

네스츠 팀



<쿨라 다이아몬드>
만능 타입, 좋은 밸런스

-패시브 [극한의 공간]

15%(최대 30%)의 확률로 받는 데미지의 80% 저항

-2문 [MAX. 극한의 공간]

자신은 화상효과 무효. 적 불캐의 분노회복속도가 20% 감소하고, 일정 확률로 받는 데미지의 85% 저항

-스킬 [다이아몬드 브레스]

일렬 공격. 2턴간, 타겟의 치료가 75% 감소하고, 25% 확률로 침묵 부여

-4문 [MAX. 다이아몬드 브레스]

일렬 공격. 2턴간, 타겟의 치료가 75% 감소하고, 25% 확률로 침묵 부여. 2턴간, 자신의 반사율이 50% 증가. 적 아군 관계없이 K'가 있는 경우, 2턴간, 자신의 제어율이 50% 증가

-필살기 [프리즈 엑시큐션]

전체 공격. 적이 적을수록 데미지가 최대 100%까지 증가. 랜덤으로 적 3명의 크리데미지가 60% 감소하고, 30% 확률로 적 2명에게 빙결 부여.

-무각 [MAX. 프리즈 엑시큐션]

전체 공격. 적이 적을수록 데미지가 최대 100%까지 증가. 랜덤으로 적 4명의 크리데미지가 70% 감소하고, 40% 확률로 적 2명에게 빙결 부여

-6문 [SMAX. 프리즈 컴프레션]

전체 공격. 적이 적을수록 데미지가 최대 110%까지 증가. 랜덤으로 적 4명의 크리데미지가 80% 감소하고, 40% 확률로 적 2명에게 빙결 부여. 자신의 체력이 50% 이하일 경우, 90% 확률로 랜덤으로 적 1명에게 빙결 부여



<쿨라 XIV 버전>
전체 공격, 적을 동결

-패시브 [PUSSY CAT]

빙결과 MAX빙결을 무시하고, 적 턴에 쿨라 XIV 버전의 분노가 감소될때마다, 분노 150 회복. 등장시, 아이스 실드를 획득(내구치는 쿨라 XIV 버전의 체력의 50%), 유효 시간 내에 자신의 데미지감소율, 스킬내성, 필살기내성이 30% 증가(첫 2턴간은 50%), 기절, 마비, 침묵, 석화를 무시. 아이스 실드가 사라질 경우, 그 때의 데미지감소율, 스킬내성, 필살기내성의 증가효과가 1턴 연장. 즉사 데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 프로즌 상태(그동안 무적상태)에 돌입하고, 다음 턴 아군 턴 시작할 때 해제되고, 자신의 분노 300, 체력이 30% 회복(전투중 1번 발동 가능). 등장시, 1vs1일 경우, 자신의 데미지증가율, 필살기 데미지가 영구적으로 50% 증가.

(방해 스킬) : 적 전체의 공격력이 영구적으로 감소, 데미지증가율이 2턴간 10% 감소. 무효 불가

-2문 [MAX. PUSSY CAT]

빙결과 MAX빙결을 무시하고, 자신의 스킬발동률 30% 증가. 적 턴에 쿨라 XIV 버전의 분노가 감소될때마다, 분노 200 회복, 분노감소 효과를 1턴간 무시. 등장시, 아이스 실드를 획득(내구치는 쿨라 XIV 버전의 체력의 50%), 유효 시간 내에 자신의 데미지감소율, 스킬내성, 필살기 내성이 30% 증가(첫 2턴간은 50%), 기절, 마비, 침묵, 석화를 무시. 아이스 실드가 사라질 경우, 그 때의 데미지감소율, 스킬내성, 필살기내성의 증가효과가 1턴 연장.

즉사 데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 프로즌 상태(그동안 무적상태)에 돌입하고, 다음 턴 아군 턴 시작할 때 해제되고, 자신의 분노 300, 체력이 30% 회복하고, 아이스 실드를 새로 획득(내구치는 쿨라 XIV 버전의 체력의 20%)(전투중 1번 발동 가능). 등장시, 1vs1일 경우, 자신의 데미지증가율, 필살기 데미지가 영구적으로 50% 증가.

(방해 스킬) : 적 전체의 공격력이 영구적으로 감소, 데미지증가율이 2턴간 10% 감소. 무효 불가

-스킬 [슬라이드 슛→레이·스핀]

일렬 공격. 메인 타겟의 분노 200 흡수. 자신의 크리저항, 가드율이 2턴간 20% 증가. 30% 확률로 메인 타겟에게 빙결을 부여. 부여 성공시, 20%의 추뎀 부여. 자신이 가지고 있는 실드의 내구치가 20% 회복, 실드가 없는 경우, 자신의 체력이 10% 회복

-4문 [MAX. 슬라이드 슛→레이·스핀]

일렬 공격. 메인 타겟의 분노 250 흡수. 자신의 크리저항, 가드율이 2턴간 30% 증가. 30% 확률로 메인 타겟에게 MAX빙결(분노회복속도 30% 감소, 완전히 제거하는데 2번의 해제가 필요. 완전히 제거될시, 그 타겟의 분노 200 감소)을 부여, 부여 성공시, 30%의 추뎀 부여. 자신이 가지고 있는 실드의 내구치가 25% 회복, 실드가 없는 경우, 자신의 체력이 12% 회복

-필살기 [프로즌 아레나]

전체 공격. 적이 적을수록 데미지가 최대 120%까지 증가. 자신의 공격력, 방어력, 크리저항이 2턴간 20% 증가. 분노가 500을 넘은 적의 데미지증가율이 2턴간 20% 감소.

50% 확률로 적 2명에게 빙결(분노회복속도 20% 감소)을 부여. 부여 성공시, 그 타겟의 체력 최대치의 12%의 추뎀을 주고, 크리저항, 치료가 2턴간 20% 감소.

이번 필살기로 빙결 외의 효과는 무효 불가

-무각 [MAX. 프로즌 아레나]

전체 공격. 적이 적을수록 데미지가 최대 150%까지 증가. 자신의 공격력, 방어력, 크리저항이 2턴간 30% 증가. 이번 모든 데미지로 적의 분노가 회복되지 않으며, 분노가 500을 넘은 적의 데미지증가율이 2턴간 25% 감소. 첫 필살기의 제어율이 20% 증가.

50% 확률로 적 2명에게 **MAX빙결**(분노회복속도 30% 감소, 완전히 제거하는데 2번의 해제가 필요. 완전히 제거될시, 그 타겟의 분노 200 감소)을 부여. 부여 성공시, 그 타겟의 체력 최대치의 12%의 추뎀을 주고, 크리저항, 치료율이 2턴간 30% 감소.
이번 필살기로 **MAX빙결** 외의 효과는 무효 불가
-6문 [SMAX. 글레이셔 릿지]
공격력이 높은 적 단일 공격, 적 전체에게 40% 추뎀 부여. 자신의 공격력, 방어력, 크리저항이 2턴간 35% 증가. 이번 모든 데미지로 적의 분노가 회복되지 않으며, 분노가 500을 넘은 적의 **데미지증가율이 2턴간 30% 감소**(제거 불가)
70% 확률로 메인 타겟에게 MAX빙결(**분노회복속도 100% 감소. 완전히 제거될시, 그 타겟의 분노 300 감소**)을 부여(**제거 불가**), 첫 **MAX 빙결** 부여**확률은 100%, 무효 불가**. 추가로 50% 확률로 다른 1명의 적에게 MAX빙결(**분노회복속도 40% 감소, 완전히 제거하는데 2번의 해제가 필요. 완전히 제거될시, 그 타겟의 분노 200 감소**)를 부여. 부여 성공시, 그 타겟의 **체력 최대치의 18%의 추뎀**을 주고, 크리저항, 치료율이 2턴간 30% 감소
전장이 영구적으로 극한전장으로 변하고, 자신의 제어율이 30% 증가, 적 전체의 분노회복속도가 30% 감소. 적 쿨라 XIV 버전이 이 필살기를 발동하지 않으면 위 전장 효과 획득 불가. 적 또는 아군 쿨라 XIV가 쓰러질 경우, 전장 제거
이번 필살기로 MAX빙결 외의 효과는 무효 불가



<폭시>

충실한 간부, 민첩한 검사

-패시브 [은성의 빛]

자신의 가드강도 증가. 3턴간, 네스츠크 여성(앙헬, 워, 쿨라, 폭시, 바네사)의 필살기내성 증가

-2문 [MAX. 은성의 빛]

자신의 가드강도 증가. 3턴간, 네스츠크 여성(앙헬, 워, 쿨라, 폭시, 바네사)의 필살기내성 증가. **아군에 네스츠크 격투가(K', 맥시마, 쿨라, 앙헬, 워, 이그니스)가 있는 경우, 폭시의 스킬발동률이 20% 증가**

-스킬 [지혜의 나무]

단일 공격. 2턴간, 자신의 가드율이 30% 증가하고, 타겟의 스킬발동률이 30% 감소.

-4문 [MAX. 지혜의 나무]

단일 공격. 2턴간, 자신의 **가드율이 35% 증가**하고, 타겟의 **스킬발동률이 35% 감소**. 2턴간, **아군 앙헬의 필살기 데미지가 10% 증가**하고, **아군 쿨라의 스킬 가드율이 8% 증가**. **아군 워의 분노 100 회복**

-필살기 [흑성의 기도]

일렬 공격. 2턴간, 타겟의 크리데미지가 30% 감소하고, 뒤 타겟에게 20% 확률로 기절 부여. 그 열 뒤에 격투가가 없는 경우, 앞열에게 주는 데미지가 20% 증가하고, 20% 확률로 기절 부여

-무각 [MAX. 흑성의 기도]

일렬 공격. 2턴간, 타겟의 **크리데미지가 50% 감소**하고, 뒤 타겟에게 **30% 확률**로 기절 부여. 그 열 뒤에 격투가가 없는 경우, 앞열에게 주는 **데미지가 30% 증가**하고, **30% 확률**로 기절 부여

-6문 [SMAX. 흑성의 기도]

일렬 공격. 2턴간, 타겟의 **크리데미지가 70% 감소**하고, 뒤 타겟에게 **40% 확률**로 기절 부여. 그 열 뒤에 격투가가 없는 경우, 앞열에게 주는 **데미지가 40% 증가**하고, **60% 확률**로 기절 부여



<앙헬>

육체 개조, 일격 초인

-패시브 [자유의 여신]

같은 열에 있는 아군의 제어면역을 증가. 아군에 자신 외의 여성격투가가 3명 이상 있을 경우, 앙헬이 적 격파시, 추가로 분노가 150 증가

-2문 [MAX. 자유의 여신]

같은 열에 있는 아군의 제어면역을 증가. 아군에 자신 외의 여성격투가가 3명 이상 있을 경우, 앙헬이 적 격파시, 추가로 **분노가 200 증가**하고, **스킬발동률이 15% 증가**

-스킬 [포멀리스트 블루]

단일 공격. 타겟이 남성격투가일 경우, 데미지증가율이 20% 증가

-4문 [MAX. 포멀리스트 블루]

단일 공격. 타겟이 남성격투가일 경우, 데미지증가율이 20% 증가. **자신이 3턴 이상 있는 경우, 자신의 공격력이 25% 증가**

-필살기 [서바이버즈 뱅킹]

단일 공격. 해당 공격의 크리율이 25% 증가하고, 크리데미지가 20% 증가. 자신이 3턴 이상 있을 경우, 해당 공격의 크리율이 35% 증가하고, 크리데미지가 50% 증가.

-무각 [MAX. 서바이버즈 뱅킹]

단일 공격. 해당 공격의 **크리율이 35% 증가**하고, **크리데미지가 30% 증가**. 자신이 3턴 이상 있을 경우, 해당 공격의 **크리율이 50% 증가**하고, **크리데미지가 60% 증가**.

-6문 [SMAX. 서바이버즈 뱅킹]

단일 공격. 해당 공격의 **크리율이 35% 증가**하고, **크리데미지가 30% 증가**. 자신이 3턴 이상 있을 경우, 해당 공격의 **크리율이 50% 증가**하고, **크리데미지가 60% 증가**. 발생한 데미지의 10%를 아군 여성격투가의 체력으로 전환

사무라이 스피리츠 팀



<나코루루>

대자연을 지키는 아이누족 무녀

-패시브 [숲의 신에게 드리는 기도]

자신의 공격력 증가. 하오마루 또는 우료가 사망시, 자신의 모든 디버프 제거. 자신이 사망시, 1턴간, 적 앞열의 데미지감소율이 25% 감소.

-2문 [MAX. 숲의 신에게 드리는 기도]

자신의 공격력 증가. 하오마루 또는 우료가 사망시, 자신의 모든 디버프 제거. 자신이 사망시, 1턴간, 적 앞열의 데미지감소율이 25% 감소. **하오마루 또는 우료가 있는 경우, 자신의 초기 분노가 300 증가**

-스킬 [시치카프 에투]

단일 공격. 타겟의 버프 제거. 방캐에게 30% 확률로 기절 부여

-4문 [MAX. 시치카프 에투]

단일 공격. 타겟의 버프 제거. **랜덤으로 아군 앞열 격투가 1명의 디버프 제거.** 방캐에게 30% 확률로 기절 부여

-필살기 [레라무츠베]

일렬 공격. 메인 타겟의 가드율과 데미지감소율이 20% 감소하고, 메인 타겟에게 메인 타겟의 최대체력의 5% 추뎀을 부여

-무각 [MAX. 레라무츠베]

일렬 공격. 메인 타겟의 **가드율과 데미지감소율이 30% 감소**하고, 메인 타겟에게 **메인 타겟의 최대체력의 8% 추뎀**을 부여

-6문 [SMAX. 레라무츠베]

일렬 공격. 메인 타겟의 가드율과 데미지감소율이 30% 감소하고, 메인 타겟에게 메인 타겟의 최대 체력의 8% 추뎀을 부여. **2턴간, 스킬발동률 100% 증가**



<나찰 나코루루>

삼라만상을 사랑하는 나찰

-패시브 [자연의 윤�무]

자신의 크리울 증가. 1턴째에 필살기내성이 20% 증가하고, 나찰 효과(매턴 공격력과 방어력이 각각 10%씩 증가. 최대 3단계까지 중첩 가능) 발동. 양쪽 전장에 있는 격투가가 쓰러질 경우, 나찰 효과를 최고 단계까지 획득. 나찰 효과가 최고 단계가 될 경우, 1턴간, 크리울이 15%, 크리 데미지가 30% 증가. 처음으로 아군이 쓰러질 때, 자신의 분노가 300 회복하고, 1턴간, 적 격투가에게 받는 분노 저하를 무시, 처음으로 쓰러진 아군 격투가의 공격력의 15%만큼 영구적으로 공격력이 증가하고, 스킬발동률이 20% 증가

-2문 [MAX. 자연의 윤�무]

자신의 크리울 증가. 1턴째에 **필살기내성이 25% 증가**하고, 나찰 효과(매턴 **공격력과 방어력이 각각 12%씩 증가.** 최대 3단계까지 중첩 가능) 발동. 양쪽 전장에 있는 격투가가 쓰러질 경우, 나찰 효과를 최고 단계까지 획득. 나찰 효과가 최고 단계가 될 경우, 1턴간, 크리울이 15%, **크리 데미지가 40% 증가**하고, **아군(원호와 부활해서 재등장한 격투가 미포함) 격투가가 쓰러질 때마다, 다시한번 이 효과를 획득(중첩 불가).** 처음으로 아군이 쓰러질 때, 자신의 분노가 300 회복하고, 1턴간, 적 격투가에게 받는 분노 저하를 무시, 처음으로 쓰러진 **아군 격투가의 공격력의 20%만큼 영구적으로 공격력이 증가**하고, **스킬발동률이 25% 증가**

-스킬 [카무이 리무세]

일렬 공격, 자신의 상태이상을 제거하고, 2턴간, 타겟에게 방어 붕괴 효과(방어력이 25% 감소)를 부여. 메인 타겟에게 크리티컬 히트를 했을시, 그 타겟에게 30%의 추뎀을 부여(추뎀으로 분노 회복 불가). 전율 마크가 부여된 적을 공격할시, 2턴간, 그 타겟의 가드율이 20% 감소

-4문 [MAX. 카무이 리무세]

일렬 공격, **랜덤으로 아군 1명과 자신의** 상태이상을 제거하고, 2턴간, 타겟에게 방어 붕괴 효과(**방어력이 30% 감소**)를 부여(**제거 불가**). 메인 타겟에게 크리티컬 히트를 했을시, 그 타겟에게 **40% 추뎀**을 부여(추뎀으로 분노 회복 불가). 전율 마크가 부여된 적을 공격할시, 2턴간, 그 타겟의 가드율이 20% 감소

-필살기 [멜 시키테]

일렬 공격. 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 15% 증가하고, 타겟의 분노가 100 감소. 공격한 타겟에게 전율 마크를 부여하고, 나찰 나코루루가 그 타겟을 재공격할시, 반드시 크리티컬 히트가 되고, 그 후 마크가 제거. 적측에 전율 마크가 붙은 적이 있는 경우, 필살기가 단일 공격인 '칸토 시키테'로 바뀌고, 랜덤으로 전율 마크가 부여된 적을 공격, 일렬 공격 필살기의 분노감소 외의 효과를 획득하고, 자신의 **체력을 타겟에게 준 데미지의 50% 회복**하고, 자신의 **분노 200 회복**. 단일 공격으로 적을 쓰러뜨렸을 경우, 즉시 데미지를 1번 버틸수 있게 되고(중첩 불가), 분노 회복이 200으로 증가

-무각 [MAX. 멜 시키테]

일렬 공격. 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 20% 증가**하고, **타겟의 분노가 150 감소**. 공격한 타겟에게 전율 마크를 부여하고, 나찰 나코루루가 그 타겟을 재공격할시, 반드시 크리티컬 히트가 되고, 그 후 마크가 제거. **이 필살기로 인한 데미지는 분노 회복 불가능.** 적측에 전율 마크가 붙은 적이 있는 경우, 필살기가 단일 공격이 '칸토 시키테'로 바뀌고, 랜덤으로 전율 마크가 부여된 적을 공격, 일렬 공격 필살기의 분노감소 외의 효과를 획득하고, 자신의 **체력을 타겟에게 준 데미지의 50% 회복**하고, 자신의 **분노 200 회복**. 단일 공격으로 적을 쓰러뜨렸을 경우, 즉시 데미지를 1번 버틸수 있게 되고(중첩 불가), **분노 회복이 300으로 증가**

-6문 [SMAX. 느베키 카무이 시키테]

일렬 공격. 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 30% 증가**하고, **타겟의 분노가 200 감소**. 공격한 타겟에게 전율 마크를 부여하고, 나찰 나코루루가 그 타겟을 재공격할시, 반드시 크리티컬 히트가 되고, 그 후 마크가 제거. 이 필살기로 인한 데미지는 분노 회복 불가능. **이번 턴 동안, 타겟은 분노를 회복할 수 없으며, 다음 턴 시작시 자신의 분노 1000 회복.**

적측에 전율 마크가 붙은 적이 있는 경우, 필살기가 **단일 공격인 '느베키 카무이 시키테'로 바뀌고**, 랜덤으로 전율 마크가 부여된 적을 공격, 일렬 공격 필살기의 분노감소 외의 효과를 획득하고, 자신의 **체력을 타겟에게 준 데미지의 100% 회복**하고, 자신의 분노 200 회복. 단일 공격으로 적을 쓰러뜨렸을 경우, 즉시 데미지를 1번 버틸수 있게 되고(중첩 불가), **분노 회복이 400으로 증가**



<하오마루>

술을 좋아하는 사무라이, 한 마리 늑대같은 호걸

-패시브 [술을 즐기는 사무라이]

자신의 크리저항과 가드율 증가. 아군에 악호 전혼이 3명 이상 있는 경우, 2턴간, 아군 모든 악호 전혼 격투가의 데미지감소율이 10% 증가. 아군에 현무 전혼이 3명 이상 있는 경우, 2턴간, 아군 모든 현무 전혼 격투가의 데미지증가율이 10% 증가

-2문 [MAX. 술을 즐기는 사무라이]

자신의 크리저항과 가드율 증가. 아군에 악호 전혼이 3명 이상 있는 경우, 2턴간, 아군 모든 악호 전혼 격투가의 데미지감소율이 15% 증가. 아군에 현무 전혼이 3명 이상 있는 경우, 2턴간, 아군 모든 현무 전혼 격투가의 데미지증가율이 15% 증가

-스킬 [선풍열참]

일렬 공격. 1턴간, 타겟 각각의 크리율이 30% 감소하고, 분노 200 감소

-4문 [MAX. 선풍열참]

일렬 공격. 1턴간, 타겟 각각의 크리율이 40% 감소하고, 분노 250 감소

-필살기 [천패봉신참]

단일 공격. 가드율을 무시하고, 자신의 최대 체력의 8% 추뎀을 부여. 타겟의 가드율이 20% 감소

-무각 [MAX. 천패봉신참]

단일 공격. 가드율을 무시하고, 자신의 최대 체력의 15% 추뎀을 부여. 타겟의 가드율이 30% 감소

-6문 [SMAX. 단말오의]

단일 공격. 관통률 100% 상태로 공격, 자신의 최대 체력의 15% 추뎀 부여. 이번 전투중, 타겟의 가드율이 30% 감소. 2턴간, 타겟에게 유혈효과(매턴 체력이 5% 감소하고, 치료율이 90% 감소)를 부여. 2턴간, 하오마루는 패왕 상태(자신의 데미지증가율과 흡혈률이 50% 증가) 돌입. 패왕 상태는 제거 불가



<타치바나 우쿄>

병약한 사무라이, 신몽상일도류

-패시브 [시한부]

자신의 공격력 증가. 3턴간, 1턴 마다 데미지감소율이 10% 감소하는 동시에, 데미지증가율이 15% 증가. 적 아군 관계없이 하오마루가 있는 경우, 자신의 필살기 데미지가 15% 증가

-2문 [MAX. 시한부]

자신의 공격력 증가. 4턴간, 1턴 마다 데미지감소율이 10% 감소하는 동시에, 데미지증가율이 15% 증가. 적 아군 관계없이 하오마루가 있는 경우, 자신의 필살기 데미지가 15% 증가

-스킬 [비검 오보로카타나]

일렬 공격. 2턴간, 타겟에게 출혈효과(매턴 체력이 최대치의 3% 감소)를 부여

-4문 [MAX. 비검 오보로카타나]

일렬 공격. 2턴간, 타겟에게 출혈효과(매턴 체력이 최대치의 3% 감소)를 부여하고, 메인 타겟의 데미지감소율이 10% 감소

-필살기 [사사메유키]

앞열 공격. 경과한 턴에 따라, 타겟의 최대 체력에 응한 추뎀 부여(첫 턴엔 5%, 1턴 경과할 때마다 1% 증가. 최대 10%)

-무각 [MAX. 사사메유키]

앞열 공격. 경과한 턴에 따라, 타겟의 최대 체력에 응한 추뎀 부여(첫 턴엔 10%, 1턴 경과할 때마다 1% 증가. 최대 15%)

-6문 [SMAX. 사사메유키]

앞열 공격. 관통률 30% 증가한 상태로 공격. 경과한 턴에 따라, 타겟의 최대 체력에 응한 추뎀 부여(첫 턴엔 10%, 1턴 경과할 때마다 1%씩 증가. 최대 15%). 타겟이 2명일 경우, 30%의 추뎀을 부여. 타겟이 1명일 경우 50%의 추뎀 부여

K' 팀



<K'>

순수한 공격력

-패시브 [크로우바이츠]

아군 전체의 데미지증가율 증가.

