대(=운수)
- 마지막 데빌 누르고 바로: 환희
- 킵: 도태

균형+이속있으면 엣지 생략

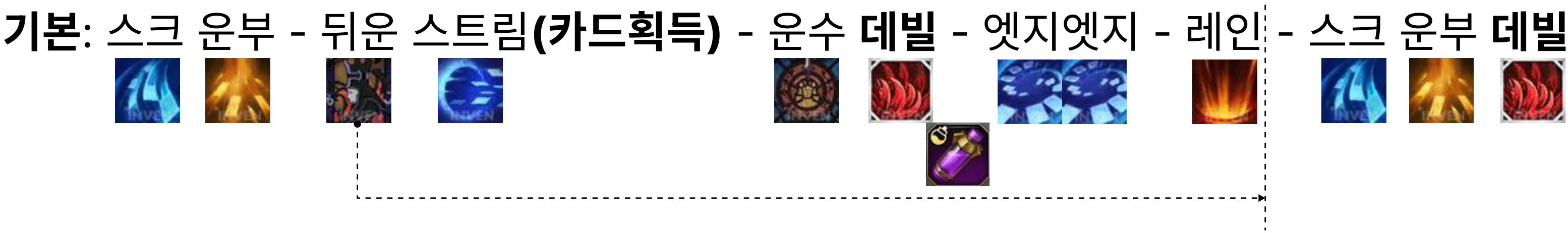
엣지 2스택 + 스트림2틱 2스택 = 4스택
(균형) 스트림2틱 4스택

운수가 떴다면 운부-운수-데빌로 바로 연결 (1도태 3데빌)
• 추가 이속버프가 없을땐 마지막 운부-데빌 전에 이속 리필해야 돌대풀

주요 카드 콤보 - 뒤운운수

도태운수와 차이점

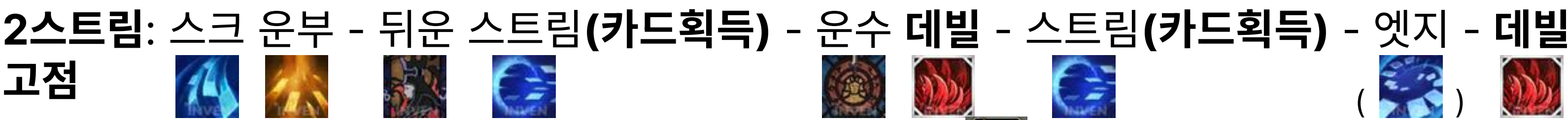
- 도태의 지속시간은 6초, 뒤운은 4초이기 때문에 1뒤운 2데빌은 한정적
- 균형이나 삼두사가 켜져있거나, 한사이클에 2스트림을 투자해야 1뒤운 2데빌이 가능
- 안되는 경우에는 데빌-뒤운-엣지엣지-레인. 뒤운 안에 레인까지 들어감



삼두사면 평타
균형이면 엣지 1번

균형있으면 엣지 1번
삼두사면 평-엣지

(균형) 엣지 3스택 + 스트림1틱 2스택 = 4스택
(삼두사) 평타 1스택 + 엣지 2스택 + 스트림1틱 1스택 = 4스택



사이클 초반부터 풀공속이 아니면
두번째 데빌에 뒤운이 들어가지 않을 수도 있으니 주의

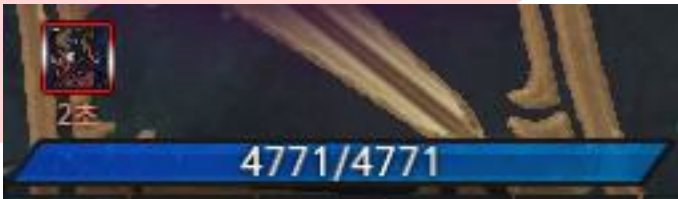
()
균형있으면
생략

엣지 2스택 + 스트림2틱 2스택 = 4스택
(균형) 스트림2틱 4스택

스트림으로 얻은 카드 활용

- 바로: 부식, 달, 별, 균형, 삼두사, 유령
- 첫 데빌 누르고 히트 직전: 뒤운(첫 뒤운 0%일때), 도태
- 심판: 심판 사이클에서, 두번째 루인 히트 직전 사용
- 기다렸다 2데빌 직전: 광대(=운수)
- 마지막 데빌 누르고 바로: 환희
- 킵: 뒤운(첫 뒤운 0% 아닐때)