-2문 [MAX. 불꽃의 폭주]

아군 전체의 데미지증가율 증가. 자신에게 불굴효과(체력이 적을수록 데미지가 최대 20%까지 증가) 부여. 1턴째, 자신의 분노 200 회복

-스킬 [아인트리거]

단일 공격, 양쪽 격투가 인원이 적을수록, 데미지 증가. 방케에게 데미지가 60% 증가

-4문 [MAX. 아인트리거]

단일 공격. 가드 무시. 양쪽 격투가 인원이 적을수록, 데미지 증가. 방케에게 데미지가 60% 증가. 1턴간, 제어면역율이 50% 증가. 적 아군 관계 없이 쿨라가 있는 경우, 제어면역율이 100%로 증가

-필살기 [히트 드라이브]

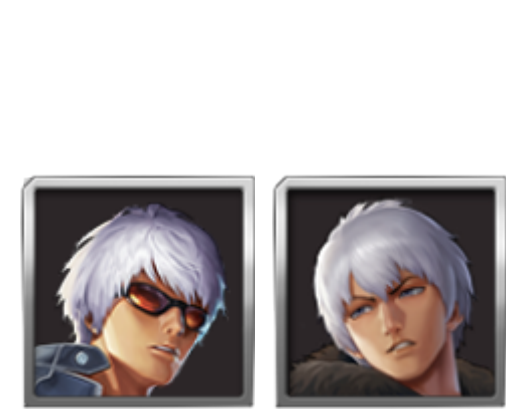
일렬 공격. 아군과 적 양쪽 격투가가 적을수록, 데미지가 증가. 방어력이 30% 감소하고, 아군 뒷열의 크리율이 15% 증가

-무각 [MAX. 히트 드라이브]

일렬 공격. 아군과 적 양쪽 격투가가 적을수록, 데미지가 증가. 방어력이 30% 감소하고, **자신의 크리올이 30% 증가**하고, 아군 뒷열의 **크리올이 20% 증가**

-6문 [SMAX. 체인 드라이브]

일렬 공격. 2턴간, **아군 전체**의 크리올이 20% 증가, 자신의 **크리올이 40% 증가**하고, 메인 타겟의 **방어력이 40% 감소**.타겟 열에 적이 2명 있을 경우, 아군과 적 양쪽 격투가가 적을수록, 데미지가 증가. **타겟 열에 1명만 있는 경우, 필살기가 단일 공격으로 바뀌고, 가드를 무시하고 공격을 주어, 자신의 최대 체력의 7.5%를 잃는 대신, 적에게 최대 체력의 15% 데미지를 부여**(NPC의 보스 격투가에게 데미지 상한치 있음)



<K' XIV 버전>

강화된 블레이즈

-패시브 [광폭한 비스트]

아군 불캐의 필살기 데미지 증가(중첩 불가). 첫 턴 동안, 상태이상에 면역이 되고 반드시 스킬 발동. 자신의 데미지내성이 20%, 공격력, 방어력 흡혈률이 35% 증가. 매턴 시작시, 아군에 불캐(원호 미포함)가 자기밖에 없을 경우, 랜덤으로 아군 1명을 영구적으로 불캐로 적용(필살기 데미지 증가 효과 없음). 등장시, 화염의 혼을 5단계 획득. 최대 5단계까지 소유 가능. 1단계당, 자신의 크리올이 15% 증가, 크리티컬 히트를 낼시, 1단계 소비되고, 분노 100 회복, 크리티컬 히트를 내지 못할 경우 1단계 증가. 아군 불캐가 쓰러질시, 화염의 혼을 2단계 획득하고, 체력을 20%, 분노 300 회복. 즉사 데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력을 공격력의 500%만큼 회복하고, 필살기내성, 스킬내성이 영구적으로 35% 증가, 화염의 혼을 3단계 획득.(전투중 한번만 발동 가능)

-2문 [MAX. 광폭한 비스트]

아군 불캐의 필살기 데미지 증가(중첩 불가). 첫 턴 동안, 상태이상에 면역이 되고 반드시 스킬 발동. 자신의 데미지내성이 20%, **공격력, 방어력, 흡혈률이 40% 증가**. 매턴 시작시, 아군에 불캐(원호 미포함)가 자기밖에 없을 경우, 랜덤으로 아군 1명(**앞열 우선**)을 영구적으로 불캐로 적용(필살기 데미지 증가 효과 없음). 등장시, 화염의 혼을 5단계 획득. **최대 10단계까지 소유 가능**. 1단계당, 자신의 크리올이 15% 증가, 크리티컬 히트를 낼시, 1단계 소비되고, **분노 120 회복**, 크리티컬 히트를 내지 못할 경우 1단계 증가. **아군 불캐가 필살기를 발동할시, 화염의 혼을 1단계 획득(매턴 1번까지)**. 아군 불캐가 쓰러질시, 화염의 혼을 2단계 획득하고, **체력을 30%, 분노 350 회복**. 즉사 데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, **체력을 공격력의 700%만큼 회복**하고, **분노가 MAX가 되고, 필살기내성, 스킬내성이 영구적으로 40% 증가, 가지고 있는 화염의 혼을 전부 소비**하고, 소비 단계수에 따라, 이하 효과 획득.(전투중 한번만 발동 가능)

1단계 이상 : 1턴간, 공격이 반드시 크리티컬

3단계 이상 : 1턴간, 사망하지 않음(자신이 앞열에 있거나 등장시, 1vs1일 경우 무효)

5단계 이상 : 1턴간, 모든 상태이상과 석화에 면역

7단계 이상 : 1턴간, 크리데미지, 필살기데미지가 30% 증가. 그 후 화염의 혼을 3단계 획득

-스킬 [세컨드 윈]

단일 공격. 2턴간, 자신의 크리저항이 30% 증가. 크리티컬 히트를 낼시, 타겟의 체력 최대치의 12%만큼의 추뎀을 부여(무효 불가). 자신이 뒷열에 있거나 또는 혼자 있을 경우, 2턴간, 적(원호 미포함)의 1번의 공격으로, 불캐 1명 이상에게 명중시, 아군 전원 불캐의 분노 25(자신은 50), 자신의 체력을 공격력의 100%분 회복

-4문 [MAX. 세컨드 윈]

단일 공격. 2턴간, 자신의 크리저항이 30% 증가. **타겟에게 화상효과(화상 데미지는 분노 회복 불가, 제거 불가, 2턴 지속)를 부여**. 크리티컬 히트를 낼시, 타겟의 **체력 최대치의 15%만큼의 추뎀**을 부여하고(무효 불가), **화상효과 1단계 부여**.

자신이 뒷열에 있거나 또는 혼자 있을 경우, 2턴간, 적(원호 미포함)의 1번의 공격으로, 불캐 1명 이상에게 명중시, 아군 전원 불캐의 **분노 30(자신은 60)**, 자신의 **체력을 공격력의 120%분 회복**

-필살기 [체인 드라이브]

단일 공격. 자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 20% 증가, 자신의 디버프를 제거. 타겟에게 2턴간 화상효과(화상으로 적 분노회복 불가능, 제거 불가)를 부여, 분노 250 감소

크리티컬 히트가 들시, 타겟의 뒤에 있는 적에게 30% 추뎀을 부여(무효 불가)하고, 화상효과 1단계 부여

-무각 [MAX. 체인 드라이브]

단일 공격, **타겟의 필살기내성 30% 무시**, 자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 30% 증가. 자신의 디버프를 제거, 타겟에게 2턴간 화상효과(화상으로 적 분노회복 불가능, 제거 불가)를 부여, **분노 400 감소**

크리티컬 히트가 들시, **타겟과** 그 뒤에 있는 적에게 30% 추뎀을 부여(무효 불가)하고, **각각** 화상효과 1단계 부여. **타겟 뒤에 적이 없는 경우, 메인 타겟에게 화상효과 2단계 부여**

-6문 [SMAX. 하이퍼 체인 드라이브]

단일 공격. 타겟의 필살기내성 30% 무시, **주위 격투가에게 20% 추뎀 부여(무효 불가)**. 자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 35% 증가, **제어면역율이 1턴간 60% 증가(제거 불가)**. 자신의 디버프를 제거하고, **불캐 1명의 상태이상과 석화 제거**. 타겟에게 2턴간 화상효과(화상으로 적 분노회복 불가능, 제거 불가)를 부여, **분노 500 감소**

크리티컬 히트가 들시, 타겟과 그 뒤에 있는 적에게 30% 추뎀을 부여(무효 불가)하고, 각각 화상효과 1단계 부여. 타겟 뒤에 적이 없는 경우, 메인 타겟에게 화상효과 2단계 부여. **아군 불캐 전원의 스킬데미지와 스킬발동률이 2턴간 35% 증가**

전장이 영구적으로 용암전장으로 변하고, 자신의 화상데미지와 분노회복속도가 30% 증가. 적 K' XIV 버전이 이 필살기를 발동하지 않으면 위 전장 효과 획득 불가능. 적 또는 아군 K' XIV 버전이 쓰러질 경우, 전장 제거. 전장이 극한전장일 경우, 빙화전장으로 변경



<윈>

교활한 헌터

-패시브 [출격]

자신의 크리올 증가. 자신이 나온지 4턴이 경과시, 자신의 상태이상을 제거하고, 분노 500 회복

-2문 [MAX. 출격]

자신의 크리올 증가. 자신이 나온지 4턴이 경과시, 자신의 상태이상을 제거하고, **분노 1000 회복**

-스킬 [데저트 이글]

단일 공격. 아군 뒷열 격투가에게 치명효과(적의 체력이 50% 이상일 경우, 데미지가 8% 증가)를 부여. 자신이 4턴 이상 있는 경우, 아군 뒷열 격투가에게 참살효과(적의 체력이 50% 이하일 경우, 데미지가 8% 증가)를 부여

-4문 [MAX. 데저트 이글]

단일 공격. **자신의 크리데미지가 15% 증가**하고, 아군 뒷열 격투가에게 치명효과(적의 체력이 50% 이상일 경우, **데미지가 12% 증가**)를 부여. 자신이 **3턴** 이상 있는 경우, 아군 뒷열 격투가에게 참살효과(적의 체력이 50% 이하일 경우, **데미지가 12% 증가**)를 부여

-필살기 [슈퍼 블랙 호크]

공격력이 가장 높은 적 단일 공격. 2턴간, 타겟의 공격력과 방어력이 30% 감소. 자신이 4턴 이상 있는 경우, 체력이 가장 적은 적을 공격하고, 크리율이 12% 증가.

-무각 [MAX. 슈퍼 블랙 호크]

공격력이 가장 높은 적 단일 공격. 2턴간, 타겟의 **공격력과 방어력이 35% 감소**. 자신이 4턴 이상 있는 경우, 체력이 가장 적은 적을 공격하고, **크리율이 20% 증가**

-6문 [SMAX. 슈퍼 블랙 호크]

공격력이 가장 높은 적 단일 공격. 2턴간, 타겟의 **공격력과 방어력이 40% 감소**. 자신이 4턴 이상 있는 경우, 체력이 가장 적은 적을 공격하고, **크리율이 30% 증가**. **아군에 같은 전혼이 3명 이상인 경우, 30% 확률로 타겟에게 기절 부여**



<맥시마>

체력 회복의 달인, 버티기에 강함

-패시브 [전쟁 머신]

자신의 방어력 증가. 체력이 적을수록, 스킬발동률이 최대 50%까지 증가.

-2문 [MAX. 전쟁 머신]

자신의 방어력 증가. 체력이 적을수록, 스킬발동률이 최대 50%까지 증가. **턴이 시작할때, 자신의 체력이 50% 이하일 경우, 자신의 상태이상 을 제거**

-스킬 [M4형 개 미사일 캐논]

단일 공격. 자신의 체력 10% 회복. 자신의 체력이 50% 이하일 경우, 체력을 15% 회복

-4문 [MAX. M4형 개 미사일 캐논]

단일 공격. 자신의 체력 10% 회복. 자신의 체력이 50% 이하일 경우, 체력을 15% 회복하고, **분노 150 회복**

-필살기 [엔드 오브 월드]

일렬 공격. 자신의 현재 체력의 8%를, 상대의 최대 체력의 8%의 데미지로 전환. 자신의 체력이 50% 이하일 경우, 2턴간, 자신의 데미지감소율이 30%, 가드율이 15% 증가

-무각 [MAX. 엔드 오브 월드]

일렬 공격. 자신의 **현재 체력의 12%**를, 상대 **최대 체력의 12%의 데미지**로 전환. 자신의 체력이 50% 이하일 경우, 2턴간, 자신의 **데미지감소율이 40%, 가드율이 20% 증가**

-6문 [SMAX. 엔드 오브 월드]

일렬 공격. 자신의 **현재 체력의 8%**를, 상대의 **최대 체력의 15%의 데미지**로 전환. 자신의 체력이 50% 이하일 경우, 2턴간, 자신의 데미지감소율이 40%, 가드율이 20% 증가. **다음 턴 반드시 스킬 발동**



<맥시마 XIV 버전>

특화된 방어, 특정 아군 원호

-패시브 [철벽의 몸]

등장시, 자신의 데미지감소율 증가. 크리저항, 가드율, 스킬발동률이 30% 증가.

등장시, 자신의 데미지감소율이 데미지증가율보다 높을 경우, 자신의 데미지증가율이 양쪽 차이의 50%만큼 증가(최저 데미지증가율의 20%만큼 증가). 자신의 필살기내성과 스킬내성이 [20%~60%] 증가(자신의 남은 체력 비율이 적을수록, 증가량이 많아짐).

1번 받는 데미지 상한이 자신의 체력 최대치의 60%로 고정(등장시, 적 수가 많을수록, 상한치가 최소 40%까지 고정. 또한, 등장시 적이 5명 이상일 경우, 전투중, 자신의 남은 체력이 60% 미만일 때, 상한치가 30%로 조정).

자신의 남은 체력이 40% 미만일 경우, '긴급 회복' 효과 발동. 긴급 회복 발동시, 자신의 체력이 25% 증가(체력 회복률의 영향을 받지 않음), 등장시, 적 수가 많아질수록, 발동횟수가 최대 3번까지 증가.

매턴 시작시, 자신의 남은 체력이 60% 미만일 경우, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 분노 200 회복.

공격을 받아 분노가 감소할때마다, 분노 150 회복

-2문 [MAX. 철벽의 몸]

등장시, 자신의 데미지감소율 증가. **크리저항, 가드율이 35%, 스킬발동률이 50% 증가**. 자신은 지속 데미지 무효.

등장시, 자신의 데미지감소율이 데미지증가율보다 높을 경우, 자신의 데미지증가율이 **양쪽 차이의 60%만큼 증가(최저 데미지증가율의 24%만큼 증가)**. 자신의 **필살기내성과 스킬내성이 [40%~70%] 증가**(자신의 남은 체력 비율이 적을수록, 증가량이 많아짐).

1번 받는 데미지 상한이 자신의 **체력 최대치의 55%**로 고정(등장시, 적 수가 많을수록, 상한치가 **최소 35%**까지 고정. 또한, 등장시 적이 5명 이상일 경우, 전투중, **자신의 남은 체력이 70% 미만일 때, 상한치가 25%로 조정**).

자신의 남은 체력이 40% 미만일 경우, '긴급 회복' 효과 발동. 긴급 회복 발동시, 자신의 체력이 **체력 최대치의 65%**만큼 증가(체력 회복률의 영향을 받지 않음), 등장시, 적 수가 많아질수록, 발동횟수가 최대 3번까지 증가.

매턴 시작시, 자신의 남은 체력이 **70%** 미만일 경우, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, **분노 300 회복**.

공격을 받아 분노가 감소할때마다, **분노 250 회복**

-스킬 [맥시마 프레스]

단일 공격. 자신의 체력을 [5%~25%] 회복(자신의 남은 체력이 적을수록 회복량 증가). '패혈 저항' 효과 획득, 스킬 발동후 2턴간 1번 패혈 저항 가능(중첩 불가)

2턴간, 뒤의 아군이 공격을 받을시, 데미지의 35%를 분담, 분담한 데미지의 70% 감소.

자신의 남은 체력이 35% 미만일 때 분담 불가. 뒤에 아군이 없는 경우, 자신의 분노 200 회복

-4문 [MAX. 맥시마 프레스]

단일 공격. 자신의 체력을 **[10%~30%] 회복**(자신의 남은 체력이 적을수록 회복량 증가. **남은 체력이 30% 미만일 경우 30%**). **자신의 뒤 아군에게도 같은 양의 체력 회복**. '패혈 저항' 효과 획득, 스킬 발동후 2턴간 1번 패혈 저항 가능(중첩 불가)

2턴간, 뒤의 아군이 공격을 받을시, **데미지의 40%를 분담, 분담한 데미지의 90% 감소**.

자신의 남은 체력이 35% 미만일 때 분담 불가. 뒤에 아군이 없는 경우, 자신의 **분노 250 회복**

-필살기 [M24형 아토믹 레이저]

단일 공격. 자신의 공격력, 방어력, 분노회복속도가 2턴간 20% 증가. 공격 대상의 분노를 타겟의 현재 분노의 30%만큼 흡수하고, 타겟의 체력 최대치의 [9%~15%]만큼 추뎀 부여(무효 불가, 흡수한 분노가 많을수록 데미지 증가). 1턴간, 타겟에게 '빈약' 상태 부여. 맥시마 XIV 버전의 뒤 아군이 필살기 또는 스킬로 '빈약' 상태의 적을 공격할시, 20%의 추뎀 부여. 뒤에 아군이 없는 경우, 타겟에게 30% 추뎀 부여(무효 불가).

-무각 [MAX. M24형 아토믹 레이저]

단일 공격. 자신의 공격력, 방어력, 분노회복속도가 2턴간 30% 증가. 공격 대상의 분노를 타겟의 현재 분노의 40%만큼 흡수하고, 타겟의 체력 최대치의 [12%~20%]만큼 추뎀 부여(무효 불가, 흡수한 분노가 많을수록 데미지 증가). 흡수한 분노와 별개로 자신의 분노 100 회복. 1턴간, 타겟에게 '빈약' 상태 부여. 맥시마 XIV 버전의 뒤 아군이 필살기 또는 스킬로 '빈약' 상태의 적을 공격할시, 30%의 추뎀 부여. 뒤에 아군이 없는 경우, 타겟에게 45% 추뎀 부여(무효 불가). 자신의 남은 분노를 뒤에 있는 아군에게 전달하고, 아군의 분노 상한을 넘은만큼 자신에게 재전달(이번 효과는 분노회복속도 감소 또는 증가 효과에 반영되지 않음). 1턴에 1번만, 뒤 아군이 이번 효과 발동 후 처음으로 발동한 필살기로 적을 쓰러뜨릴 경우, 맥시마 XIV 버전의 분노가 가득 차고, '긴급 회복' 효과의 발동횟수가 1번 증가.

-6문 [SMAX. MX=Ⅲ형 CIWS 런처]

가드 저항을 무시한 단일 공격. ('빈약' 상태가 아닌 적이 있는 경우 그 중에서) 분노가 가장 많은 적을 우선으로 공격. 자신의 공격력, 방어력, 분노회복속도가 2턴간 35% 증가. 공격 대상의 분노를 타겟의 현재 분노의 50%만큼 흡수하고, 타겟의 체력 최대치의 [15%~25%]만큼 추뎀 부여(무효 불가, 흡수한 분노가 많을수록 데미지 증가). 목표의 분노가 500 이하일 경우엔 분노 250 흡수. 흡수한 분노와 별개로 자신의 분노 150 회복. 1턴간, 타겟에게 '빈약' 상태 부여. 맥시마 XIV 버전의 뒤 아군이 필살기 또는 스킬로 '빈약' 상태의 적을 공격할시, 35%의 추뎀 부여. 뒤에 아군이 없는 경우, 타겟에게 50% 추뎀 부여 (무효 불가). 자신의 남은 분노를 뒤에 있는 아군에게 전달하고, 아군의 분노 상한을 넘은만큼 자신에게 재전달(이번 효과는 분노회복속도 감소 또는 증가 효과에 반영되지 않음). 1턴에 1번만, 뒤 아군이 이번 효과 발동 후 처음으로 발동한 필살기로 적을 쓰러뜨릴 경우, 또는 그 아군의 분노가 600 이상일 경우, 맥시마 XIV 버전의 분노가 가득 차고, '긴급 회복' 효과의 발동횟수가 1번 증가. 이번 공격의 모든 데미지는 무효 불가. 타겟을 들어올릴 수 없는 경우(석상 상태의 무카이, 지프, 자판기, 빙결, 석화 등), 필살기 모션은 변하지 않지만 효과는 변화 없음

사이코 솔저 팀 2



<바오>

초능력을 구사하는 방캐, 부활

-패시브 [마왕의 결계]

첫 2턴간, 아군 전체의 데미지감소율 증가, 제어면역율이 15% 증가(폭주 이오리의 패시브와 중첩 불가능). 자신이 사망시, 2턴간 아군 전체의 데미지감소율이 10% 증가. 캔수가 전장에 있는 경우, 캔수의 체력이 20% 회복하고, 2턴간, 데미지증가율이 10%, 데미지감소율이 20% 증가

-2문 [MAX. 마왕의 결계]

첫 2턴간, 아군 전체의 데미지감소율 증가, 제어면역율이 15% 증가(폭주 이오리의 패시브와 중첩 불가능). 자신이 사망시, 2턴간 아군 전체의 데미지감소율이 12% 증가. 또, 아군 전체의 체력이 소량 회복. 캔수가 전장에 있는 경우, 캔수의 체력이 20% 회복하고, 2턴간, 데미지증가율이 10%, 데미지감소율이 22% 증가

-스킬 [사이코 볼 크래시]

단일 공격. 1턴간, 자신의 반사율이 25% 증가. 타겟의 공격력과 데미지증가율이 10% 감소

-4문 [MAX. 사이코 볼 크래시]

단일 공격. 1턴간, 자신의 반사율이 30% 증가. 또, 1턴간, 타겟의 공격력과 데미지증가율이 15% 감소

-필살기 [MAX. 사이코 볼 크래시 SP]

바오의 분노회복속도가 80% 감소하고, 아군 전체의 체력 회복. 아군이 4전혼일 경우, 3턴간, 아군 전체의 치료율이 20% 증가하고, 체력이 가장 적은 아군이 사망시, 50% 확률로 40%의 체력, 사망 전 분노를 받고 부활

-무각 [MAX. 사이코 볼 크래시 SP]

바오의 분노회복속도가 80% 감소하고, 아군 전체의 체력 회복. 아군이 4전혼일 경우, 3턴간, 아군 전체의 치료율이 20% 증가하고, 체력이 가장 적은 아군이 사망시, 70% 확률로 50%의 체력, 사망 전 분노를 받고 부활

-6문 [SMAX. 사이코 볼 크래시 SP]

바오의 분노회복속도가 50% 감소하고, 아군 전체의 체력 회복. 3턴간, 아군 전체의 치료율이 25% 증가하고, 체력이 가장 적은 아군이 사망시, 70% 확률로 60%의 체력, 사망 전 분노를 받고 부활



<모모코>

초능력 미소녀

-패시브 [기대주]

자신의 공격력 증가. 2턴과 3턴째에 아군 미성년격투가의 데미지감소율이 5% 감소하고, 데미지증가율이 10% 증가

-2문 [MAX. 기대주]

자신의 공격력 증가. 2턴과 3턴째에 아군 미성년격투가의 데미지감소율이 5% 감소하고, 데미지증가율이 15% 증가

-스킬 [카베이린냐]

일렬 공격. 자신의 체력이 50% 미만일 경우, 자신의 체력 회복. 자신의 체력이 50%를 넘을 경우, 25%의 추뎀 부여.

-4문 [MAX. 카베이린냐]

일렬 공격. 자신의 체력이 50% 미만일 경우, 자신의 체력 회복. 자신의 체력이 50%를 넘을 경우, 30%의 추뎀 부여. 이번 공격에 관통률 30% 추가

-필살기 [에스퍼~!]

일렬 공격. 필살기를 쓸 때 아군에 미성년격투가가 3명 이상 있을 경우, 필살기 데미지가 15% 증가. 또 미성년격투가가 1명 증가할 때마다 필살기 데미지가 5% 증가(최대 30%)

-무각 [MAX. 에스퍼~!]

일렬 공격. 필살기를 쓸 때 아군에 미성년격투가가 3명 이상 있을 경우, 필살기 데미지가 20% 증가. 또 미성년격투가가 1명 증가할 때마다 필살기 데미지가 5% 증가(최대 35%). 랜덤으로 미성년격투가 1명의 상태이상을 제거(상태이상 상태가 아닌 아군도 선택). 메인 타겟이 어른 격투가일 경우, 필살기의 크리울과 데미지가 30% 증가

-6문 [SMAX. 에스퍼~!]

일렬 공격. 필살기를 쓸 때 아군에 미성년격투가가 3명 이상 있을 경우, 필살기 데미지가 25% 증가. 또 미성년격투가가 1명 증가할 때마다 필살기 데미지가 5% 증가. 랜덤으로 미성년격투가 2명의 상태이상을 제거(상태이상 상태가 아닌 아군도 선택). 메인 타겟이 어른 격투가일 경우, 필살기의 관통률과 크리울이 30%, 데미지가 35% 증가

N.E.S.T 보스 팀



<이그니스>

네스츠의 진정한 지배자

-패시브 [지배자]

2턴간, 자신의 가드율 증가. 매턴 랜덤으로 아군 1명의 상태이상을 제거.

(리더 스킬) : 아군에 같은 전혼이 3명 이상인 경우, 이그니스가 그 전혼을 획득하고, 2턴간, 자신 외의 아군 전체의 가드율 증가

-2문 [MAX. 지배자]

2턴간, 자신의 가드율 증가. 매턴 랜덤으로 아군 1명의 상태이상을 제거. 자신이 앞열에 있는 경우, 가드율과 가드강도가 12% 증가. 자신이 뒷열에 있는 경우, 크리울과 크리데미지가 12% 증가

(리더 스킬) : 아군에 같은 전혼이 3명 이상인 경우, 이그니스가 그 전혼을 획득하고, 2턴간, 자신 외의 아군 전체의 가드율 증가

-스킬 [성역 해금]

단일 공격. 자신의 분노가 50% 이상일 시, 타겟에게 70%의 추뎀 부여. 자신의 분노가 50% 이하일 경우, 타겟의 분노 150 흡수

-4문 [MAX. 성역 해금]

단일 공격. 자신의 분노가 30% 이상일 시, 타겟에게 70%의 추뎀 부여. 자신의 분노가 60% 이하일 경우, 타겟의 분노 150 흡수

-필살기 [이디언 블레이드]

일렬 공격. 타겟 열이 축소(25%의 추뎀을 주고, 공격력과 데미지증가율이 7% 감소. 축소상태는 이그니스와 거대화상태인 적에게 무효). 2턴간, 아군 전체의 제어면역율이 20% 증가. 4턴 이후부터 필살기 데미지가 증가하고, 적 전체 축소

-무각 [MAX. 이디언 블레이드]

일렬 공격. 타겟 열이 축소(35%의 추뎀을 주고, 공격력과 데미지증가율이 10% 감소. 축소상태는 이그니스와 거대화상태인 적에게 무효). 2턴간, 아군 전체의 제어면역율이 30% 증가. 4턴 이후부터 필살기 데미지가 증가하고, 적 전체 축소

-6문 [SMAX. 디스인터그레이셔널 유니버스]

일렬 공격. 타겟 열이 축소(35%의 추뎀을 주고, 공격력과 데미지증가율이 10% 감소. 축소상태는 이그니스와 거대화상태인 적에게 무효). 2턴간, 아군 전체의 제어면역율이 30% 증가하고, 이그니스의 통상공격과 스킬 공격이 적을 축소하도록 변경. 축소된 적이 반 이상일 경우, 또는 4턴 이후에 필살기가 전체 공격으로 변경. 35%의 추뎀을 주고, 아군 전체의 제어면역율이 35% 증가. 이그니스는 적 전체의 전혼 효과를 30% 획득



<크리자리드>

사행의 남자, 뒷열에 침묵 효과

-패시브 [전의 폭발]

자신의 공격력 증가. 아군에 살무사 전혼이 1명 있을 때마다, 자신의 스킬 발동률이 10%씩 최대 40% 증가

(리더 스킬) : 크리자리드가 등장시, 아군에 크리자리드를 제외한 살무사 전혼 격투가가 3명 이상이 있을 경우, 2턴간, 아군 전체의 크리저항이 40% 증가

-2문 [MAX. 전의 폭발]

자신의 공격력 증가. 아군에 살무사 전혼이 1명 있을 때마다, 자신의 스킬 발동률이 10%씩 최대 40% 증가. 자신 이외의 아군 스킬발동률이 5%씩 최대 20% 증가.

(리더 스킬) : 크리자리드가 등장시, 아군에 크리자리드를 제외한 살무사 전혼 격투가가 3명 이상이 있을 경우, 2턴간, 아군 전체의 크리저항이 40% 증가하고, 아군 전체가 스킬 사용 시에, 추가로 타겟에게 최대 체력의 5%의 데미지를 주고, 자신의 최대 체력 5%의 체력 회복

-스킬 [티폰 · 레이저]

단일 공격. 2턴간, 랜덤으로 아군 3명의 공격력이 15% 증가. 3번째 스킬부터 스킬 데미지가 60% 증가

-4문 [MAX. 티폰 · 레이저]

단일 공격. 2턴간, 랜덤으로 아군 3명의 공격력이 20% 증가하고, 기절, 마비, 빙결 상태의 아군 격투가 1명의 상태이상을 제거. 3번째 스킬부터 스킬 데미지가 60% 증가

-필살기 [엔드 오브 헤븐]

뒷열 공격. 2턴간, 자신의 필살기내성이 8% 감소하고, 아군 살무사 전혼 3명의 필살기 데미지가 8% 증가(살무사 전혼이 1명 있을때마다, 필살기 데미지가 추가로 1%씩 최대 12% 증가). 화상 효과 부여. 35% 확률로 타겟에게 침묵을 부여

-무각 [MAX. 엔드 오브 헤븐]

뒷열 공격. 2턴간, 자신의 필살기 내성이 8% 감소하고, 아군 살무사 전혼 3명의 필살기 데미지가 8% 증가(살무사 전혼이 1명 있을때마다, 필살기 데미지가 추가로 3%씩 최대 20% 증가). 화상 효과 부여. 35% 확률로 타겟에게 침묵을 부여

-6문 [SMAX. 라이트닝 디재스터]

뒷열 공격. 2턴간, 아군 살무사 전혼의 필살기 데미지가 8% 증가(살무사 전혼이 1명 있을때마다, 필살기 데미지가 추가로 3%씩 최대 20% 증가). 화상 효과 부여. 타겟의 수가 적을수록 데미지가 최대 200%까지 증가. 40% 확률로 타겟에게 침묵을 부여하고, 2턴간, 자신의 스킬 공격이 일렬 공격으로 변경



<오리지널 제로>
강인한 육체와 반격

-패시브 [옥쇄진]

40% 확률로 자신이 받는 데미지 저항. 제로가 등장한 이후, 적 격투가가 사망시, 자신의 체력과 디버프 제거

-2문 [MAX. 옥쇄진]

40% 확률로 자신이 받는 데미지 저항. 제로가 등장한 이후, **적 아군 관계 없이** 격투가가 사망시, 자신의 체력과 디버프를 제거(**아군 사망시엔 회복 효과가 반감**)

-스킬 [참풍연파]

단일 공격. 공개에게 데미지가 60% 증가. 2턴간, 자신의 스킬발동률이 15% 증가. 제로가 등장하고 2턴 동안은, 크리저항이 15% 증가. 제로 등장 4턴 이후부터는, 2턴간, 자신의 크리율이 30% 증가

-4문 [MAX. 참풍연파]

단일 공격. 공개에게 **데미지가 70% 증가**. 2턴간, 자신의 **스킬발동률이 25% 증가**. 제로가 등장하고 **3턴** 동안은, **크리저항이 30% 증가**하고, **데미지감소율이 10% 증가**. 제로 등장 4턴 이후부터는, 2턴간, 자신의 크리율이 30% 증가

-필살기 [백라멸정]

앞열 공격. 1턴간, 타겟의 방어력을 흡수(총 방어력의 50%로, 모든 타겟에게 평균 분배). 자신이 4턴 이상 있는 경우, 2턴간, 자신의 공격력이 30%, 분노회복속도가 조금 증가.

-무각 [MAX. 백라멸정]

앞열 공격. 1턴간, 타겟의 방어력을 흡수(**총 방어력의 65%**로, 모든 타겟에게 평균 분배). 자신이 4턴 이상 있는 경우, 2턴간, 자신의 **공격력이 40%**, 분노회복속도가 조금 증가.

-6문 [SMAX. 옥쇄참진]

앞열 공격. 1턴간, 타겟의 방어력을 흡수(**총 방어력의 70%**로, 모든 타겟에게 평균 분배). 2턴간, 자신의 **공격력이 45%**, **분노회복속도가 30% 증가**. **아군 앞열에 자신만 있을 경우, 필살기가 단일 공격이 되고, 상대의 방어력의 70%를 흡수하고, 2턴간, 자신의 공격력이 45%, 분노회복속도가 30% 증가. 또, 자신이 잃은 체력의 30%를 상대에게 데미지로 부여**



<클론 제로>
확산 공격의 달인

-패시브 [배틀 슈츠]

자신의 크리율이 증가하고, 가드, 또는 저항이 발동시, 그 다음 스킬 데미지가 50% 증가(중첩 불가). 적 또는 아군이 필살기를 발동할 때마다, 클론 제로의 공격력, 방어력이 3% 증가(최대 30%까지, 클론 제로가 등장시, 아군이 자신만 있을 경우, 즉시 30% 증가). 적 격투가 사망시, 자신의 최대 체력의 10%를 회복

-2문 [MAX. 배틀 슈츠]

자신의 크리율이 증가하고, 가드, 또는 저항이 발동시, 그 다음 스킬 데미지가 50% 증가(중첩 불가). 적 또는 아군이 필살기를 발동할 때마다, 클론 제로의 **공격력, 방어력이 5% 증가**(최대 30%까지, 클론 제로가 등장시, 아군이 자신만 있을 경우, 즉시 30% 증가). 적 격투가 사망시, 자신의 최대 체력의 10%를 회복하고, **상태이상을 제거. 1턴 때에는 반드시 스킬 발동**

-스킬 [참풍연파]

단일 공격. 적의 체력이 50% 이하일 경우, 데미지가 30% 증가. 2턴간, 30% 확률로 클론 제로가 받는 데미지의 30% 저항

-4문 [MAX. 참풍연파]

단일 공격. 적의 체력이 50% 이하일 경우, **데미지가 40% 증가**. 2턴간, **60% 확률**로 클론 제로가 받는 데미지의 **40% 저항**. **또, 자신의 스킬발동률이 20% 증가하고, 체력이 낮을수록 스킬발동률이 최대 100%까지 증가**

-필살기 [백라멸정]

단일 공격. 2턴간, 자신의 크리데미지가 20% 증가. 주변 적에게 15%의 확산 데미지를 부여하고, 타겟의 수가 많을수록 확산 데미지가 최대 25%까지 증가. 타겟이(메인 타겟 포함) 2명 이상일 경우, 가드 저항 무시. 모든 타겟에게 각각 해당 타겟이 잃은 체력의 10%의 추뎀 부여. 또, **준 데미지의 20%를 흡수**

-무각 [MAX. 백라멸정]

단일 공격. 2턴간, 자신의 **크리데미지가 30% 증가**. 주변 적에게 **20%의 확산 데미지**를 부여하고, 타겟의 수가 많을수록 **확산 데미지가 최대 30%까지 증가**. 타겟이(메인 타겟 포함) 2명 이상일 경우, 가드 저항 무시. 모든 타겟에게 각각 해당 타겟이 **잃은 체력의 15%의 추뎀** 부여. 또, **준 데미지의 25%를 흡수**

-6문 [SMAX. 암류천파]

단일 공격. 2턴간, 자신의 **크리데미지가 35% 증가**. 주변 적에게 20%의 확산 데미지를 부여하고, 타겟의 수가 많을수록 확산 데미지가 최대 30%까지 증가. 가드 저항 무시. 모든 타겟에게 각각 해당 타겟이 잃은 체력의 15%의 추뎀 부여. 또, **준 데미지의 30%를 흡수**

메인 타겟 주변에 격투가가 없을 경우, 필살기가 가드 저항을 무시하는 단일 공격으로 변경. 2턴간, 자신의 크리데미지가 35% 증가하고, 타겟의 데미지감소율이 20% 감소. 또 자신과 타겟이 잃은 체력 중 많은 쪽의 15%의 추뎀을 부여. 준 데미지의 30%를 흡수

미소녀 격투가 팀



<이진주>

정의의 태권도 소녀

-패시브 [전투의 동료]

자신의 크리올 증가. 아군 격투가가 필살기를 발동할 때마다, 자신의 분노 100 회복(최대 5번). 적 격투가가 필살기를 발동할 때마다, 자신의 방어력이 2% 증가(최대 12%). 매혹앰블 또는 태권도비급을 사용하는 아군 격투가(원호 미포함)을 전투의 동료로 식별

-2문 [MAX. 전투의 동료]

자신의 크리올 증가. 아군 격투가가 필살기를 발동할 때마다, 자신의 분노 120 회복(최대 6번). 적 격투가가 필살기를 발동할 때마다, 자신의 방어력이 3% 증가(최대 20%). 매혹앰블 또는 태권도비급을 사용하는 아군 격투가(원호 미포함)을 전투의 동료로 식별

-스킬 [심돌각]

일렬 공격. 아군에 전투의 동료가 있는 경우, 25%의 추뎀 부여

-4문 [MAX. 심돌각]

일렬 공격. 아군에 전투의 동료가 있는 경우, 35%의 추뎀 부여. 2턴간, 전투의 동료의 스킬 데미지가 25% 증가

-필살기 [신수각]

뒷열 적 단일 공격. 1턴간, 적 뒷열 전원의 데미지증가율이 10% 감소하고, 아군 전투의 동료 전원의 데미지증가율이 10% 증가

-무각 [MAX. 신수각]

뒷열 적 단일 공격. 1턴간, 적 뒷열 전원의 데미지증가율이 15% 감소하고, 아군 전투의 동료 전원의 데미지증가율이 15% 증가

-6문 [SMAX. 신수각]

뒷열 적 단일 공격. 1턴간, 적 뒷열 전원의 데미지증가율이 15% 감소하고, 아군 전투의 동료 전원의 데미지증가율이 15% 증가. 다음 턴에 히어로모드로 변신(체력과 분노의 모든 상태가 리셋. 전투 중 1번만 사용 가능). 스킬이 '샤이닝 썬더 블로우'가 되고, 25% 확률로 마비 부여. 필살기가 '이진주 · 다이내믹!'이 되고, 랜덤으로 뒷열 적 1명의 버프를 제거하고, 타겟과 그 주변의 공격력이 10% 감소



<리 샹페이>

차이나타운의 말괄량이

-패시브 [쿵푸 소녀]

자신의 공격력 증가. 아군에 여성격투가가 3명 이상일 경우, 아군 여성격투가 전원의 공격력 증가

-2문 [MAX. 쿵푸 소녀]

자신의 공격력과 크리올 증가. 아군에 여성격투가가 3명 이상일 경우, 아군 여성격투가 전원의 공격력 증가

-스킬 [나뭇파]

단일 공격. 1턴간, 타겟과 타겟 주위의 격투가의 가드율 20% 감소

-4문 [MAX. 나뭇파]

단일 공격. 1턴간, 적 전체의 가드율 20% 감소

-필살기 [진심아]

단일 공격. 분노 100 흡수

타겟이 악호 전혼일 경우, 50% 확률로 기절 부여

타겟이 살무사 전혼일 경우, 1턴간, 일렬의 분노회복속도가 20% 감소

타겟이 흑곰 전혼일 경우, 1턴간, 일렬의 크리올이 20% 감소

타겟이 현무 전혼일 경우, 1턴간, 일렬의 가드율이 20% 감소

-무각 [MAX. 진심아]

단일 공격. 분노 150 흡수

타겟이 악호 전혼일 경우, 60% 확률로 기절 부여

타겟이 살무사 전혼일 경우, 1턴간, 일렬의 분노회복속도가 30% 감소

타겟이 흑곰 전혼일 경우, 1턴간, 일렬의 크리올이 30% 감소

타겟이 현무 전혼일 경우, 1턴간, 일렬의 가드율이 30% 감소

-6문 [SMAX. 진심아]

단일 공격. 분노 200 흡수

타겟이 악호 전혼일 경우, 70% 확률로 기절 부여

타겟이 살무사 전혼일 경우, 1턴간, 일렬의 분노회복속도가 40% 감소

타겟이 흑곰 전혼일 경우, 1턴간, 일렬의 크리올이 40% 감소

타겟이 현무 전혼일 경우, 1턴간, 일렬의 가드율이 40% 감소



<시조 히나코>

잡기 기술의 달인, 가드 후 반격

-패시브 [지배자]

자신의 가드율 증가. 가드할 시, 50% 확률로 추가로 분노 200 회복

-2문 [MAX. 지배자]

자신의 가드율 증가. 가드할 시, **65% 확률**로 추가로 분노 200 회복

-스킬 [밀어 넘어뜨리기]

단일 공격. 1턴간, 자신과 자신의 앞 또는 뒤의 격투가의 가드율이 30% 증가

-4문 [MAX. 밀어 넘어뜨리기]

단일 공격. 1턴간, 자신과 자신의 앞 또는 뒤의 격투가의 가드율이 30% 증가하고, **자신의 가드율이 추가로 65% 증가**

-필살기 [합장 비틀기]

단일 공격. 2턴간, 타겟의 제어면역율이 30% 감소. 또, 50% 확률로 2턴간 기절 부여

-무각 [MAX. 합장 비틀기]

단일 공격. 2턴간, 타겟의 제어면역율이 30% 감소. 또, 50% 확률로 2턴간 기절 부여. **2턴간, 아군 기캐의 가드율이 20% 증가**

-6문 [SMAX. 합장 비틀기]

단일 공격. 2턴간, 타겟의 제어면역율이 35% 감소. 또, 60% 확률로 2턴간 기절 부여. 2턴간, 아군 기캐의 **가드율이 30% 증가. 또, 2턴간, 아군 기캐의 필살기가 가드될시, 가드된 아군 격투가의 분노 100 회복**

신비 보스 팀



<아델하이드 번스타인>

흑곰 전혼의 중심, 루갈의 아들

-패시브 [패자의 피]

자신의 분노회복속도 증가. 아군에 루갈 또는 오메가 루갈이 있는 경우, 루갈 또는 오메가 루갈의 초기 분노가 대량으로 증가하고, 자신은 공격을 받을시, 분노가 대량으로 회복. 1턴간, 아군 격투가가 스킬을 발동할 때마다 자신의 스킬 데미지가 5% 증가하고, 필살기를 발동할 때마다 자신의 필살기 데미지가 5% 증가(최대 30%까지).

(리더 스킬) : 아델하이드가 등장시, 아군에 아델하이드를 제외한 흑곰 전혼 격투가가 3명 이상이 있을 경우, 2턴간, 아군 전체의 크리저항이 40% 증가

-2문 [MAX. 패자의 피]

자신의 분노회복속도 증가. 아군에 루갈 또는 오메가 루갈이 있는 경우, 루갈 또는 오메가 루갈의 초기 분노가 대량으로 증가하고, 자신은 공격을 받을시, 분노가 대량으로 회복. 1턴간, 아군 격투가가 스킬을 발동할 때마다 자신의 **스킬 데미지가 8% 증가**하고, 필살기를 발동할 때마다 자신의 **필살기 데미지가 8% 증가(최대 48%까지). 자신의 스킬 발동률이 20% 증가**

(리더 스킬) : 아델하이드가 등장시, 아군에 아델하이드를 제외한 흑곰 전혼 격투가가 3명 이상이 있을 경우, 2턴간, 아군 전체의 크리저항이 40% 증가하고, **자신 외의 격투가의 분노회복속도가 20% 증가**

-스킬 [G · 크라이스]

단일 공격. 자신에게 참살효과(상대 체력이 50% 미만일 경우, 데미지가 40% 증가)를 부여하고, 20%의 확률로 기절 부여. 이 공격으로 상대를 쓰러뜨렸을 경우, 다음 턴에 반드시 스킬 발동.