뒤운 0% 확인법

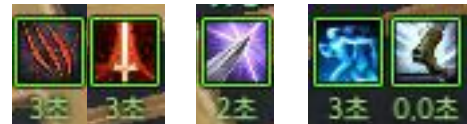


주요 카드 콤보 - 심판운수



데빌 사용 타이밍

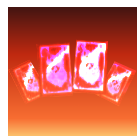
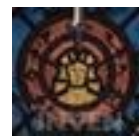
- 딜타임이 길면 심판 카드수급을 최대한 활용하고 데빌을 뒤에 배치하는 것이 데빌에 더 많은 카드를 줄 수 있다.
- 콧버프 시간을 기준으로 데빌을 쓰는 것이 좋음. (자버프는 디폴트)



- 심판 안에 두번째 데빌을 쓰면 좋지만(쿨감15%) 필수는 아님

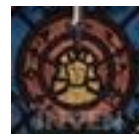
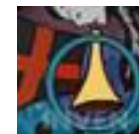
[17P] 심판 카드 사용 시 6.0초 뒤 루인 스킬의 재사용 대기시간이 15.0% 즉시 감소한다.

저점: 스크 운부 - 심판 스트림(카드획득) - 운수 데빌 - 데빌 - 나머지 루인털기 (자버프 유의)



필요시 자버프 리필
아드로핀 먹었으면 이속리필X

고점: 스크 운부 - 심판 스트림 - 레인 - 나머지 루인으로 카드 수급 후 자버프 유의해서 운수 데빌

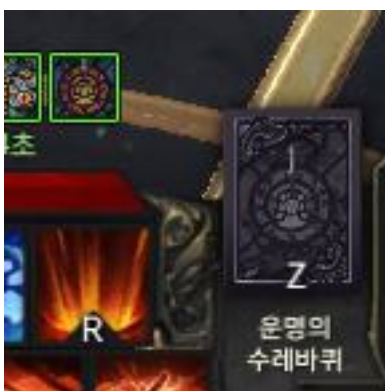


필요시 자버프 리필
아드로핀 먹었으면 이속리필X



스트림으로 얻은 카드 활용

- 바로: 부식, 달, 별, 균형, 삼두사
- 첫 데빌 누르고 히트 직전: 도태, 뒤운
- 기다렸다 2데빌 직전: 광대(=운수)
- 마지막 데빌 누르고 바로: 환희
- 킵: 심판



운수에 관해 주의할점.. (심판운수 중 광대or운수 드로우)

- 운수 버프는 이후 사용한 스킬의 후딜이 종료돼야 사라짐 / 운수 버프가 켜져있을때는 운수가 눌리지 않음
- 심판이 켜져있고 운수데빌-운수데빌쓸때 두번째 운수 입력이 씹히고 그냥 데빌이 나갈 수 있다.
- 첫 데빌을 쓰고 이동클릭으로 후딜을 캔슬한뒤 운수 데빌을 잇거나, 중간에 다른 루인기를 한번 섞어서 해결

주요 카드 콤보 - 운수광대



스트림으로 얻은 카드 활용

- 바로: 부식, 달, 별, 균형, 삼두사, 유령
- 첫 데빌 누르고 히트 직전: 도태, 뒤운
- 기다렸다 3데빌 직전: 운수, 광대(=운수)
- 마지막 데빌 누르고 바로: 환희
- 심판: 심판 사이클로, 두번째 루인 히트 직전 사용
→ 심판 안에 일반 루인 다 넣을 수 있도록

첫 스트림 카드는 포기하고 그냥 굴리는게 최선

기본: 스크 - 스트림(카드X) - 운부 - (운수)데빌 - 엠티엠티(광대) - (운수)데빌 - 스크 운부 데빌



문제점: 데빌에 운수 이외의 다른 카드를 넣지 못함

(딜타임이 길면 데빌만 연속으로 쓰지말고
중간에 레인, 스트림을 섞어 이후 데빌에 카드 더 주기)

압축: 스크 - 스트림(카드X) - 운부 - (운수)데빌 - 스트림엠티(광대) - (운수)데빌 - 운부 데빌



(버프, 아드로핀, 딜탐이 곧 끝날때 빠르게 우겨넣는 사이클)



(균형있으면 생략)