-4문 [MAX. G · 크라이스]

단일 공격. 자신에게 참살효과(상대 **체력이 66% 미만**일 경우, **데미지가 50% 증가**)를 부여하고, **35%의 확률**로 기절 부여. 이 공격으로 상대를 쓰러뜨렸을 경우, 다음 턴에 반드시 스킬 발동. **적을 쓰러뜨리지 못했을 경우, 자신의 분노 200 회복**

-필살기 [G · 술라겐]

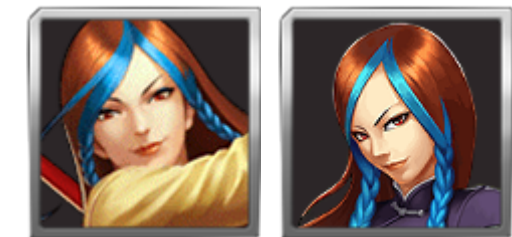
랜덤으로 2명 공격. 자신의 크리율이 20% 증가. 이 공격으로 적을 쓰러뜨리지 못했을 경우, 타겟의 분노가 200 감소. 1턴간, 아군 전체의 필살기저항이 8% 증가하고, 아군 흑곰 전혼 격투가가 1명 있을 때마다 효과가 4%씩 최대 25%까지 증가.

-무각 [G · 술라겐]

랜덤으로 2명 공격. 자신의 **크리율이 30% 증가**. 이 공격으로 적을 쓰러뜨리지 못했을 경우, 타겟의 **분노가 300 감소**. 1턴간, 아군 전체의 **필살기저항이 10% 증가**하고, 아군 흑곰 전혼 격투가가 1명 있을 때마다 **효과가 5%씩 최대 30%까지 증가**.

-6문 [SMAX. G · 술라겐]

랜덤으로 2명 공격. 자신의 **크리율이 40% 증가**. 이 공격으로 적을 쓰러뜨리지 못했을 경우, 타겟의 분노가 300 감소. 1턴간, 아군 전체의 **필살기저항이 15% 증가**하고, 아군 흑곰 전혼 격투가가 1명 있을 때마다 효과가 5%씩 **최대 35%까지 증가**. **아델하이드가 필살기로 처음으로 적을 쓰러뜨리면 분노 1000을 회복하고, 필살기가 G · 크론프린츠로 변경되고, 일렬 공격. 반드시 크리티컬 히트하고 가드 저항을 무시하고, 자신의 공격력과 방어력이 20% 증가(전투에서 1번만 사용 가능)**



<시온>

자웅동체, 필살기 연발

-패시브 [변환자재]

자신의 크리데미지가 증가. 1턴 째에 모든 상태이상에 면역. 등장시, 시온 외의 아군 격투가(원호 미포함) 중, 여성격투가가 절반을 넘을 경우, 영구적으로, 시온은 여성격투가로 판정. 아군에 시온과 동성인 격투가(자신 포함, 원호 미포함)가 1명 있을때마다, 시온의 크리율과 가드율이 7%씩 증가(최대 28% 증가, 등장시, 1vs1일 경우, 즉시 15% 증가). 적 아군의 여성 격투가가 쓰러질 때마다, 자신의 상태이상과 석화를 제거. 동성 격투가가 쓰러질 때마다, 자신의 최대 체력의 15%를 회복. 시온이 빈사 데미지를 입을시, 전장을 이탈하고, 자신의 버프와 모든 상태이상을 제거. 다음 턴에 전장에 복귀하고, 자신의 최대 체력의 50%를 회복하고, 마지막에 자신을 공격한 격투가의 버프를 뺏고 추가로 분노 300를 흡수(전투 중 1번만 발동 가능)

-2문 [MAX. 변환자재]

자신의 크리데미지가 증가. 1턴 째에 모든 상태이상에 면역. 등장시, 시온 외의 아군 격투가(원호 미포함) 중, 여성격투가가 절반을 넘을 경우, 영구적으로, 시온은 여성격투가로 판정. 아군에 시온과 동성인 격투가(자신 포함, 원호 미포함)가 1명 있을때마다, 시온의 **크리율과 가드율이 8%씩 증가(최대 32% 증가, 등장시, 1vs1일 경우, 즉시 20% 증가)**. 적 아군의 여성 격투가가 쓰러질 때마다, **시온의 분노회복속도가**

25% 증가하고, 자신의 상태이상과 석화를 제거(**상태이상을 받지 않은 경우엔 발동되지 않고, 다음에 상태이상을 당할시 발동**). 동성 격투가가 쓰러질 때마다, 자신의 최대 체력의 15% 및 **분노 50 회복**. 시온이 빈사 데미지를 입을시, 전장을 이탈하고, 자신의 버프와 모든 상태이상을 제거. 다음 턴에 전장에 복귀하고, 자신의 최대 체력의 50%를 회복하고, 마지막에 자신을 공격한 격투가의 버프를 뺏고 추가로 **분노 500**을 흡수하고, **자신에게 이공간 파워(필살기 내성이 30% 증가. 이 효과는 매턴 10%씩 감소. 이 필살기내성 증가량이 0%이 될시 이공간 파워는 소실. 제거나 강탈 불가)을 부여**(전투 중 1번만 발동 가능).

-스킬 [유추전]

체력이 가장 적은 적 단일 공격. 타겟의 분노가 200 감소하고, 2턴간, 자신의 크리저항이 40% 증가. 타겟이 이성일 경우 50%의 추뎀을 부여

-4문 [MAX. 유추전]

체력이 가장 적은 적 단일 공격. 타겟의 분노 200을 **흡수**하고, 2턴간, 자신의 크리저항이 40% 증가(**제거나 강탈 불가**). 타겟이 **동성일 경우, 30%의 추뎀**을 주고, 이성일 경우 **60%의 추뎀**을 부여. **2턴간, 타겟의 스킬 데미지가 50% 감소. 이공간 파워가 부여되었는 경우, 필살기내성이 30%까지 증가**

-필살기 [쌍추선]

일렬 공격. 자신의 디버프를 제거하고, 2턴간, 데미지증가율과 데미지감소율이 20% 증가하고, 타겟의 데미지증가율과 데미지감소율이 20% 감소. 자신과 체력 퍼센티지가 가장 적은 아군 격투가의 체력이 **준 데미지의 30%만큼 회복**하고, 이번 턴에 반드시 스킬 발동. 필살기로 적을 쓰러뜨리지 못했을 경우, 50% 확률로 자신의 분노가 MAX로 회복하고, 이번 턴 필살기가 '아미천창'으로 변경(매턴 1번만 발동가능). 랜덤으로 적 1명을 공격(전 필살기의 타겟을 우선)하고, 2턴간, 자신의 공격력과 방어력이 15% 증가하고, 타겟의 버프를 제거하고, 타겟에게 자신의 공격력의 120%의 추뎀(무효 불가)를 부여하고, 2턴간, 열상효과(매턴 최대 체력의 10%의 데미지를 부여하고, 체력 회복 효과가 50% 감소)를 부여

-무각 [MAX. 쌍추선]

일렬 공격. 자신의 디버프를 제거하고, 2턴간, **데미지증가율과 데미지감소율이 30% 증가**하고, 타겟의 **데미지증가율과 데미지감소율이 30% 감소**. 자신과 체력 퍼센티지가 가장 적은 아군 격투가의 **체력이 준 데미지의 40%만큼 회복**하고, 이번 턴에 반드시 스킬 발동. 필살기로 적을 쓰러뜨리지 못했을 경우, 자신의 분노가 MAX로 회복하고, 이번 턴 필살기가 '아미천창'으로 변경(매턴 1번만 발동 가능). 랜덤으로 적 1명을 공격(전 필살기의 타겟을 우선)하고, 2턴간, 자신의 **공격력과 방어력이 20% 증가**하고, 타겟의 버프를 제거하고, 타겟에게 **자신의 공격력의 150%의 추뎀**(무효 불가)을 부여하고, 2턴간 열상효과(매턴 최대 체력의 10%의 데미지를 부여하고, 체력 회복 효과가 50% 감소)를 부여

-6문 [SMAX. 봉추창]

일렬 공격. 자신의 디버프를 제거하고, 2턴간, **데미지증가율과 데미지감소율이 35% 증가**하고, 타겟의 데미지증가율과 데미지감소율이 30% 감소. 자신과 체력 퍼센티지가 가장 적은 아군 격투가의 **체력이 준 데미지의 50%만큼 회복**하고, 이번 턴에 반드시 스킬 발동. 필살기로 적을 쓰러뜨리지 못했을 경우, 자신의 분노가 MAX로 회복하고, 이번 턴 필살기가 '아미천창'으로 변경(매턴 1번만 발동가능). 랜덤으로 적 1명을 공격(전 필살기의 타겟을 우선)하고, 2턴간, 자신의 **공격력과 방어력이 25% 증가**하고, 타겟의 버프를 제거하고, 타겟에게 **자신의 공격력의 180%의 추뎀**(무효 불가)을 부여하고, 2턴간, 열상효과(매턴 최대 체력의 10%의 데미지를 부여하고, 체력 회복 효과가 50% 감소)를 부여하고, **다음에 아미천창을 발동시, 필살기가 '봉추창'으로 변경. 봉추창은 아미천창의 모든 효과 외에, 타겟 외의 전 격투가 전체에게 20% 추뎀을 부여(추뎀으로 분노회복 불가능)**

에이전트 팀



<바네사>

미인 복서, 크리티컬 공격

-패시브 [버터플라이 포스]

자신의 크리울 증가. 아군에 네스츠 편 격투가(쿨라, K', 맥시마, 워, 양헬, 폭시, 크리자리드, 제로, 이그니스, 네스츠 스타일 교, 바네사, 네임리스, 라몬, 클론 제로)가 2명 이상 있는 경우, 자신의 스킬발동률이 20% 증가. 아군에 네스츠 편 격투가가 1명 늘 때마다, 자신의 스킬발동률이 추가로 10% 증가(최대 50%)

-2문 [MAX. 버터플라이 포스]

자신의 크리울 증가. 아군에 네스츠 편 격투가(쿨라, K', 맥시마, 워, 양헬, 폭시, 크리자리드, 제로, 이그니스, 네스츠 스타일 교, 바네사, 네임리스, 라몬, 클론 제로)가 2명 이상 있는 경우, 자신의 **스킬발동률이 30% 증가**. 아군에 네스츠 편 격투가가 1명 늘 때마다, 자신의 **스킬발동률이 추가로 20% 증가(최대 70%)**. 아군 네스츠 편 격투가가 사망할 때마다, 자신의 분노가 100 회복. 자신이 사망시, 적 네스츠 편 격투가의 분노 100 감소

-스킬 [머신건 펀치]

단일 공격. 1턴간, 아군 네스츠편 격투가(쿨라, K', 맥시마, 워, 양헬, 폭시, 크리자리드, 제로, 이그니스, 네스츠 스타일 교, 바네사, 네임리스, 라몬, 클론 제로)의 통상공격과 스킬의 크리울이 100% 증가

-4문 [MAX. 머신건 펀치]

단일 공격. **2턴간, 자신의 크리울이 25% 증가**. 1턴간, 아군 네스츠 편 격투가(쿨라, K', 맥시마, 워, 양헬, 폭시, 크리자리드, 제로, 이그니스, 네스츠 스타일 교, 바네사, 네임리스, 라몬, 클론 제로)의 통상공격과 스킬의 크리울이 100% 증가

-필살기 [챔피언 펀치]

뒷열에 체력이 가장 많은 적 단일 공격. 2턴간, 아군 네스츠 편 격투가(쿨라, K', 맥시마, 워, 양헬, 폭시, 크리자리드, 제로, 이그니스, 네스츠 스타일 교, 바네사, 네임리스, 라몬, 클론 제로)의 PERFECT 확률이 50%, 공격력 10% 증가

-무각 [MAX. 챔피언 펀치]

뒷열에 체력이 가장 많은 적 단일 공격. 2턴간, 아군 네스츠 편 격투가(쿨라, K', 맥시마, 워, 양헬, 폭시, 크리자리드, 제로, 이그니스, 네스츠 스타일 교, 바네사, 네임리스, 라몬, 클론 제로)의 PERFECT 확률이 50%, 공격력 10%, **스킬발동률이 30% 증가**

-6문 [SMAX. 챔피언 펀치]

뒷열에 체력이 가장 많은 적 단일 공격. 2턴간, 아군 네스츠 편 격투가(쿨라, K', 맥시마, 워, 양헬, 폭시, 크리자리드, 제로, 이그니스, 네스츠 스타일 교, 바네사, 네임리스, 라몬, 클론 제로)의 PERFECT 확률이 50%, **공격력 15%, 스킬발동률이 50% 증가**



<라몬>

트릭키한 루차도르

-패시브 [첫눈에 반함]

자신의 공격력 증가. 자신이 통상공격을 할시, 테크니컬 포인트가 1포인트 증가하고, 공격을 받을시 1포인트 감소. 테크니컬 포인트가 1포인트 증가할때마다, 자신의 데미지증가율이 5% 증가. 10포인트 이상이 될시, 테크니컬 풀 상태가 되어, 이번 배틀에서 데미지증가율이 50% 증가한 상태로 되고, 포인트가 감소되지 않음
-2문 [MAX. 첫눈에 반함]
자신의 공격력 증가. 자신이 통상공격을 할시, 테크니컬 포인트가 1포인트 증가하고, 공격을 받을시 1포인트 감소. 테크니컬 포인트가 1포인트 증가할때마다, 자신의 데미지증가율이 6% 증가. 10포인트 이상이 될시, 테크니컬 풀 상태가 되어, 이번 배틀에서 데미지증가율이 50% 증가한 상태로 되고, 포인트가 감소되지 않음

-스킬 [버드 오브 파라다이스]

뒷열 적 단일 공격. 1턴간, 타겟의 공격력이 15% 감소. 자신의 테크니컬 포인트가 2포인트 증가.

-4문 [MAX. 버드 오브 파라다이스]

뒷열 적 단일 공격. 1턴간, 타겟의 공격력이 20% 감소. 자신의 테크니컬 포인트가 2포인트 증가. 전 턴에 자신을 공격한 타겟에게 공격했을 경우, 30%의 추뎀을 주고, 자신의 테크니컬 포인트가 1포인트 증가

-필살기 [엘 디아블로 아마릴로 라몬]

일렬 공격. 2턴간, 타겟의 공격력이 15% 감소. 자신의 테크니컬 포인트가 3포인트 증가. 자신의 체중과 10kg 이상 차이가 있는 상대는 반칙으로 판정하고, 그 타겟의 분노 200 감소

-무각 [MAX. 엘 디아블로 아마릴로 라몬]

일렬 공격. 2턴간, 타겟의 공격력이 20% 감소. 자신의 테크니컬 포인트가 5포인트 증가. 자신의 체중과 10kg 이상 차이가 있는 상대는 반칙으로 판정하고, 그 타겟의 분노 250 감소

-6문 [SMAX. 엘 디아블로 아마릴로 라몬]

일렬 공격. 2턴간, 타겟의 공격력과 방어력이 25% 감소. 자신의 테크니컬 포인트가 7포인트 증가. 자신의 체중과 10kg 이상 차이가 있는 상대는 반칙으로 판정하고, 그 타겟의 분노 300 감소



<세스>

금지 높은 에이전트

-패시브 [호신술]

등장시, 자신의 필살기내성, 스킬내성 증가. 1턴째에 1번 세스가 받는 데미지 상한이 세스의 체력의 30%로 조정. 기절, 마비, 빙결, 석화를 받을 경우, 즉시 체력을 30% 회복(매턴 1번만 발동 가능), 아군 턴에 자신의 상태이상을 제거. 쓰러질시, 아군에 있는 바네사와 라몬의 제어면역율이 2턴간 30% 증가

-2문 [MAX. 호신술]

등장시, 자신의 필살기내성, 스킬내성 증가. 1턴째에 1번 세스가 받는 데미지 상한이 세스의 체력의 20%로 조정. 기절, 마비, 빙결, 석화를 받을 경우, 즉시 체력을 30% 회복(매턴 1번만 발동 가능), 아군 턴에 자신의 상태이상과 석화제거. 아군 턴 시작시, 적 남녀 수에 따라, 남성 1명당 자신의 크리저항이 1턴간 6% 증가, 여성 1명당 자신의 관통률이 1턴간 8% 증가. 쓰러질시, 아군에 있는 바네사와 라몬의 제어면역율이 2턴간 30% 증가

-스킬 [승양]

단일 공격. 2턴간, 타겟의 방어력 30% 감소, 자신의 방어력 30% 증가. 분노저하를 1턴간 무시, 체력이 50% 이하일 경우, 체력을 준 데미지의 30%만큼 회복.

-4문 [MAX. 승양]

단일 공격. 2턴간, 타겟의 방어력 30% 감소, 자신의 방어력 30% 증가. 분노저하를 1턴간 무시, 체력을 준 데미지의 30%만큼 회복. 타겟이 남성일 경우, 40% 추뎀 부여

-필살기 [입신 탄월]

남성격투가를 우선으로 단일 공격. 30% 확률로 타겟이 1턴간 여성격투가로 변신(변신중 통상공격만 가능. 시온, 최번개, 친, 바오에게 무효) 적진에 남성격투가가 없는 경우, 랜덤으로 적 1명을 공격하고, 2턴간, 유혈 효과를 부여.

2턴간, 자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 10% 증가, 타겟이 남성일 경우, 크리율이 30% 증가

-무각 [MAX. 입신 탄월]

남성격투가를 우선으로 단일 공격. 타겟의 버프를 제거하고, 50% 확률로 타겟이 1턴간 여성격투가로 변신(변신중 통상공격만 가능. 시온, 최번개, 친, 바오에게 무효)

적진에 남성격투가가 없는 경우, 랜덤으로 적 1명을 공격하고, 2턴간, 유혈효과를 부여.

2턴간, 자신의 데미지증가율, 데미지감소율, 스킬발동률이 20% 증가, 크리율이 30% 증가

-6문 [SMAX. 입신 탄월]

남성격투가를 우선으로 단일 공격. 타겟의 버프를 제거하고, 60% 확률로 타겟이 2턴간 여성격투가로 변신(변신중 통상공격만 가능. 시온, 최번개, 친, 바오에게 무효), 이후, 적진에 아직 남성이 있는 경우, 풀분노 회복(매턴 1번 발동 가능. 이번 턴 내에 필살기를 다시 한번 발동할 경우, 데미지가 60%가 되고, 타겟의 버프제거 효과 발동 불가능)

적진에 남성격투가가 없는 경우, 랜덤으로 적 1명을 공격하고, 2턴간, 유혈 효과를 부여하고, 타겟의 체력회복률이 50% 감소. 2턴간, 자신의 데미지증가율, 데미지감소율, 스킬발동률이 20% 증가, 크리율이 30% 증가

XI 주인공 팀



<오스왈드>

카드 암살자

-패시브 [카르뉘렐]

데미지감소율이 증가하고, 자신의 최대 체력이 20% 증가. 1턴째에 필살기내성이 25% 증가. 등장시 카드를 1장 뽑고, 2턴째부터, 아군 턴 개시 때 가지고 있지 않은 카드를 획득. 뽑은 카드는 각각 2턴 소유 가능. 오스왈드가 가지고 있는 카드에 따라, 이하 효과 획득

♠: 턴 시작시 자신의 분노 150 회복. 적에게 분노를 감소(감소된 분노가 전혼 효과에 따라 상쇄된 경우엔 제외)당할 경우, 즉시 분노 200 회복

♥: 크리저항이 54% 증가하고, 턴 시작시 자신의 체력을 최대 체력의 13% 회복

♦: 자신의 데미지증가율이 20% 증가하고, 반드시 스킬 발동

♣: 턴 시작시 자신의 상태이상과 석화를 제거

-2문 [MAX. 카르뉘렐]

데미지감소율이 증가하고, 자신의 **최대 체력이 25% 증가**. 1턴째에 필살기내성이 25% 증가. 등장시 카드를 1장 뽑고, 2턴째부터, 아군 턴 개시 때 가지고 있지 않은 카드를 획득. 뽑은 카드는 각각 **3턴(JOKER는 1턴)** 소유 가능. 오스왈드가 가지고 있는 카드에 따라, 이하 효과 획득

♠: 턴 시작시 자신의 분노 150 회복. 적에게 분노를 감소(감소된 분노가 전혼 효과에 따라 상쇄된 경우엔 제외)당할 경우, 즉시 분노 200 회복

♥: 크리저항이 54% 증가하고, 턴 시작시 자신의 체력을 최대 체력의 13% 회복

♦: 자신의 데미지증가율이 20% 증가하고, 반드시 스킬 발동

♣: 턴 시작시 자신의 상태이상과 석화를 제거

JOKER : 자신의 크리올과 가드율이 20% 증가하고, 가지고 있는 조커 외의 카드의 소유 시간이 1턴 연장. 리스토어 카드 효과(빈사 데미지를 받을시, 전장에서 이탈하고, 다음 턴에 복귀 후, 분노를 전부 소비하여 자신의 체력을 회복. 소비량이 많을수록 회복량도 증가. 최대 자신의 최대 체력의 35%까지 회복 가능, 복귀 후 ♥와 ♠카드를 즉시 획득) 발동 가능

-스킬 [♠]

단일 공격, 타겟 주변의 격투가에게 40% 추뎀 부여. 스킬에 의한 데미지는 분노 회복 불가능(스페큘레이션의 추뎀은 미포함). 오스왈드가 가지고 있는 카드에 따라, 이하 효과 획득

♠: 자신과 랜덤으로 아군 1명의 분노 100 회복

♥: 자신과 랜덤으로 아군 1명의 체력이 최대 체력의 10% 회복

♦: 타겟과 주변 적 격투가에게 60%의 추뎀을 주고, 2턴간, 메인 타겟에게 분노 회복이 불가능한 열상효과(매턴 최대 체력의 8% 데미지 부여)를 부여

♣: 50% 확률로 타겟에게, 25% 확률로 주변 적 격투가에게 기절 부여

-4문 [MAX. ♠]

단일 공격, 타겟 주변의 격투가에게 **50% 추뎀** 부여. 스킬에 의한 데미지는 분노 회복 불가능(스페큘레이션의 추뎀은 미포함). 오스왈드가 가지고 있는 카드에 따라, 이하 효과 획득

♠: 자신과 랜덤으로 아군 1명의 **분노 120 회복**

♥: 자신과 랜덤으로 아군 1명의 체력이 **최대 체력의 12% 회복**

♦: 타겟과 주변 적 격투가에게 **70%의 추뎀**을 주고, 2턴간, 메인 타겟에게 분노 회복이 불가능한 열상효과(매턴 최대 체력의 8% 데미지 부여)를 부여

♣: **60% 확률**로 타겟에게, **30% 확률**로 주변 적 격투가에게 기절 부여

JOKER : 이번 스킬에 의한 스페큘레이션 효과가 타겟의 주변 적 격투가에게 절반의 추뎀 부여

-필살기 [♠♥♦♣]

단일 공격. 2턴간, 자신의 공격력과 방어력이 20% 증가하고, 2턴간, 스페큘레이션이 발동(공격할 때마다 메인 타겟에게 오스왈드의 최대 체력의 13% 추뎀을 부여). 오스왈드가 가지고 있는 카드에 따라, 이하 효과 획득

♠: 타겟의 분노 200 흡수

♥: 타겟의 체력을 최대 체력의 15% 흡수

♦: 스페큘레이션으로 인한 추뎀이 19.5%로 증가

♣: 타겟의 버프를 제거하고, 랜덤으로 아군 1명의 상태이상과 석화 제거

-무각 [MAX. ♠♥♦♣]

단일 공격. 2턴간, 자신의 **공격력과 방어력이 30% 증가**하고, 2턴간, 스페큘레이션이 발동(공격할 때마다 메인 타겟에게 오스왈드의 최대 체력의 13% 추뎀을 부여). **가지고 있지 않은 카드를 1장 획득(2턴 소유 가능)**. 오스왈드가 가지고 있는 카드에 따라, 이하 효과 획득

♠: 타겟의 분노 200 흡수

♥: 타겟의 체력을 최대 체력의 15% 흡수

♦: 스페큘레이션으로 인한 추뎀이 19.5%로 증가

♣: 타겟의 버프를 제거하고, 랜덤으로 아군 1명의 상태이상과 석화 제거

-6문 [SMAX. JOKER]

단일 공격. 1턴간, **타겟의 체력회복률과 분노회복속도 40% 감소**. 2턴간, 자신의 **공격력과 방어력이 35% 증가**하고, 2턴간, 스페큘레이션이 발동(공격할 때마다 메인 타겟에게 오스왈드의 최대 체력의 13% 추뎀을 부여. **무효 불가**). 가지고 있지 않은 카드를 1장 뽑고(**JOKER 외의 모든 카드를 가지고 있을 경우 JOKER 획득 가능. 이 JOKER로 카드 소유 시간 연장 불가**), 뽑은 카드는 각각 **3턴(JOKER는 1턴)** 소유 가능. 오스왈드가 가지고 있는 카드에 따라, 이하 효과 획득

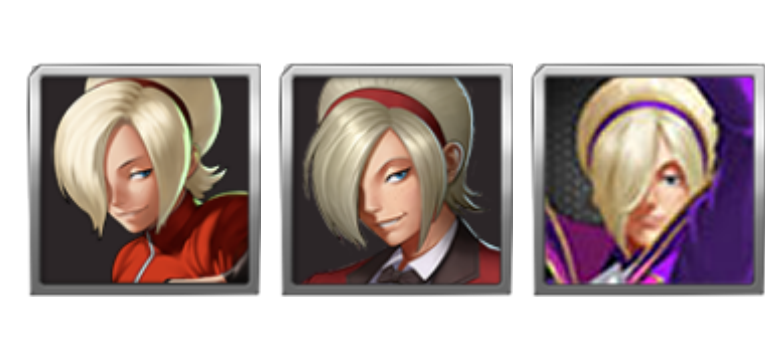
♠: 타겟의 분노 200 흡수

♥: 타겟의 체력을 최대 체력의 15% 흡수

♦: 스페큘레이션으로 인한 추뎀이 19.5%로 증가

♣: 타겟의 버프를 제거하고, 랜덤으로 아군 1명의 상태이상과 석화 제거

JOKER : 필살기가 변경되고, 체력 퍼센티지가 가장 낮은 적 단일 공격. 반드시 크리티컬 발동



<애쉬 크림슨>

지속적인 데미지, 수완가

-패시브 [조커]

자신이 받은 화상효과를 흡수하고, 공격력으로 전환(매턴 10% 증가, 최대 30%). 자신의 최대 체력의 40% 이상의 데미지를 받을시, 또는 자신의 체력이 30% 미만일 경우, 즉시 20%의 체력을 회복하고, 상태이상을 제거(최대 3번. 즉사 데미지를 받을시, 발동 불가능). 전 턴 회복효과가 발동하지 않았을 경우, 이번 턴에 자신의 데미지증가율이 15% 증가. 1턴 째에 반드시 스킬 발동
(방해 스킬): 적 전체의 공격력 감소

-2문 [MAX. 조커]

자신이 받은 화상효과를 흡수하고, 공격력으로 전환(**매턴 15% 증가**, 최대 30%). 자신이 최대 체력의 40% 이상의 데미지를 받을시, 또는 자신의 체력이 30% 미만일 경우, 즉시 **25%의 체력을 회복**하고, **1턴간, 데미지감소율이 20% 증가**하고, 상태이상을 제거(**최대 4번**. 즉사 데미지를 받을시, 발동 불가능). 전 턴 회복효과가 발동하지 않았을 경우, 이번 턴에 자신의 **데미지증가율이 20% 증가**. **취염효과가 부여된 적이 사망시, 애쉬는 그 적의 전혼 효과의 일부를 획득**. 1턴 째에 반드시 스킬 발동
(방해 스킬): 적 전체의 공격력 감소

-스킬 [테르미도르]

단일 공격. 3턴간, 타겟에게 취염효과(화상 데미지를 주고, 필살기 데미지가 15% 감소. 움직일 때마다 애쉬의 분노가 70 회복. 화상 데미지는 분노 회복 불가능)를 부여. 이미 취염효과가 부여된 타겟에게 50% 추뎀 부여

-4문 [MAX. 테르미도르]

단일 공격. 3턴간, 타겟에게 취염효과(화상 데미지를 주고, 필살기 데미지가 15% 감소. 움직일 때마다 애쉬의 분노가 70 회복. **2턴간, 자신의 제어면역율이 50% 증가**. 화상 데미지는 분노 회복 불가능)를 부여. 이미 취염효과가 부여된 타겟, **또는 화상에 면역인 격투가에게 60% 추뎀 부여**

-필살기 [상 켈로트]

일렬 공격. 타겟 일렬의 버프를 제거하고, 취염효과를 주고, 적의 모든 취염효과와 지속시간이 3턴으로 갱신. 취염효과인 적이 많을수록, 이번 필살기 데미지가 최대 20%까지 증가. 대상 옆에 1명만 있을 경우, 추가로 20%의 데미지 부여

-무각 [MAX. 상 켈로트]

일렬 공격. 타겟 일렬의 버프를 제거하고, 취염효과를 주고, 적의 모든 취염효과와 지속시간이 3턴으로 갱신. 취염효과인 적이 많을수록, 이번 **필살기 데미지가 최대 30%까지 증가**. 대상 옆에 1명만 있을 경우, 추가로 **30%의 데미지** 부여

-6문 [SMAX. 방토즈]

일렬 공격. 타겟 일렬의 버프를 제거하고, 취염효과를 주고, 적의 모든 취염효과와 지속시간이 3턴으로 갱신. **타겟 앞열에게 20%의 가드율, 타겟 뒷열에게 20%의 크리올을 흡수**. 취염효과인 적이 많을수록, 이번 **필살기 데미지가 최대 35%까지 증가**. 대상 열에 1명만 있을 경우, 추가로 **35%의 데미지**를 부여하고, **가드율과 크리올을 각각 20% 흡수**



<웬 우>

싸우면 싸울수록 강해짐

-패시브 [호전자]

등장시, 자신의 데미지감소를 증가. 또 전장에 있는 자신 외의 아군 공개에게 절반의 효과 부여. 자신이 공격할 때마다 호전 효과(1단계마다 자신의 공격력이 6% 증가. 최대 6단계 중첩 가능)를 1단계 부여(공격 전에 부여).

-2문 [MAX. 호전자]

등장시, 자신의 데미지감소를 증가. 또 전장에 있는 자신 외의 아군 공개에게 절반의 효과 부여. 자신이 공격할 때마다 호전 효과(1단계마다 자신의 공격력이 6%, **데미지증가율과 데미지감소율이 3% 증가**. 최대 6단계 중첩 가능)를 1단계 부여(공격 전에 부여).

-스킬 [격권]

단일 공격. 분노 150 회복. 자신이 호전 효과가 있을 경우, 1단계 당 추가로 분노 30을 회복

-4문 [MAX. 격권]

단일 공격. 분노 150 회복. 자신이 호전 효과가 있을 경우, 1단계 당 추가로 분노 30을 회복하고, **타겟의 방어력이 6% 감소**

-필살기 [호표연격]

단일 공격. 2턴간, 자신에게 불굴효과(체력이 적을수록 데미지가 최대 30%까지 증가)를 부여. 자신의 현재 체력의 20%를, 흡혈률 20% 증가로 전환(제거와 강탈 불가)하고, 발동 후 자신의 체력이 50% 미만일 경우, 호전 효과를 1단계 부여(공격 전에 부여). 2턴간, 스킬발동률이 10% 증가하고, 자신이 호전 효과가 있을 경우, 1단계당 추가로 스킬발동률이 5% 증가

-무각 [MAX. 호표연격]

단일 공격. 2턴간, 자신에게 불굴효과(체력이 적을수록 데미지가 최대 30%까지 증가)를 부여. 자신의 **현재 체력의 10%**를, 흡혈률 20% 증가로 전환(제거와 강탈 불가)하고, 호전 효과를 1단계 부여(공격 전에 부여). 2턴간, **스킬발동률이 20% 증가**하고, 자신이 호전 효과가 있을 경우, 1단계당 추가로 스킬발동률이 5% 증가

-6문 [SMAX. 폭진]

단일 공격. 2턴간, 자신에게 불굴효과(체력이 적을수록 데미지가 **최대 40%**까지 증가)를 부여. 자신의 현재 체력의 10%를, **흡혈률 30% 증가**로 전환(제거와 강탈 불가)하고, 호전 효과를 1단계 부여(공격 전에 부여). 2턴간, **스킬발동률이 20% 증가**하고, 자신이 호전 효과가 있을 경우, 1단계당 추가로 스킬방동률이 5%, **제어면역율이 15% 증가**

에디트 팀



<전훈>

발차기 기술 마스터

-패시브 [기진]

자신의 공격력 증가. 전훈 등장시, 아군의 발차기 스킬과 발차기 필살기의 데미지가 15% 증가. 적에 아테나 또는 아테나 02um이 있는 경우, 전훈 자신의 크리올이 1% 감소

-2문 [MAX. 기진]

자신의 공격력 증가. 전훈 등장시, 아군의 **발차기 스킬과 발차기 필살기의 데미지가 20% 증가**. 적에 아테나 또는 아테나 02um이 있는 경우, 전훈 자신의 크리올이 1% 감소. **전훈이 등장시, 2턴간, 자신의 가드율이 30% 증가**

-스킬 [배기격]

일렬 공격. 1턴간, 대상 열의 필살기 데미지가 10% 감소

-4문 [MAX. 배기격]

일렬 공격. 1턴간, 대상 열의 필살기 데미지가 20% 감소. **대상 열이 1명밖에 없을 경우, 1턴간, 타겟의 필살기 데미지가 35% 감소**

-필살기 [봉황열조각]

앞열 공격. 메인 타겟이 뒷열일 경우, 30%의 추뎀 부여. 2턴간, 아군 한국 격투가의 공격력과 방어력이 10% 증가.

-무각 [MAX. 봉황열조각]

앞열 공격. 메인 타겟이 뒷열일 경우, **40%의 추뎀** 부여. 2턴간, 아군 한국 격투가의 **공격력과 방어력이 30% 증가**. 공격한 적의 인수가 적을수록, **데미지가 최대 30%까지 증가**

-6문 [SMAX. 봉황열조각]

앞열 공격. 메인 타겟이 뒷열일 경우, **50%의 추뎀** 부여. 2턴간, **자신의 관통률이 50%, 크리올이 25% 증가**하고, 아군 한국 격투가의 공격력과 방어력이 30% 증가. 공격한 적의 인수가 적을수록, 데미지가 **최대 50%**까지 증가



<네임리스>

현무 혼의 핵심

-패시브 [강한 의지]

자신에게 불굴효과(체력이 적을수록 데미지 증가)를 부여. 또한 자신에게 강인 효과(공격을 받을 때, 80% 확률로 데미지를 30% 저항. 자신의 체력이 적을수록 데미지 저항효과가 최대 80%까지 증가)를 부여. 네임리스에게 화상효과가 부여될시, 화상을 흡수하고, 자신의 최대 체력의 8% 회복. 네임리스가 등장시, 아군에 네스츠 배틀 슈츠를 입고 있는 격투가가 스킬이나 필살기를 발동시, 타겟에게 절단 효과를 1단계 부여 가능(같은 적에게 최대 5번까지 부여 가능).

(리더 스킬): 네임리스가 등장시, 아군에 네임리스를 제외한 현무 전혼 격투가가 3명 이상이 있을 경우, 2턴간, 아군 전체의 크리저항이 40% 증가.

-2문 [MAX. 강한 의지]

자신에게 불굴효과(체력이 적을수록 데미지 증가)를 부여. 또한 자신에게 강인 효과(공격을 받을 때, 80% 확률로 데미지를 30% 저항. 자신의 체력이 적을수록 데미지 저항효과가 최대 80%까지 증가)를 부여. 네임리스에게 화상효과가 부여될시, 화상을 흡수하고, 자신의 최대 체력의 8% 회복. 네임리스가 등장시, 아군에 네스츠 배틀 슈츠를 입고 있는 격투가가 스킬이나 필살기를 발동시, 타겟에게 절단 효과를 1단계 부여 가능(같은 적에게 최대 5번까지 부여 가능).

(리더 스킬): 네임리스가 등장시, 아군에 네임리스를 제외한 현무 전혼 격투가가 3명 이상이 있을 경우, 2턴간, 아군 전체의 크리저항이 40% 증가하고, **1턴 째에, 아군 격투가 전체에게 불굴(체력이 적을수록 데미지가 최대 10%까지 증가)효과를 부여. 이 불굴효과의 최대 데미지는 매턴 10%씩, 최대 50%까지 증가**

-스킬 [지주형발수도전기 조깅]

단일 공격. 2턴간, 자신의 관통률이 40% 증가. 타겟에게 절단 효과(1단계당 타겟의 최대 체력의 2%의 추뎀을 부여)를 2단계 부여.

-4문 [MAX. 지주형발수도전기 조깅]

단일 공격. 2턴간, 자신의 **관통률이 50% 증가**하고, **타겟의 데미지감소율이 30% 감소**. 타겟에게 절단 효과(1단계당 타겟의 **최대 체력의 3%의 추뎀**을 부여)를 2단계 부여. **타겟이 불캐일 경우, 추뎀이 배로 증가**

-필살기 [회전형돌관오기 나선]

일렬 공격. 스킬 공격으로 타겟에게 부여한 절단 효과가 활성화(절단 효과의 데미지가 최대 체력의 5%로 증가). 1턴간, 쿠사나기의 화염을 가진 격투가의 분노회복속도가 30% 감소.

-무각 [MAX. 회전형돌관오기 나선]

일렬 공격. 스킬 공격으로 타겟에게 부여한 절단 효과가 활성화(절단 효과의 데미지가 최대 체력의 5%로 증가). 1턴간, 쿠사나기의 화염을 가진 격투가의 분노회복속도가 30% 감소. **2턴간, 아군 현무 전혼 격투가 전체에게 복수효과(반사율이 10% 증가하고, 공격을 받을시 추가로 분노 80 회복)를 부여**

-6문 [SMAX. 최종형발수도비기 인광]

일렬 공격. 스킬 공격으로 타겟에게 부여한 절단 효과가 활성화(절단 효과의 데미지가 **최대 체력의 6%로 증가**). **대상 열에 1명만 있는 경우, 필살기가 단일 공격으로 바뀌고, 적 전체의 절단 효과가 활성화(절단 효과의 데미지가 최대 체력의 7%로 증가)**. 1턴간, 쿠사나기의 화염을 가진 격투가의 **분노 회복이 불가능**. 2턴간, **아군 전체에게 복수효과(반사율이 15% 증가하고, 공격을 받을시 추가로 분노 100 회복)를 부여. 네임리스가 등장하고 첫 2턴간, 필살기가 발동하지 않았을 경우, 3턴째에, 자신의 분노가 1000 회복.**



<린>

민첩하고, 강력한 독술사

-패시브 [비적의 철칙]

자신의 제어면역을 증가. 린이 기절, 마비, 빙결, 혼란, 석화 상태가 아닐 경우, 30% 확률로 받은 스킬과 필살기의 데미지가 75% 감소. 린이 독 효과를 받을 경우, 독 효과를 흡수하고, 최대 체력의 10% 회복. 독 효과가 부여된 적 격투가가 사망할 때마다, 린의 흡혈률이 6% 증가(최대 30% 증가). 독 효과가 부여된 적 격투가의 수가 전장에 있는 적 격투가 수보다 적으면 적을수록, 린의 스킬발동률이 최대 20%까지 증가.

-2문 [MAX. 비적의 철칙]

자신의 제어면역을 증가. 린이 기절, 마비, 빙결, 혼란, 석화 상태가 아닐 경우, **35% 확률**로 받은 스킬과 필살기의 데미지가 75% 감소. 린이 독 효과를 받을 경우, 독 효과를 흡수하고, **최대 체력의 15% 회복**. 독 효과가 부여된 적 격투가가 사망할 때마다, 린의 **흡혈률이 10% 증가**(최대 30% 증가). 독 효과가 부여된 적 격투가의 수가 전장에 있는 적 격투가 수보다 적으면 적을수록, 린의 스킬발동률이 최대 20%까지 증가. **아군에 베니마루 또는 베니마루 2003이 있는 경우, 즉사 데미지를 1번 버티기 가능**

-스킬 [안개]

단일 공격. 타겟에게 독 효과(매턴 최대 체력의 8% 감소. 독 데미지는 분노회복 불가능. 독 효과는 중첩이 가능하고, 자연 회복 불가)를 부여. 타겟이 이미 독 상태일 경우, 린이 자신의 최대 체력의 8%를 회복. 타겟이 네스츠 계 격투가일 경우, 이번 공격의 데미지가 40% 증가

-4문 [MAX. 안개]

단일 공격. **타겟의 데미지감소율이 20% 감소**하고, 타겟에게 독 효과(매턴 최대 체력의 8% 감소. 독 데미지는 분노회복 불가능. 독효과는 중첩이 가능하고, 자연 회복 불가)를 부여. 타겟이 이미 독 상태일 경우, 린이 자신의 **최대 체력의 12%를 회복**. 타겟이 네스츠 계 격투가일 경우, 이번 공격의 **데미지가 60% 증가**하고, **분노 200 회복**

-필살기 [비적오의 난무 · 독나방]

일렬 공격. 일렬 타겟에게 독 효과를 부여. 타겟 및 이미 독 효과가 부여된 적에게 25% 추뎀 부여. 1턴간, 위 추뎀을 받은 적 격투가의 독 효과가 사라질 때마다, 린의 분노가 80 회복하고, 1턴간, 공격력과 방어력이 5% 증가(중첩 가능). 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 10% 증가

-무각 [MAX. 비적오의 난무 · 독나방]

일렬 공격. 일렬 타겟에게 독 효과를 부여. 타겟 및 이미 독 효과가 부여된 적에게 **35% 추뎀** 부여. 1턴간, 위 추뎀을 받은 적 격투가의 독 효과가 사라질 때마다, 린의 **분노가 100 회복**하고, 1턴간, **공격력과 방어력이 8% 증가**(중첩 가능). 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 15% 증가**

-6문 [SMAX. 비적오의 · 독수궁]

단일 공격. **타겟 및 주변 적에게 독 효과**를 부여. 타겟에게 독 효과가 부여된 적(**이번 공격 포함**)의 수만큼 추뎀(**1명당 8%, 최대 48%**)을 부여하고, 이미 독 효과가 부여된 적에게 35% 추뎀 부여. 1턴간, 위 추뎀을 받은 적 격투가의 독 효과가 사라질 때마다, 린의 **분노가 150 회복**하고, 1턴간, **공격력과 방어력이 12% 증가**(중첩 가능). 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 20% 증가**

머나먼 대지에서 온 자들 팀



<무카이>

바위의 괴뢰, 마상전생

-패시브 [마상전생]

무카이가 사망시 마상 상태가 되어, 일정 체력을 회복. 1턴 후, 부활하고, 마상 상태 때의 체력을 100%, 분노를 200% 계승. 부활하기 전엔, 자신의 제어면역율이 20% 증가하고, 마상 상태가 될 경우, 방어력과 데미지감소율이 40% 증가하고, 자신을 공격한 적의 분노를 150 흡수. 부활 후, 데미지증가율과 흡혈률이 30% 증가. 무카이는 석화 효과 무효

-2문 [MAX. 마상전생]

무카이가 사망시 마상 상태가 되어, 일정 체력을 회복. 1턴 후, 부활하고, 마상 상태 때의 체력을 100%, 분노를 200% 계승. 부활하기 전엔, 자신의 제어율과 제어면역율이 20% 증가하고, 마상 상태가 될 경우, 방어력과 데미지감소율이 45% 증가하고, 상태이상을 무효화하고, 자신을 공격한 적의 분노를 200 흡수. 부활 후, 데미지증가율과 흡혈률이 35% 증가. 무카이는 석화 효과 무효. 자신의 모든 단계에 따라, 2턴간, 주변에 있는 아군 격투가에게 자신의 패시브 스킬의 일부 버프를 부여

-스킬 [파석격]

단일 공격. 2턴간, 상대의 방어력이 50% 감소하고, 35% 확률로 상대에게 기절 부여. 상대가 석화상태가 된 적이 있는 경우, 40%의 추뎀 부여. 부활 후, 매턴 스킬 발동 가능

-4문 [MAX. 파석격]

단일 공격. 2턴간, 상대의 방어력이 50% 감소하고, 자신이 잃은 체력의 15%의 추뎀 부여. 45% 확률로 상대에게 기절 부여. 상대가 석화상태가 된 적이 있는 경우, 60%의 추뎀 부여. 부활 후, 매턴 스킬 발동 가능

-필살기 [사계]

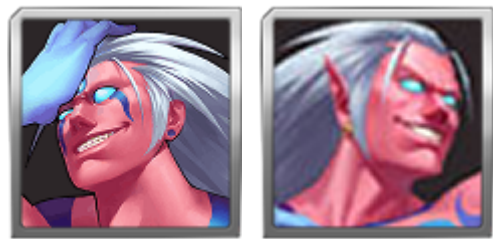
전체 공격. 랜덤으로 적 2명에게 30% 확률로 석화(1턴간, 가드 저항이 불가능해지고, 분노를 회복하지 못하고, 데미지감소율이 15% 감소. 석화는 통상 상태이상 제거로 회복 불가능)를 부여. 적이 많을수록, 석화 확률이 최대 50%까지 증가. 적이 적을수록, 데미지가 증가. 부활 후, 석화상태가 된 적이 있는 적에게 데미지가 40% 증가

-무각 [MAX. 사계]

전체 공격. 랜덤으로 적 3명에게 30% 확률로 석화(1턴간, 가드 저항이 불가능해지고, 분노를 회복하지 못하고, 데미지감소율이 15% 감소. 석화는 통상 상태이상 제거로 회복 불가능)를 부여. 적이 많을수록, 석화 확률이 최대 50%까지 증가. 적이 적을수록, 데미지가 증가. 부활 후, 석화상태가 된 적이 있는 적에게 데미지가 50% 증가

-6문 [SMAX. 강충]