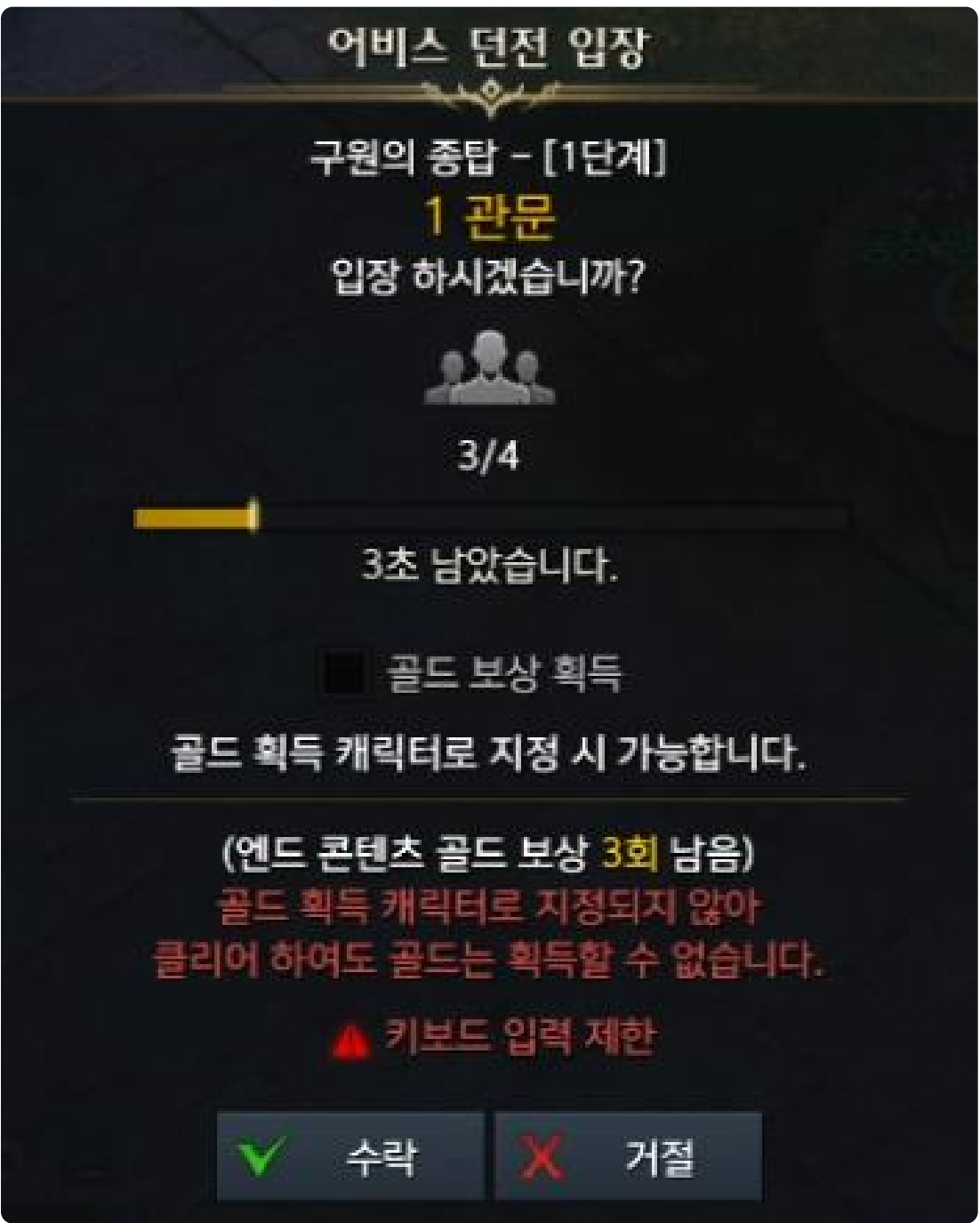
- 추가 이속버프가 없을땐 마지막 운부-데빌 전에 이속 리필해야 돌대풀

카드뽑기 세팅 (필수X)

레이드 시작전, 정비소에서 조우 카드를 챙겨갈 수 있음
코드 복사하고 프리셋에 등록해서 사용 (프리셋 변경 단축키: ctrl ASDF..)

사용법

- 1. 레이드 입장 직전 카드뽑기(인콰스) 세팅으로 전환
- 2. 입장하자마자 스트림, 각성기 사용해서 카드뽑기 → 안뜨면 조우아드 포기하고 각물
- 3. QWERTASDF 스킬이 모두 돌아오면 기존 레이드 세팅으로 전환하고 출발 (카드는 유지됨)



카드뽑기 세팅으로 레이드 시작하면
리트해야하니깐 주의하기..

귀찮으면 그냥 기존 세팅으로 입장하고
바로 스트림 써주기