전체 공격. 랜덤으로 적 3명에게 30% 확률로 석화(1턴간, 가드 저항이 불가능해지고, 분노를 회복하지 못하고, 데미지감소율이 15% 감소. 석화는 통상 상태이상 제거로 회복 불가능)를 부여. 적이 많을수록, 석화 확률이 최대 50%까지 증가. 적이 적을수록, 데미지가 증가. 부활 후, 필살기가 강충으로 변하고, 적 전체에게 가드가 불가능한 데미지를 주고, 석화상태가 된 적이 있는 적에게 데미지가 60% 증가. 무카이가 부활 후에 사망한 경우, 랜덤으로 아군 1명이 석화 무효가 되고, 2턴간, 데미지감소율이 15% 증가. 또한 랜덤으로 적 1명의 분노가 300 감소



<마가키>

카피 격투가, 차원 조종자

-패시브 [시공 왜곡]

자신의 방어력이 20% 증가하고, 데미지를 받을 때마다 방어력이 5% 증가(최대 6번 중첩 가능). 마가키가 사망시, 마가키를 쓰러뜨린 적의 데미지증가율과 분노회복속도가 50% 감소(NPC에게 효과가 크게 반감). 마가키는 혼란 무효. 1턴 째에 모든 디버프 무효

(방해 스킬) : 적 전체의 공격력 감소

-2문 [MAX. 시공 왜곡]

자신의 방어력이 25% 증가하고, 데미지를 받을 때마다 방어력이 10%, 공격력이 5% 증가(최대 3번 중첩 가능). 마가키가 사망시, 마가키를 쓰러뜨린 적의 데미지증가율, 데미지감소율과 분노회복속도가 50% 감소하고(NPC에게 효과가 크게 반감), 자신의 버프를 랜덤으로 다른 아군에게 이전. 마가키는 혼란 무효. 1턴 째에 모든 디버프 무효

(방해 스킬) : 적 전체의 공격력 감소

-스킬 [디멘션 스피어]

일렬 공격. 적 앞열의 상태이상(혼란, 특수상태이상 제외)을 복사하여, 적 뒷열에게 부여하고, 적 앞열의 버프를 제거. 자신의 방어력X200%의 체력을 회복. 전 턴에 스킬을 발동하지 않았을 경우, 다음 턴에 반드시 스킬 발동

-4문 [MAX. 익스플로딩 스피어]

일렬 공격. 적 앞열의 상태이상(혼란, 특수상태이상 제외)을 복사하여, 적 뒷열에게 부여하고, 적 앞열의 버프를 강탈. 자신의 방어력X300%의 체력을 회복. 전 턴에 스킬이 발동하지 않았을 경우, 다음 턴에 반드시 스킬 발동

-필살기 [유니버스 디스토션]

랜덤으로 3명 공격. 50% 확률로 타겟에게 혼란(필살기를 발동하지 못하고, 강제적으로 마가키를 공격. 마가키가 공격을 받을시, 그 적의 버프를 카피. 이미 혼란 상태인 적에게 혼란 부여 불가능)을 부여. 명중한 타겟이 혼란에 걸리지 않았을 경우, 마가키의 방어력X200%의 추뎀을 부여. 명중한 적이 적을수록 데미지가 최대 100%까지 증가. 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 20% 증가

-무각 [MAX. 유니버스 디스토션]

랜덤으로 3명 공격. 50% 확률로 타겟에게 혼란(필살기를 발동하지 못하고, 강제적으로 마가키를 공격. 마가키가 공격을 받을시, 그 적의 버프를 카피하고, 현재 체력의 10% 흡수. 이미 혼란 상태인 적에게 혼란 부여 불가능)을 부여. 명중한 타겟이 혼란에 걸리지 않았을 경우, 마가키의 방어력X300%의 추뎀을 부여. 명중한 적이 적을수록 데미지가 최대 100% 증가. 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 30% 증가

-6문 [SMAX. 팬텀 스피어]

랜덤으로 3명 공격(중복 가능). 50% 확률로 타겟에게 혼란(필살기를 발동하지 못하고, 강제적으로 마가키를 공격. 마가키가 공격을 받을시, 그 적의 버프를 카피하고, 현재 체력의 10%를 흡수. 이미 혼란 상태인 적에게 혼란 부여 불가능)을 부여. 명중한 타겟이 혼란에 걸리지 않았

을 경우, 마가키의 방어력×300%의 추뎀을 부여. **자신의 디버프를 랜덤으로 타겟에게 전달하고, 자신의 디버프를 제거.** 2턴간, 자신의 데미지 증가율과 데미지감소율이 30% 증가



<사이키>

흑염의 힘, 4전혼 핵심

-패시브 [흑염의 힘]

아군 앞열의 데미지증가율, 뒷열의 데미지감소율 증가(등장시 아군에 사이키 혼자일 경우, 양쪽 모두 증가, 아군에 본능 이오리가 있는 경우, 효과가 반감되고, 아군에 미즈치가 있는 경우, 효과 무효)하고, 매 턴, 랜덤으로 체력이 가득차지 않은 아군 1명의 최대 체력의 10%, 2턴째부터는 매턴, 랜덤으로 분노가 가득차지 않은 아군 격투가 1명의 분노 100 회복(등장시, 아군에 사이키 혼자일 경우, 효과가 반감). 사이키가 등장시, 전장에 있는 아군이 악호, 흑곰, 살무사, 현무 중 전혼 1개가 부족할 경우, 사이키가 부족한 전혼을 획득(효과도 획득). 등장시, 아군에 4개의 전혼이 전부 있을 경우, 사이키가 네 종류의 전혼의 일부 효과를 획득(전혼은 바뀌지 않음)하고, 첫 턴에 상태이상 무효화.

(리더 스킬) : 아군에 4종류의 전혼이 모였을 경우, 2턴간, 아군 전체의 필살기내성과 스킬내성이 30% 증가(다른 일반 리더 스킬보다 우선도가 높고, 다른 리더 스킬과 중첩 불가)

-2문 [MAX. 흑염의 힘]

아군 앞열의 데미지증가율, 뒷열의 데미지감소율 증가(사이키는 양쪽 모두 증가, 아군에 본능 이오리가 있는 경우, 효과가 반감되고, 아군에 미즈치가 있는 경우, 효과 무효)하고, 매 턴, 랜덤으로 체력이 가득차지 않은 아군 1명의 최대 체력의 10%, 2턴째부터는 매턴, 랜덤으로 분노가 가득차지 않은 아군 격투가 1명의 분노가 100 회복. **사이키는 모든 화상효과 무효.** 사이키가 등장시, 전장에 있는 아군이 악호, 흑곰, 살무사, 현무 중 전혼 1개가 부족할 경우, 사이키가 부족한 전혼을 획득(효과도 획득). 등장시, 아군에 4개의 전혼이 전부 있을 경우, 사이키가 네 종류의 전혼의 일부 효과를 획득(전혼은 바뀌지 않음)하고, 첫 턴에 상태이상과 **석화** 무효화.

(리더 스킬) : 아군에 4종류의 전혼이 모였을 경우, 2턴간, 아군 전체의 **필살기내성과 스킬내성이 35% 증가. 아군이 선공일 경우, 아군 전체의 크리울과 관통률이 10% 증가하고, 아군이 후공일 경우, 아군 전체의 가드율과 크리저항이 10% 증가**(다른 일반 리더 스킬보다 우선도가 높고, 다른 리더 스킬과 중첩 불가)

-스킬 [상암의 선]

일렬 공격. 흑염효과(분노회복속도가 20% 감소하고, 2턴간, 매턴 최대 체력의 10%의 화상 데미지 부여. 화상 데미지로 분노 회복 불가능)을 부여. 앞열 타겟의 최대 체력의 8%, 뒷열 타겟의 분노 200 흡수

-4문 [MAX. 상암의 선]

일렬 공격. 흑염효과(분노회복속도가 20% 감소하고, **3턴간**, 매턴 최대 체력의 10%의 화상 데미지 부여. 화상 데미지로 분노 회복 불가능)을 부여(**타겟이 이미 흑염 상태일 경우, 랜덤으로 다른 적 격투가에게 부여**). 앞열 타겟의 최대 체력의 8%, 뒷열 타겟의 분노 200 흡수

-필살기 [취우락]

단일 공격. 자신의 공격력과 방어력이 25% 증가. 자신의 체력이 50% 이상일 경우, 필살기가 취우락이 되고, 2턴간, 자신에게 흑염의 혼 효과(데미지증가율, 크리울, 관통률이 20% 증가. 제거 불가)를 부여하고, 타겟에게 20% 추뎀을 부여(흑염 상태인 적이 많을수록, 추뎀이 최대 45%까지 증가)하고, 80% 확률로 석화 또는 혼란 부여. 자신의 체력이 50% 미만일 경우, 필살기가 거룡의 전이 되고, 2턴간, 자신에게 흑염의 방패(데미지감소율, 가드율, 크리저항이 20% 증가. 제거 불가)를 부여하고, 자신의 체력을 15%(흑염 상태인 적이 많을수록, 회복량이 최대 35%까지 증가) 회복하고, 타겟의 버프를 강탈하고, 자신의 디버프를 상대에게 이전. 타겟이 KOF 역대 주인공일 경우, 사이키의 분노가 200 회복하고, 2턴간, 제어면역율이 80% 증가

-무각 [MAX. 취우락]

단일 공격. 자신의 **공격력과 방어력이 30% 증가**하고, **랜덤으로 아군 1명의 상태이상과 석화를 제거.** 자신의 체력이 50% 이상일 경우, 필살기가 취우락이 되고, 2턴간, 자신에게 흑염의 혼 효과(**데미지증가율, 크리울, 관통률이 25% 증가.** 제거 불가)를 부여하고, 타겟에게 **25%의 추뎀**을 부여(흑염 상태인 적이 많을수록, **추뎀이 최대 50%까지 증가**)하고, **90% 확률**로 석화 또는 혼란 부여. 자신의 체력이 50% 미만일 경우, 필살기가 거룡의 전이 되고, 2턴간, 자신에게 흑염의 방패(**데미지감소율, 가드율, 크리저항이 25% 증가.** 제거 불가)를 부여하고, 자신의 **체력을 20%**(흑염 상태인 적이 많을수록, **회복량이 최대 40%까지 증가**) 회복하고, 타겟의 버프를 강탈하고, 자신의 디버프를 상대에게 이전. 타겟이 KOF 역대 주인공일 경우, 사이키의 분노가 200 회복하고, 2턴간, 제어면역율이 80% 증가

-6문 [SMAX. 신집]

단일 공격. 자신의 **공격력과 방어력이 35% 증가**하고, **랜덤으로 아군 1명의 상태이상과 석화를 제거.** 2턴간, 자신에게 흑염의 혼 효과(데미지증가율, 크리울, 관통률이 25% 증가. 제거 불가)와 흑염의 방패(데미지감소율, 가드율, 크리저항이 25% 증가. 제거 불가)를 부여. 자신의 체력이 50% 이상일 경우, 타겟에게 25%의 추뎀을 부여(흑염 상태인 적이 많을수록, 추뎀이 최대 50%까지 증가)하고, 90% 확률로 석화 또는 혼란 부여. 자신의 체력이 50% 미만일 경우, 자신의 체력을 20%(흑염 상태인 적이 많을수록, 회복량이 최대 40%까지 증가) 회복하고, 타겟의 버프를 강탈하고, 자신의 디버프를 상대에게 이전. 타겟이 KOF 역대 주인공일 경우, 사이키의 분노가 200 회복하고, 2턴간, 제어면역율이 80% 증가



<사이키(변신 후)>

무한 전생, 가드 강화

-패시브 [무한 전생]

등장시, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율 증가, 자신 외의 아군에게 50%분 효과 적용.

매턴 아군 행동 시작시, 자신의 체력 12% 증가. 등장시, 다른 아군이 있는 경우, 매턴 시작시에 남은 체력 퍼센티지가 가장 적은 아군 1명의 체력 10% 회복, 랜덤으로 풀분노가 아닌 아군 1명의 분노 100 회복.

등장 첫턴과 '무한 전생' 효과 발동 턴 동안, 상태이상과 석화를 무효화하고, 반드시 스킬이 발동하고, 크리티컬 데미지를 받아도 가드, 저항 발동 가능.

1턴당 2번까지, 다른 아군이 필살기를 발동시, 사이키(변신 후)의 분노 100 회복.

사망할시, 다음 아군 턴에 부활하여, 사망시 분노를 계승. 첫 부활시 자신의 체력을 50% 회복, 이후 부활할 때마다, 체력회복량이 체력 최대치의 20%만큼, 최저 1%까지 감소, 자신의 체력회복률이 20% 감소. 다른 아군이 없는 상태에서 사망시, 한번만 부활 가능하고 이후 부활 불가. 등장시 1vs1일 경우, 1번만 발동 가능.

다른 격투가의 부활 효과는 사이키(변신 후)에게 적용 불가.

등장시, 전장에 있는 다른 아군 속성에 따라, 이하 효과 획득(속성 1종류당 최대 3번 중첩 가능)

공개 : 크리저항 14% 증가

방개 : 데미지증가율 10% 증가

기개 : 분노회복속도 10% 증가, 등장시 분노 100 회복
(S. 리더 스킬): 등장시 및 첫 부활시, 자신을 포함해 아군이 3명 이상, 또는 자신만 있는 경우, 2턴간, 아군 전체의 필살기내성과 스킬내성이 30%, 데미지감소율이 15% 증가.(S. 리더 스킬을 우선으로 발동하고, S. 리더스킬이 발동된 경우, 리더 스킬은 발동 불가)

-2문 [MAX. 무한 전생]

등장시, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율 증가, 자신 외의 아군에게 50%분 효과 적용.
매턴 아군 행동 시작시, 자신의 체력 12% 증가. 등장시, 다른 아군이 있는 경우, 매턴 시작시에 남은 체력 퍼센티지가 가장 적은 아군 1명의 체력 10% 회복, 랜덤으로 풀분노가 아닌 아군 1명의 분노 100 회복.
등장 첫턴과 '무한 전생' 효과 발동 턴 동안, 상태이상과 석화를 무효화하고, 반드시 스킬이 발동하고, 크리티컬 데미지를 받아도 가드, 저항 발동 가능. **영구적으로, 기절, 침묵, 빙결, 마비, 혼란, 석화 면역**
1턴당 2번까지, 다른 아군이 필살기를 발동시, 사이키(변신 후)의 분노 100 회복.
사망할시, 다음 아군 턴에 부활하여, 사망시 분노를 계승. 첫 부활시 자신의 체력을 **70% 회복**, 이후 부활할 때마다, 체력회복량이 체력 최대치의 20%만큼, 최저 1%까지 감소, 자신의 체력회복률이 20% 감소. 다른 아군이 없는 상태에서 사망시, 한번만 부활 가능하고 이후 부활 불가. 등장시 1vs1일 경우, 1번만 발동 가능.

'무한 전생'이 발동할 때마다, 자신의 방어력의 20%만큼 공격력이 영구적으로 증가(최대 5중첩 가능).

다른 격투가의 부활 효과는 사이키(변신 후)에게 적용 불가.
등장시, 전장에 있는 다른 아군 속성에 따라, 이하 효과 획득(속성 1종류당 최대 3번 중첩 가능)

공개 : **크리저항 20%, 데미지감소율 10% 증가**

방개 : 데미지증가율 10%, **스킬발동률 20% 증가**

기개 : 분노회복속도 10% 증가, 등장시 분노 100 회복

(S. 리더 스킬): 등장시 및 첫 부활시, 자신을 포함해 아군이 3명 이상, 또는 자신만 있는 경우, **3턴간**, 아군 전체의 **필살기내성과 스킬내성이 40%**, 데미지감소율, **크리율, 크리저항**이 15% 증가.(S. 리더 스킬을 우선으로 발동하고, S. 리더스킬이 발동된 경우, 리더 스킬은 발동 불가)

-스킬 [스킬]

단일 공격. 40% 확률로 타겟에게 기절 부여. 타겟에게 영구적으로 명염 효과 부여(제거 불가. 매턴 분노회복이 불가능한 대상의 최대 체력치의 7%의 추뎀 부여. 추뎀 무효 불가. 2턴간, 대상의 데미지증가율과 데미지감소율 15% 감소)
2턴간, 자신의 방어력이 50%, 필살기내성이 30% 증가(제거 불가). 2턴간, 공격받을시, 40% 확률로 직접 공격으로 받는 데미지를 50% 저항. 가드 저항이 발동할시, 분노 80 회복

-4문 [MAX. 스킬]

단일 공격. **60%** 확률로 타겟에게 기절 부여. 타겟에게 영구적으로 명염 효과 부여(제거 불가. 매턴 분노회복이 불가능한 대상의 **최대 체력치의 8%**의 추뎀 부여. 추뎀 무효 불가. 2턴간, 대상의 데미지증가율과 데미지감소율 15% 감소)
2턴간, 자신의 **데미지내성이 20%**, 방어력이 50%, **필살기내성과 스킬내성이 40% 증가**(제거 불가). 2턴간, 공격받을시, **60%** 확률로 직접 공격으로 받는 데미지를 50% 저항. 가드 저항이 발동할시, **분노 100 회복**.
전장에 있는 아군의 각각 전혼에 따라, 이하 효과 획득(같은 전혼끼리 중첩 불가)
현무 : 2턴간, 자신의 체력이 50%이하가 될시, 체력을 15% 회복(첫 발동때만 유효)
살무 : 타겟의 체력 최대치의 6% 흡수
악호 : 25% 확률로 타겟에게 2턴간 침묵 부여
흑곰 : 타겟의 분노 200 감소

-필살기 [필살기]

단일 공격. 자신의 데미지증가율, 데미지감소율, 공격력이 2턴간 20% 증가. 타겟에게 영구적으로 명염 효과 부여(제거 불가. 매턴 분노회복이 불가능한 대상의 최대 체력치의 7%의 추뎀 부여. 추뎀 무효 불가. 2턴간, 대상의 데미지증가율과 데미지감소율 15% 감소). 명염 상태인 적 수에 따라, 자신의 필살기 데미지가 5%X인원수 증가(1턴), 공격 대상에게 대상의 체력 최대치 4%X인원수의 추뎀 부여(무효 불가)
'패혈 저항' 효과 획득(2턴간, 1번 패혈을 무효 가능. 중첩 불가). 아군 1명(상태이상 상태인 아군 우선)의 상태이상과 석화 제거. 사이키(변신 후)의 체력이 이번 필살기 데미지의 40%만큼 회복

-무각 [MAX. 필살기]

단일 공격. 자신의 **데미지증가율, 데미지감소율, 공격력이 2턴간 30% 증가**. 타겟과 타겟 주변 랜덤으로 1명에게(**명염 효과 상태가 아닌 적 우선**) 명염 효과 부여(제거 불가. 매턴 분노회복이 불가능한 대상의 **최대 체력치의 8%**의 추뎀 부여. 추뎀 무효 불가. 2턴간, 대상의 데미지증가율과 데미지감소율 15% 감소). 명염 상태인 적 수에 따라, 자신의 필살기 데미지가 5%X인원수 증가(1턴), 공격 대상에게 대상의 **체력 최대치 6%X**인원수의 추뎀 부여(무효 불가)
'패혈 저항' 효과 획득(2턴간, 1번 패혈을 무효 가능. 중첩 불가). 아군 1명(상태이상 상태인 아군 우선)의 상태이상과 석화 제거. 사이키(변신 후)의 체력이 이번 **필살기 데미지의 60%**만큼 회복. **2턴간, 아군이 크리티컬 데미지를 받아도 가드, 저항 발동 가능**

-6문 [SMAX. 필살기]

전체 공격. 타겟이 적을 수록 데미지가 최대 180%까지 증가. 자신의 **데미지증가율, 데미지감소율, 공격력이 2턴간 35% 증가**. 랜덤으로 3명(**명염 효과가 없는 적 우선**)에게 명염 효과 부여(**영구지속**. 제거 불가. 매턴 분노회복이 불가능한 대상의 **최대 체력치의 10%**의 추뎀 부여. 추뎀 무효 불가. 2턴간, 대상의 데미지증가율과 데미지감소율 15% 감소). 명염 상태인 적 수에 따라, 자신의 필살기 데미지와 **데미지 증가율이 6%X**인원수 증가(1턴), 공격 대상에게 대상의 **체력 최대치 6%X**인원수의 추뎀 부여(무효 불가). **메인 타겟에게 30%(타겟이 많을수록 최대 100%까지 증가)의 추뎀 부여(무효 불가)**. 공격후, 메인 타겟의 분노를 60% 흡수(1턴에 1번 발동 가능, 크리티컬 히트가 되지 않고 가드 불가)하고, 흡수한 분노가 300 이하일 경우 추가로 분노 300 회복. 1턴에 1번만 풀분노가 아닌 아군 2명의 분노 100 회복.
'패혈 저항' 효과 획득(2턴간, 1번 패혈을 무효 가능. 중첩 불가). 아군 1명(상태이상 상태인 아군 우선)의 상태이상과 석화 제거. 사이키(변신 후)의 체력이 이번 필살기 데미지의 60%만큼 회복. 2턴간, 아군이 크리티컬 데미지를 받아도 가드, 저항 발동 가능

신 주인공 팀



<화염불탁 쿠사나기 교>

악한 기운 제거, 순수한 정의

-패시브 [화염불탁]

아군 불개의 필살기 데미지 증가(중첩 불가). 자신은 화상효과 무효. KOF 역대 최종보스를 쓰러뜨릴 때마다 필살기 데미지와 필살기내성이 15% 증가(최대 60%까지). 필살기를 처음 발동시 전장이 화염전장으로 변하고, 자신의 공격력과 방어력이 20% 증가하고, 화상 상태인 적 격투가의 데미지감소율과 크리저항이 10% 감소. 화염전장에서 아군에 화염불탁교가 있는 한, 턴 시작시 자신의 최대 체력의 12%를 회복하고, 아군 불개(자신 미포함)의 최대 체력의 6%를 회복. 적 아군의 모든 화염불탁교가 사망시, 화염전장 제거. 화염불탁교가 등장시, 아군이 1명일 경우, 즉시 화염전장이 되고, 분노회복속도가 20% 증가.

-2문 [MAX. 화염불탁]

아군 불개의 필살기 데미지 증가(중첩 불가), 자신은 화상효과 무효. KOF 역대 최종보스를 쓰러뜨릴 때마다 필살기데미지와 필살기내성이 15% 증가(최대 60%까지). 필살기를 처음 발동시 전장이 화염전장으로 변하고, 자신의 공격력과 방어력이 20% 증가하고, 화상 상태인 적 격투가의 **데미지감소율과 크리저항이 15% 감소**. 화염전장에서 아군에 화염불탁교가 있는 한, 턴 시작시 자신의 **최대 체력의 15%를 회복**하고, 아군 불개(자신 미포함)의 **최대 체력의 8%를 회복**하고, **랜덤으로 아군 불개 1명(풀분노가 아닌 아군 우선, 자신 미포함)의 분노 200 회복**. 적 아군의 모든 화염불탁교가 사망시, 화염전장 제거. 화염불탁교가 등장시, 아군이 1명뿐인 경우, 즉시 화염전장이 되고, 분노회복속도가 20% 증가. 등장시, **아군 불개(원호, 자신 포함)이 3명 이상 있는 경우, 분노 100을 회복하고, 1턴째에 모든 상태이상과 석화 무효**

-스킬 [백식 귀신태우기]

단일 공격. 교의 화염효과(화염전장이 없는 경우, 2턴간, 매턴 타겟에게 최대 체력의 8%의 데미지를 주고, 효과가 사라질 때 자신의 최대 체력의 8% 회복. 화염전장이 있는 경우. 효과는 계속되고, 매턴 타겟에게 최대 체력의 12%의 데미지를 주고, 효과가 사라질시, 2턴간 타겟의 데미지증가율과 데미지감소율이 20% 감소. 교의 화염에 의한 데미지는 분노회복 불가능)를 부여. 자신의 디버프를 제거하고, 2턴간, 자신에게 화염 방패효과(반사율과 흡혈률이 30% 증가)를 부여. 화염전장인 경우, 반드시 스킬을 발동

-4문 [MAX. 백식 귀신태우기]

단일 공격. 교의 화염효과(화염전장이 없는 경우, 2턴간, 매턴 타겟에게 최대 체력의 8%의 데미지를 주고, 효과가 사라질 때 자신의 최대 체력의 8% 회복. 화염전장이 있는 경우, 효과는 계속되고, 매턴 타겟에게 최대 체력의 12%의 데미지를 주고, 효과가 사라질시, 2턴간 타겟의 데미지증가율과 데미지감소율이 20% 감소. 교의 화염에 의한 데미지는 분노회복 불가능)를 부여. 자신의 디버프를 제거하고, 2턴간, 자신에게 화염 방패효과(**반사율과 흡혈률이 35% 증가**)를 부여하고, **아군 불캐(자신 미포함)의 스킬발동률과 스킬데미지가 10% 증가**. 화염전장인 경우, 반드시 스킬을 발동하고, **스킬 데미지가 20% 증가**

-필살기 [리 백팔식 대사치]

일렬 공격. 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 20% 증가. 타겟에게 교의 화염 효과를 부여하고, 메인 타겟에게 추뎀(메인 타겟의 분노가 많을 수록 데미지 증가)을 부여. 타겟의 분노가 200 감소하고, 1턴간, 분노회복속도가 90% 감소.

-무각 [MAX. 리 백팔식 대사치]

일렬 공격. 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 30% 증가**. 타겟에게 교의 화염 효과를 부여하고, 메인 타겟에게 추뎀(메인 타겟의 분노가 많을 수록 데미지 증가)을 부여. 타겟의 **분노가 300 감소**하고, 1턴간 분노회복속도가 90% 감소. **아군에 본능 이오리가 있고, 타겟이 1명일 경우, 본능 이오리와 가드 저항이 불가능한 합동 필살기로 공격. 위 효과 외에 추가로 2턴간, 메인 타겟의 체력 회복효과가 70% 감소(전투 중 1번만 발동 가능)**

-6문 [SMAX. 리 백이십일식 천충운]

일렬 공격. 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 35% 증가**. 타겟에게 교의 화염 효과를 부여하고, 메인 타겟에게 추뎀(메인 타겟의 분노가 많을 수록 데미지 증가)을 부여. 타겟의 분노가 300 감소하고, 1턴간, **분노회복속도가 95% 감소. 화상효과가 붙은 적에게 20% 추뎀을 주고, 상태이상 또는 석화 상태인 아군 불캐의 상태이상 제거**. 아군에 본능 이오리가 있고, 타겟이 1명일 경우, 본능 이오리와 가드 저항이 불가능한 합동 필살기로 공격. 위 효과 외에 추가로 2턴간, 메인 타겟의 **체력 회복효과가 75% 감소**(전투 중 1번만 발동 가능)



<본능 이오리>

육체도 영혼도 파괴

-패시브 [본원의 힘]

아군 앞열의 공격력, 뒷열의 체력 증가(등장시 아군에 본능 이오리 혼자일 경우, 양쪽 모두 증가, 아군에 사이키가 있는 경우, 효과가 반감되고, 아군에 미즈치가 있는 경우, 효과 무효). 매턴, 랜덤으로 상태이상(빙결, 마비, 기절, 침묵, 봉인, 영혼화염) 상태인 아군 1명의 상태이상을 제거. 본능 이오리가 등장시, 아군에 같은 전혼이 3개 이상인 경우, 그 전혼의 효과 획득

(리더 스킬) : 본능 이오리가 등장시, 아군에 같은 전혼이 3개 이상인 경우, 2턴간 아군 전체(본인 포함)의 가드율이 40% 증가(이그니스의 리더스킬과 중첩 불가)

-2문 [MAX. 본원의 힘]

아군 앞열의 공격력, 뒷열의 체력 증가(본능 이오리는 양쪽 모두 증가, 아군에 사이키가 있는 경우, 효과가 반감되고, 아군에 미즈치가 있는 경우, 효과 무효). 매턴, 랜덤으로 상태이상(빙결, 마비, 기절, 침묵, 봉인, 영혼화염), **혼란, 석화** 상태인 아군 1명의 상태이상 및 **석화**를 제거. 본능 이오리가 등장시, 아군에 같은 전혼이 3개 이상인 경우, 그 전혼의 효과 획득

(리더 스킬) : 본능 이오리가 등장시, 아군에 같은 전혼이 3개 이상인 경우, 2턴간 아군 전체(본인 포함)의 **데미지감소율이 35% 증가. 그 전혼의 종류에 따라, 이하 효과 획득**

살무사 : 아군 전체의 스킬발동률이 20% 증가하고, 2턴간, 스킬 공격시 추가로 타겟의 최대 체력의 5%의 데미지를 주고, 자신의 최대 체력의 5% 회복.

악호 : 2턴간, 아군 전체의 크리율이 20% 증가

현무 : 아군 전체에게 불굴(체력이 적을수록 데미지가 최대 10% 증가)효과 부여. 이 불굴효과의 최대 데미지는 매턴 10%씩 최대 50%까지 증가

흑곰 : 2턴간, 아군 전체의 분노회복속도가 20% 증가

위 효과는 이그니스, 크리자리드, 테리 2003, 네임리스, 아델하이드의 리더스킬과 중첩 불가(본능 이오리의 리더 스킬 우선)

-스킬 [백이십구식 명오]

단일 공격. 타겟의 체력을 8%, 분노 200 흡수. 2턴간, 타겟의 스킬 공격 데미지가 50% 감소

-4문 [MAX. 백이십구식 명오]

단일 공격. 타겟의 **체력을 10%**, 분노 200 흡수. 2턴간, 타겟의 **스킬 공격 데미지가 80% 감소. 불캐에게 50% 추뎀 부여. 타겟이 애쉬일 경우, 아군의 취염효과를 제거하고, 2턴간, 애쉬가 취염효과를 아군에게 부여 불가능**

-필살기 [금 천이백십팔식 팔지오]

단일 공격. 가드 저항 무시. 타겟의 공격력, 방어력, 데미지증가율, 데미지감소율을 15% 흡수하고, 2턴간, 타겟의 체력 회복효과(치료율, 최대체력비율회복, 흡혈률 포함. 이 효과는 통상 상태이상 회복으로 해제 불가)가 50% 감소.

-무각 [MAX. 금 천이백십팔식 팔지오]

단일 공격. 가드 저항 무시. 타겟의 **공격력, 방어력, 데미지증가율, 데미지감소율을 20% 흡수**하고, 2턴간, 타겟의 **체력 회복효과(치료율, 최대체력비율회복, 흡혈률 포함. 이 효과는 통상 상태이상 회복으로 해제 불가)가 70% 감소. 아군에 화염불탁교가 있고, 타겟이 KOF 역대 최종보스일 경우, 화염불탁교와 합동 필살기로 공격. 위 효과 외에 추가로 타겟의 분노가 300 감소하고, 1턴간, 분노회복속도가 90% 감소(전투 중 1번만 발동 가능)**

-6문 [SMAX. 금 천이백십일식 팔치녀]

단일 공격. 가드 저항 무시. 타겟의 **공격력, 방어력, 데미지증가율, 데미지감소율을 25% 흡수**하고, 2턴간, 타겟의 **체력 회복효과(치료율, 최대체력비율회복, 흡혈률 포함. 이 효과는 통상 상태이상 회복으로 해제 불가)가 75% 감소. 타겟이 쓰러질 경우, 타겟 주변 적 격투가의 데미지증가율과 분노회복속도가 25% 감소. 아군에 화염불탁교가 있고, 타겟이 KOF 역대 최종보스일 경우, 화염불탁교와 합동 필살기로 공격. 위 효과 외에 추가로 타겟의 분노가 300 감소하고, 1턴간, 분노회복속도가 90% 감소(전투 중 1번만 발동 가능). 본능 이오리가 얻은 전혼에 따라, 이하 효과 획득**

악호 : 2턴간, 크리데미지가 15% 증가

살무사 : 2턴간, 스킬 데미지가 30% 증가

현무 : 자신의 최대 체력의 12% 회복

흑곰 : 분노 200 회복

SNK 히로인즈 팀



<레오나 콜라보 버전>

흑곰 전혼 필수 멤버, 원펀치 군인녀

-패시브 [고양이의 힘]

자신의 데미지증가율과 데미지감소율 증가. 레오나 콜라보 버전이 등장시, 앞열에 있는 경우, 자신의 크리저항과 필살기내성이 15% 증가하고, 데미지를 받을시, 분노가 추가로 40 회복. 뒷열에 있는 경우, 자신의 크리율과 필살기데미지가 15% 증가하고, 공격시 분노가 추가로 80 회복. 등장시, 아군이 자신만 있는 경우, 위 효과를 전부 획득. 2턴째부터, 매턴 시작시 40% 확률로 1턴간, 랜덤으로 적 1명에게 상태이상(기절, 마비, 빙결, 침묵, 영혼화염)을 랜덤으로 한 종류를 부여하고, 자신의 체력이 25% 이하일 경우, 40%까지 회복(전투 중 총 9번 발동 가능). 전장에 있는 적 격투가가 많을수록, 상태이상 부여 확률이 최대 80%까지 증가. 레오나 콜라보 버전이 등장시, 아군(원호 포함)에 여성격투가가 2명 이상 있는 경우, 자신의 제어면역율이 50% 증가

-2문 [MAX. 고양이의 힘]

자신의 데미지증가율과 데미지감소율 증가. 레오나 콜라보 버전이 등장시, 앞열에 있는 경우, 자신의 크리저항, **가드율**, 필살기내성이 **18% 증가**하고, 데미지를 받을시, **분노가 추가로 60 회복**. 뒷열에 있는 경우, 자신의 크리율, **관통률**, 필살기데미지가 **18% 증가**하고, 공격시 **분노가 추가로 120 회복**. 등장시, 아군이 자신만 있는 경우, 위 효과를 전부 획득. 2턴째부터, 매턴 시작시 **50% 확률**로 1턴간, 랜덤으로 적 1명에게 상태이상(기절, 마비, 빙결, 침묵, 영혼화염)과 **석화** 중 랜덤으로 한 종류를 부여, **적의 공격을 받은 후**, 자신의 **체력이 30% 이하**일 경우, 곧바로 **최대 체력의 20%를 회복**하고, **상태이상을 제거(1턴간 3번까지)**, 총 9번 발동 가능). 전장에 있는 적 격투가가 많을수록, 상태이상부여 확률이 최대 80%까지 증가. 레오나 콜라보 버전이 등장시, 아군(원호 포함)에 여성격투가가 2명 이상 있는 경우, 자신의 제어면역율이 50% 증가

-스킬 [X칼리버]

단일 공격. 타겟의 버프 제거. 등장 2턴 동안에는 스킬 발동시, 타겟에게 열상효과(2턴간, 치료가율이 50% 감소, 매턴 최대 체력의 8% 추뎀 부여. 열상효과와 데미지는 분노회복 불가능)을 부여하고, 랜덤으로 아군 2명의 데미지감소율이 15% 증가. 3턴째부터 스킬이 불택런처로 바뀌고, 타겟의 버프를 제거. 체력이 가장 적은 아군 격투가의 체력이 준 데미지의 50%만큼 회복하고, 랜덤으로 적 격투가 2명의 데미지증가율이 15% 감소

-4문 [MAX. X칼리버]

단일 공격. 타겟의 버프 제거. 등장 2턴 동안에는 스킬 발동시, 타겟에게 열상효과(2턴간, 치료가율, **최대체력비율회복**, **흡혈을 포함한 치료효과**가 50% 감소, **제거 불가**. 매턴 **최대 체력의 10% 추뎀** 부여. 열상효과와 데미지는 분노회복 불가능)을 부여하고, **체력이 가장 적은 아군 2명의 데미지감소율이 20% 증가**. 3턴째부터 스킬이 불택런처로 바뀌고, 타겟의 버프를 제거. **자신**과 체력이 가장 적은 아군 격투가의 체력이 준 데미지의 50%만큼 회복하고, **공격력이 가장 높은 적 격투가 2명의 데미지증가율이 20% 감소**

-필살기 [슬래시 세이버]

단일 공격. 2턴간, 자신의 공격력과 방어력이 25% 증가. 등장 2턴 동안에는, 2턴간, 아군 전체에게 치명효과(타겟의 체력이 50% 이상일 경우, 데미지가 25% 증가)를 부여하고, 타겟의 데미지증가율, 데미지감소율과 분노회복속도가 20% 감소하고, 타겟이 쓰러지지 않았을 경우, 이번 턴에 반드시 스킬을 발동. 3턴째부터는, 2턴간, 아군 전체에게 참살효과(타겟의 체력이 45% 미만일 경우, 데미지가 20% 증가)를 부여하고, 타겟 주변 격투가에게 40% 데미지를 부여하고, 타겟이 쓰러졌을 경우, 이번 턴에 반드시 스킬을 발동.

-무각 [MAX. 슬래시 세이버]

단일 공격. 2턴간, 자신의 **공격력과 방어력이 35% 증가**. 등장 2턴 동안에는, **타겟이 체력이 가장 많은 적 격투가가 되고**, 2턴간, 아군 전체에게 치명효과(타겟의 체력이 50% 이상일 경우, **데미지가 30% 증가**)를 부여하고, 타겟의 **데미지증가율과 데미지감소율과 분노회복속도가 25% 감소**하고, 타겟이 쓰러지지 않았을 경우, 이번 턴에 반드시 스킬을 발동. 3턴째부터는, **타겟이 체력이 가장 적은 격투가가 되고**, 2턴간, 아군 전체에게 참살효과(타겟의 체력이 45% 미만일 경우, **데미지가 25% 증가**)를 부여하고, 타겟 주변 격투가에게 **50% 데미지**를 부여하고, 타겟이 쓰러졌을 경우, 이번 턴에 반드시 스킬을 발동.

-6문 [SMAX. V슬래서]

단일 공격. **본 턴에 반드시 스킬을 발동하고**, 3턴간, 자신의 공격력과 방어력이 35% 증가. **전장에 있는 적 격투가 중 체력이 50% 미만인 인원이 반 미만일 경우**, 타겟이 체력이 가장 많은 적 격투가가 되고, 2턴간, 아군 전체에게 치명효과(타겟의 체력이 50% 이상일 경우, **데미지가 35% 증가**)를 부여하고, 타겟의 데미지증가율, 데미지감소율과 분노회복속도가 25% 감소. **전장에 있는 적 격투가 중 체력이 50% 미만인 인원이 반 이상일 경우**, 타겟이 체력이 가장 적은 적 격투가가 되고, 2턴간, 아군 전체에게 참살효과(타겟의 체력이 45% 미만일 경우, **데미지가 30% 증가**)를 부여하고, 타겟 주변 격투가에게 50% 데미지 부여



<테리 콜라보 버전>

맹렬한 파워, 고위력 공격

-패시브 [FATAL CUTIE]

공격한 타겟의 분노 감소. 1턴째에 자신은 분노회복저하 무시. 아군 턴 시작시, 자신의 체력을(자신의 체력 최대치의 10%+4%×울프파워의 단계수×자신의 체력 최대치) 회복. 등장 시와 2턴 이후의 매턴 아군 행동 시작 시에 울프 파워가 2단계 쌓이고, 최대 5단계까지 중첩 가능. 울프 파워의 단계수에 따라, 이하 효과 부여

1단계 이상 : 공격력과 방어력이 20% 증가. 파워 부스트가 부여되고, 분노회복속도가 25% 증가

2단계 이상 : 크리율과 크리저항이 20% 증가

3단계 이상 : 흡혈률이 20% 증가. 파워풀이 부여되고, 공격할 때마다 분노 150 회복

4단계 이상 : 크리데미지가 20% 증가

5단계 이상 : 필살기 데미지가 20% 증가. 파워 부스트가 부여되고, 공격할 때마다, 모든 타겟의 최력최대치의 7%의 추뎀(무효 불가)을 부여하고, 자신의 체력 최대치의 7% 회복. 울프 파워가 5단계에 도달하고 2턴이 경과한 후, 쌓인 울프 파워가 1단계 상태로 복귀. 아군 턴이 시작될 때, 아군에 테리 콜라보 버전만 있는 경우(원호 등장과 아군 부활 전에 판단), 울프 파워가 즉시 5단계가 되고, 영구적으로 지속(등장시, 1vs1일 경우, 이 효과는 무효)

-2문 [MAX. FATAL CUTIE]

공격한 타겟의 분노 감소. 1턴째에 자신은 분노회복저하 무시. 아군 턴 시작시, 자신의 체력을(자신의 체력 최대치의 10%+**5%**×울프파워의 단계수×자신의 체력 최대치) 회복. 등장 시와 2턴 이후의 매턴 아군 행동 시작 시에 울프 파워가 2단계 쌓이고, 최대 5단계까지 중첩 가능. 울프 파워의 단계수에 따라, 이하 효과 부여

1단계 이상 : **공격력과 방어력이 25% 증가**. 파워 부스트가 부여되고, 분노회복속도가 25% 증가

2단계 이상 : **크리율과 크리저항이 25% 증가**

3단계 이상 : **흡혈률이 25% 증가**. 파워풀이 부여되고, 공격할 때마다, 분노가 150 회복

4단계 이상 : **크리데미지가 25% 증가**

5단계 이상 : **필살기 데미지가 25% 증가**. 파워 부스트가 부여되고, **즉시 분노 1000을 회복**하고, **자신의 상태이상과 석화 제거**. 공격할 때마다, 모든 타겟의 **체력최대치의 8% 추뎀**(무효 불가)을 부여하고, 자신의 **체력 최대치의 8% 회복**. 울프 파워가 5단계에 도달하고 2턴이 경과한 후, 쌓인 울프 파워가 1단계 상태로 복귀. 아군 턴이 시작될 때, 아군에 테리 콜라보 버전만 있는 경우(원호 등장과 아군 부활 전에 판단). 울프 파워가 즉시 5단계가 되고, 영구적으로 지속되며, **자신은 분노회복저하 무시**(등장시, 1vs1일 경우, 이 효과는 무효)

-스킬 [번 너클]

일렬 공격. 2턴간, 타겟의 분노회복속도가 30% 감소하고, 스프레드 마크 부여(무효 불가). 메인 타겟에게 30% 추뎀을 부여하고, 랜덤으로 아군 2명(앞열 우선)의 분노 150 회복

-4문 [MAX. 번 너클]

일렬 공격. 2턴간, 타겟의 **분노회복속도가 50% 감소**하고, 스프레드 마크 부여(무효 불가). 메인 타겟에게 **40% 추뎀**을 부여하고, **스프레드 마크가 부여된 모든 적 격투가에게 같은 양의 추뎀 부여(이상 추뎀은 무효 불가)**. 랜덤으로 아군 **3명**(앞열 우선)의 분노 150 회복

-필살기 [버스터 울프]

단일 공격(스프레드 마크가 붙은 적 격투가 우선). 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 각각 20% 증가. 스프레드 마크가 붙은 타겟을 공격시, 주변 적에게 20%의 추뎀 부여. 4성 패시브를 습득한 경우, 울프 파워의 단계수에 따라 이하 효과 부여

1단계 이상 : 이번 공격이 50% 확률로 가드 저항을 무시

3단계 이상 : 이번 공격으로 타겟의 방어력의 30% 무시

5단계 이상 : 타겟에게 20% 추뎀을 부여(무효 불가). 1턴간, 타겟의 체력회복률이 50% 감소(무효 불가, 제거 불가)

-무각 [MAX. 버스터 울프]

단일 공격(스프레드 마크가 붙은 적 격투가 우선). 자신의 디버프를 제거하고, 2턴간 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 각각 30% 증가하고, 이번 턴에 반드시 스킬 발동. 스프레드 마크가 붙은 타겟을 공격시, 주변 적 격투가에게 30%의 추뎀 부여. 4성 패시브를 습득한 경우, 울프 파워 단계수에 따라, 이하 효과 부여

1단계 이상 : 이번 공격이 70% 확률로 가드 저항을 무시

3단계 이상 : 이번 공격으로 타겟의 방어력의 50%, 데미지감소율의 20% 무시

5단계 이상 : 타겟에게 30%의 추뎀과 타겟 체력 최대치의 15% 추뎀을 부여(무효 불가). 1턴간, 타겟의 체력회복률이 90% 감소(무효 불가, 제거 불가)

-6문 [SMAX. 파워 게이지]

단일 공격(스프레드 마크가 붙은 적 격투가 우선). 자신의 디버프를 제거하고, 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 각각 35% 증가하고, 이번 턴에 반드시 스킬 발동. 스프레드 마크가 붙은 타겟을 공격시, 주변 적 격투가에게 50% 추뎀 부여. 필살기가 발동 후, 즉시 데미지를 1번 버티기 가능(전투 종료까지 3번 발동 가능, 중첩 불가)해지고, 즉시 체력을 최대치의 20%분 회복. 4성 패시브를 습득한 경우, 처음만, 필살기가 발동될 때 울프 파워가 1단계 쌓이고, 울프 파워 단계수에 따라, 이하 효과 부여

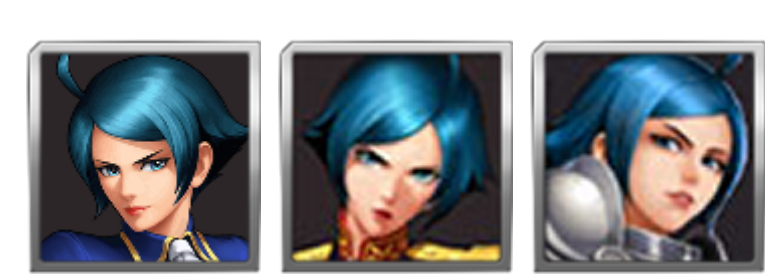
1단계 이상 : 이번 공격이 가드 저항을 무시

3단계 이상 : 이번 공격으로 타겟의 방어력의 50%, 데미지감소율의 30% 무시

5단계 이상 : 타겟에게 30% 추뎀과 타겟 체력 최대치의 20% 추뎀을 부여(무효 불가). 1턴간, 타겟의 체력회복률이 100% 감소(무효 불가, 제거 불가)

울프 파워가 5단계 쌓인 상태에서, 필살기로 적을 쓰러뜨리지 못했을 경우, 즉시 분노가 MAX가 되고, 필살기가 파워 게이지로 바뀌고, 위 효과를 획득하고, 추가로 1턴간, 타겟의 크리율이 30% 감소(5단계 쌓인 상태에서, 한번만 발동 가능)

XI 라이벌 팀



<엘리자베트 블랑토르쉬>

강력한 실드, 공방 일체

-패시브 [빛의 힘]

엘리자베트가 등장시, 실드(실드의 내구치는 엘리자베트의 최대 체력의 80%, 반사 데미지를 무시하고, 실드가 파괴될 때에 오버한 만큼의 데미지 무시)를 획득. 실드가 부여된 동안, 엘리자베트의 데미지감소율이 25% 증가. 실드가 파괴되면, 자신과 주변 격투가의 분노가 100 회복하고, 자신의 상태이상과 석화를 제거. 엘리자베트의 실드가 파괴되면, 자신의 데미지증가율이 20% 증가하고, 엘리자베트가 적을 공격할 때마다, 실드를 파괴한 적 격투가(화상, 열상, 독 등의 디버프 데미지나 룬 추뎀, 원호 등으로 파괴된 경우에는, 마지막으로 엘리자베트를 공격한 적)에게, 해당 격투가의 최대 체력의 10% 추뎀을 부여(추뎀은 영구지속). 엘리자베트는 혼란 무효

(방해 스킬) : 적 전체의 공격력 감소

-2문 [MAX. 빛의 힘]

엘리자베스가 등장시, 실드(실드의 내구치는 엘리자베트의 최대 체력의 90%, 반사 데미지를 무시하고, 실드가 파괴될 때에 오버한 만큼의 데미지 무시)를 획득. 실드가 부여된 동안, 엘리자베트가 상태이상과 석화를 무효하고, 데미지감소율이 25% 증가. 실드가 파괴되면, 다음 아군 턴이 시작할 때 자신의 분노가 300, 주변 격투가의 분노가 100 회복하고, 자신의 상태이상과 석화를 제거. 엘리자베트의 실드가 파괴되면, 자신의 데미지감소율의 증가량이 15%가 되고, 데미지증가율과 크리율이 20% 증가하고, 엘리자베트가 적을 공격할 때마다, 실드를 파괴한 적 격투가(화상, 열상, 독 등의 디버프 데미지나 룬 추뎀, 원호 등으로 파괴된 경우에는, 마지막에 엘리자베트를 공격한 적)에게, 해당 격투가의 최대 체력의 12% 추뎀을 부여(추뎀은 영구지속되고, 분노 회복 불가능). 엘리자베트는 혼란 무효

(방해 스킬) : 적 전체의 공격력 감소

-스킬 [미스트랄]

단일 공격. 랜덤으로 분노가 MAX인 적 격투가 1명(없는 경우, 랜덤으로 적 격투가 1명)의 분노 200이 감소하고, 엘리자베트가 실드가 있는 경우, 2턴간, 자신의 반사율이 50% 증가. 실드가 없는 경우, 이번 스킬 데미지가 50% 증가

-4문 [MAX. 미스트랄]

단일 공격. 랜덤으로 분노가 MAX인 적 격투가 1명(없는 경우, 랜덤으로 적 격투가 1명)의 분노 200을 흡수하고, 2턴간, 자신의 반사율이 50% 증가. 스킬 유효상태 동안, 엘리자베트의 스킬발동률이 20%, 스킬 데미지가 50% 증가

-필살기 [노블 블랑]

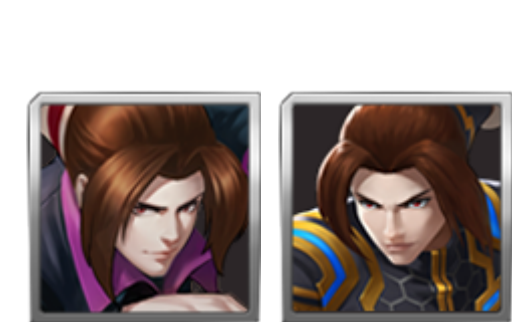
일렬 공격. 2턴간, 자신의 공격력과 방어력이 20% 증가. 체력 퍼센티지가 가장 적은 아군 격투가(해당 격투가가 자신일 경우, 랜덤으로 다른 아군 격투가)에게 실드(실드의 내구치는, 엘리자베트의 최대 체력의 15%, 반사 데미지를 무시하고, 실드가 파괴될 때에 오버한 만큼의 데미지 무시. 2턴 지속)를 부여(최대 2번). 3번째 이후의 필살기는 자신의 최대 체력의 10% 회복. 25% 확률로 타겟에게 혼란 부여(필살기와 스킬 발동이 불가능해지고, 강제적으로 엘리자베트를 공격. 이미 혼란 상태인 적은 혼란 불가)

-무각 [MAX. 노블 블랑]

일렬 공격. 2턴간, 자신의 공격력과 방어력이 30% 증가. 체력 퍼센티지가 가장 적은 아군 격투가(해당 격투가가 자신일 경우, 랜덤으로 다른 아군 격투가)에게 실드(실드의 내구치는, 엘리자베트의 최대 체력의 25%, 반사 데미지를 무시하고, 실드가 파괴될 때에 오버한 만큼의 데미지 무시. 2턴 지속)를 부여(최대 2번). 엘리자베트가 필살기를 발동할 때, 자신의 실드가 파괴되지 않았을 경우, 이 실드 내구치를 최대 내구치의 15% 회복(최대 2번 회복하고, 1vs1일 경우엔 효과가 반감). 엘리자베트가 필살기를 발동할 때, 자신의 실드가 파괴되어 있을 경우, 자신의 최대 체력의 15% 회복. 35% 확률로 타겟에게 혼란 부여(필살기와 스킬 발동이 불가능해지고, 강제적으로 엘리자베트를 공격. 이미 혼란 상태인 적은 혼란 불가)

-6문 [SMAX. 에토와르 피란트]

일렬 공격. 2턴간, 자신의 공격력과 방어력이 35% 증가. 체력 퍼센티지가 가장 적은 아군 격투가(해당 격투가가 자신일 경우, 랜덤으로 다른 아군 격투가)에게 실드(실드의 내구치는 엘리자베트의 최대 체력의 30%, 반사 데미지를 무시하고, 실드가 파괴될 때에 오버한 만큼의 데미지 무시. 영구 지속)를 부여(최대 2번). 엘리자베트가 필살기를 발동할 때, 자신의 실드가 파괴되지 않았을 경우, 이 실드 내구치를 최대 내구치의 30% 회복(최대 2번 회복하고, 1vs1일 경우엔 효과가 반감). 엘리자베트가 필살기를 발동할 때, 자신의 실드가 파괴되어 있을 경우, 단일 공격으로 바뀌고, 적 1명(실드를 파괴한 적 격투가 우선, 없을 경우 메인 타겟)에게 가드 저항을 무시한 데미지를 주고, 타겟의 버프를 제거하고, 2턴간, 방어력과 데미지감소율이 20% 증가하고, 자신의 최대 체력의 20% 회복. 40% 확률로 타겟에게 혼란 부여(필살기와 스킬 발동이 불가능해지고, 강제적으로 엘리자베트를 공격. 이미 혼란 상태인 적은 혼란 불가)



<듀오론>

잠입 암살, 약점 공격

-패시브 [암살자]

등장시, 자신의 크리데미지 증가, 데미지증가율, 데미지감소율, 크리율이 20% 증가

빈사 데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력이 20%, 분노 180 회복 '잠입상태'에 돌입(1턴간, 적의 공격을 받지 않음).

전투 중 최대 2번 발동 가능

타겟의 체력 퍼센티지에 따라 스킬 데미지 및 필살기 데미지가 증가(30% 미만 : 35% 증가, 30%~70% : 25% 증가, 70% 초과 : 15% 증가)

아군 턴 시작시, 남은 체력이 가장 많은 적에게 체력 최대치의 12%의 데미지를 부여. 등장시, 아군 1명(자신 제외) 당 자신의 분노회복속도가

10%, 최대 40% 증가, 적 1명당 자신의 필살기 데미지가 5%(등장시, 적이 1명일 경우 20% 증가) 증가, 적 1명에 따라 1번 받는 데미지 상한

이 자신의 체력 최대치의 60%로 조정(등장시, 적이 많을수록 상한이 감소, 최소 적 5명으로 40% 감소)

'잠입상태'에 돌입시, 2턴간 크리율 20%, 크리데미지가 30% 증가

-2문 [MAX. 암살자]

등장시, 자신의 크리데미지 증가, 데미지증가율, 데미지감소율, 크리율이 30% 증가

빈사 데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력이 25%, 분노 260 회복, '잠입상태'에 돌입(1턴간, 적의 공격을 받지 않음).

전투 중 최대 2번 발동 가능

타겟의 체력 퍼센티지에 따라 스킬 데미지 및 필살기 데미지가 증가(30% 미만 : 35% 증가, 30%~70% : 25% 증가, 70% 초과 : 15% 증가)

아군 턴 시작시, 남은 체력이 가장 많은 적에게 체력 최대치의 12%의 데미지를 주고, 자신의 분노 80, 체력 8% 회복. 등장시, 아군 1명(자신

제외) 당 자신의 분노회복속도가 15%, 최대 45% 증가, 적 1명당 자신의 필살기 데미지가 5%(등장시, 적이 1명일 경우 20% 증가) 증가, 적 1

명에 따라 1번 받는 데미지 상한이 자신의 체력 최대치의 50%로 조정(등장시, 적이 많을수록 상한이 감소, 최소 적 4명으로 35% 감소)

적 턴 1번째에 잠입 상태에 돌입. '잠입상태'에 돌입시, 2턴간 크리율 30%, 크리데미지가 35% 증가

-스킬 [사기중룡]

단일 공격, 타겟의 방어력이 20% 감소하고(무효 불가). 자신의 분노 200, 체력 10% 회복, 흡혈률이 2턴간 20% 증가(제거 불가). 스킬을 발동

할 때마다, 자신의 스킬발동률, 스킬 데미지가 10% 증가(최대 3번)

-4문 [MAX. 사기중룡]

단일 공격, 30% 확률로 기절을 부여하고, 자신의 공격력 100%의 추뎀 부여. 타겟의 방어력이 2턴간 20% 감소하고(무효 불가). 자신의 분노

250, 체력 15% 회복, 흡혈률이 2턴간 30% 증가(제거 불가). 스킬을 발동할 때마다, 자신의 스킬발동률, 스킬 데미지가 20% 증가(최대 2번)

-필살기 [오의 다중 환무 암경]

체력 퍼센티지가 가장 적은 적 단일 공격. 타겟에게 필살기내성, 데미지감소율을 15% 무시하고 공격, 자신보다 공격력이 낮은 타겟에게 체

력 최대치의 10% 추뎀을 부여, 1턴간, 메인 타겟의 데미지증가율, 체력회복률이 20% 감소(무효 불가, 제거 불가)

자신의 공격력, 방어력이 2턴간 20% 증가, 체력을 이번 데미지의 50%분 회복

-무각 [MAX. 오의 다중 환무 암경]

체력 퍼센티지가 가장 적은 적 단일 공격. 타겟에게 필살기내성, 데미지감소율을 20% 무시하고 공격, 타겟의 체력 최대치의 10% 추뎀을 부

여(무효 불가), 1턴간, 메인 타겟의 데미지증가율이 30%, 체력 회복률이 25% 감소(무효 불가, 제거 불가)

자신의 공격력, 방어력, 체력회복률이 2턴간 30% 증가, 체력을 이번 데미지의 70%분 회복, 상태이상과 석화를 1턴간 무효

-6문 [SMAX. 비전. 환몽원령벽]

전체공격, 체력이 가장 적은 적을 메인 타겟으로 지정하고, 이번 스킬은 메인 타겟에게 필살기내성, 데미지감소율을 25% 무시하고, 데미지

가 150% 증가, 체력 최대치의 10% 추뎀을 부여(무효 불가), 1턴간, 메인 타겟의 데미지증가율,체력회복률이 30%, 크리저항이 20% 감소(무

효 불가, 제거 불가)

자신의 상태이상을 제거하고 공격력, 방어력, 체력회복률이 2턴간 35% 증가, 체력을 이번 데미지의 80%분 회복, 상태이상과 석화를 1턴간

무효. 4성 패시브로 얻는 타겟의 체력 퍼센티지에 의한 필살기 데미지 증가량이 최대로 고정

중국 팀



<텡푸루>

쿵푸의 달인, 강력한 전체 공격

-패시브 [강령신]

적 턴 중에 자신의 체력이 40% 미만일 땀을 경우, 강령신 효과를 발동(전투 중 1번만 발동 가능)하고, 자신의 상태이상, 석화를 제거하고, 분

노 500, 체력일 최대 체력의 70% 회복하고, 영구적으로 통상 상태이상과 특수 상태이상을 무효화하고, 매턴 스킬 발동. 텡푸루가 등장시, 랜

덤으로 아군 2명(원호 미포함)에게 기를 전달하고, 이번 전투중에 1명의 데미지증가율 20%, 필살기데미지가 10% 증가하고, 다른 1명의 데

미지감소율이 20%, 필살기내성이 10% 증가(기를 받은 격투가가 1명일 경우, 모든 효과 획득). 기를 받은 격투가가 공격을 받을 때마다, 텡푸

루의 분노가 50 회복(매턴 최대 300까지 회복). 텡푸루가 적을 공격할 때마다, 체력 퍼센티지가 가장 낮은 아군 1명의 체력이 데미지의 20%

분 회복. 첫 턴에 받는 데미지 상한이 체력의 30%로 조정.

(방해 스킬) : 적 전체의 공격력 감소

-2문 [MAX. 강령신]

적 턴 중에 자신의 체력이 50% 미만일 땀을 경우, 강령신 효과를 발동(전투 중 1번만 발동 가능)하고, 자신의 상태이상, 석화와 치료율 저하

를 제거하고, 분노 500, 체력을 최대 체력의 80% 회복하고, 영구적으로 통상 상태이상과 특수 상태이상을 무효화하고, 매턴 스킬 발동. 텡푸

루가 등장시, 랜덤으로 아군 2명(원호 미포함)에게 기를 전달하고, 이번 전투중에 1명의 데미지증가율 20%, 데미지감소율 10%, 필살기데미

지가 10% 증가하고, 다른 1명의 데미지감소율이 20%, 데미지증가율이 10%, 필살기내성이 10% 증가(기를 받은 격투가가 1명일 경우, 모든

효과 획득). 기를 받은 격투가가 공격을 받을 때마다, 텡푸루의 분노가 50 회복(매턴 최대 300까지 회복). 텡푸루가 적을 공격할 때마다, 체력

퍼센티지가 가장 낮은 아군 1명의 체력이 데미지의 20%분 회복. 첫 턴에 1번 받는 데미지 상한이 체력의 30%로 조정. 텡푸루가 쓰러질시, 기

를 받은 격투가의 분노 200 회복

(방해 스킬) : 적 전체의 공격력 감소

-스킬 [대충파]

일렬 공격. 40% 확률로 메인 타겟에게 기절 부여. 전장에 기를 받은 격투가가 2명 있을 경우, 그 2명의 분노가 100 회복하고, 기를 받은 격투

가가 1명 있을 경우, 그 격투가의 분노가 200 회복하고, 기를 받은 격투가가 없는 경우, 자신의 분노 200 회복. 자신의 체력을 데미지의 30%

분 회복

-4문 [MAX. 대충파]

일렬 공격. 50% 확률로 메인 타겟에게 기절 부여. 전장에 기를 받은 격투가가 2명 있을 경우, 그 2명의 분노가 150 회복하고, 기를 받은 격투

가가 1명 있을 경우, 그 격투가의 분노가 250 회복하고, 기를 받은 격투가가 없는 경우, 자신의 분노 250 회복. 자신과 기를 부여받은 격투가

의 체력을 데미지의 35%분 회복

-필살기 [대격방]

전체 공격. 타겟 수가 적을수록 데미지가 최대 100%까지 증가. 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 25% 증가하고, 1번 받는 데미

지 상한이 체력의 35%로 조정. 기를 받은 격투가는, 이번 턴 반드시 스킬 발동. 강령신 효과 상태일 경우 타겟에게 최대 체력의 5% 추뎀을 부

여

-무각 [MAX. 대격방]

전체 공격. 타겟 수가 적을수록 데미지가 최대 120%까지 증가. 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 35% 증가하고, 1번 받는 데미

지 상한이 체력의 35%로 조정. 기를 받은 격투가는, 이번 턴 반드시 스킬 발동. 강령신 효과 상태일 경우, 타겟에게 최대 체력의 5%의 추뎀을

부여(추뎀으로 분노 회복 불가능)

-6문 [SMAX. 초 · 충파]

전체 공격. 2턴간, 자신의 크리올이 15% 증가. 타겟 수가 적을수록 데미지가 최대 120%까지 증가하고, 자신의 크리올의 증가량이 최대 30% 까지 증가. 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 35% 증가하고, 1번 받는 데미지 상한이 체력의 30%로 조정. 기를 받은 격투가는, 이번 턴 반드시 스킬이 발동하고, 이번 스킬 데미지가 20% 증가. 타겟에게 최대 체력의 5% 추뎀을 부여(추뎀으로 분노 회복 불가능) 기를 부여받은 격투가가 쓰러지면, 다음 아군 턴이 시작할 때, 텡푸루의 분노가 1000, 체력을 최대 체력의 30% 회복하고, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 해당 턴 필살기가 단일 공격으로 변경(전투에서 한번만 발동 가능). 기를 받은 격투가를 쓰러뜨린 적 격투가 1명(없는 경우, 랜덤으로 적 격투가 1명)에게 크리티컬 히트로 가드 저항을 무시한 데미지를 부여. 2턴간, 자신의 크리올이 30% 증가, 크리데미지가 25%, 데미지증가율과 데미지감소율이 35% 증가하고, 1번 받는 데미지 상한이 체력의 30%로 조정. 기를 받은 격투가는, 이번 턴 반드시 스킬이 발동하고, 이번 스킬 데미지가 20% 증가. 타겟에게 최대 체력의 15% 추뎀을 부여(추뎀으로 분노 회복 불가능)



<슌에이>

크리티컬의 달인

-패시브 [힘의 폭주]

자신의 크리올 증가. 첫 턴에 상태이상을 무효하고, 자신의 필살기내성이 20% 증가. 슌에이가 등장시, 앞열에 있는 경우 물의 힘, 뒷열에 있는 경우 불의 힘을 획득하고, 그 힘에 따라, 이하 효과 획득
물의 힘 : 자신의 데미지감소율이 30% 증가하고, 적 불캐(원호 포함)의 필살기 데미지가 20% 감소. 매 턴 시작할 때 자신의 최대 체력의 12%를 회복하고, 주변 격투가의 체력이 최대 체력의 8% 회복
불의 힘 : 화상효과 무효. 자신의 데미지증가율이 20%, 자신과 주변 격투가의 필살기데미지가 8% 증가. 적을 공격할 때마다, 자신의 체력을 데미지의 30% 회복
아군 격투가의 수가 적 격투가보다 적거나 자신의 체력이 50% 미만이 될 경우, 슌에이가 폭주하여, 자신의 최대 체력의 30%를 회복하고, 반드시 스킬을 발동하게 되고, 물의 힘과 불의 힘을 모두 획득. 폭주 상태는 영구적으로 지속. 폭주 후 첫 턴에 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 분노 300 회복. 등장시, 1vs1일 경우, 즉시 물의 힘과 불의 힘을 모두 획득

-2문 [MAX. 힘의 폭주]

자신의 크리올 증가. 첫 턴에 상태이상을 무효하고, 자신의 필살기내성이 20% 증가. 슌에이가 등장시, 앞열에 있는 경우 물의 힘, 뒷열에 있는 경우 불의 힘을 획득하고, 그 힘에 따라, 이하 효과 획득
물의 힘 : 자신의 데미지감소율이 30% 증가하고, 적 불캐(원호 포함)의 필살기 데미지가 25% 감소. 매턴 시작할 때 자신의 최대 체력의 15%를 회복하고, 주변 격투가의 체력이 최대 체력의 10% 회복
불의 힘 : 화상효과 무효, 자신의 데미지증가율이 20%, 자신과 주변 격투가의 필살기데미지가 10% 증가. 적을 공격할 때마다, 자신의 체력을 데미지의 35% 회복
아군 격투가의 수가 적 격투가보다 적거나 자신의 체력이 60% 미만이 될 경우, 슌에이가 폭주하여, 자신의 최대 체력의 40%를 회복하고, 반드시 스킬을 발동하게 되고, 물의 힘과 불의 힘을 모두 획득하고, 2턴간, 1번 받는 데미지 상한이 최대 체력의 35%로 조정. 폭주 상태는 영구적으로 지속. 폭주 후 첫 턴에 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 분노 300 회복. 등장시, 1vs1일 경우, 즉시 물의 힘과 불의 힘을 모두 획득

-스킬 [아쿠아 스피어]

단일 공격, 40% 확률로 기절. 슌에이가 앞열에 있는 경우, 아쿠아 스피어를 사용하고, 체력 퍼센티지가 가장 낮은 아군 격투가의 체력이 최대 체력의 10% 회복하고, 2턴간, 랜덤으로 아군 3명의 흡혈률이 20% 증가. 뒷열에 있는 경우, 라이징 이프리트를 사용하고, 타겟에게 최대 체력의 8%의 추뎀을 부여하고, 2턴간, 랜덤으로 아군 3명의 분노회복속도가 15% 증가.

-4문 [MAX. 아쿠아 스피어]

단일 공격, 50% 확률로 기절. 슌에이가 앞열에 있는 경우, 아쿠아 스피어를 사용하고, 체력 퍼센티지가 가장 낮은 아군 격투가의 체력이 최대 체력의 15% 회복하고, 2턴간, 랜덤으로 아군 3명의 흡혈률이 25% 증가. 뒷열에 있는 경우, 라이징 이프리트를 사용하고, 타겟에게 최대 체력의 10%의 추뎀을 부여하고, 2턴간, 랜덤으로 아군 3명의 분노회복속도가 20% 증가.
폭주 후, 두 효과를 모두 획득

-필살기 [스펙터 익스텐션]

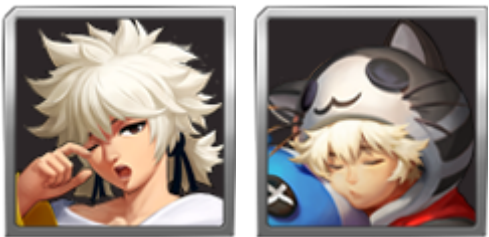
일렬 공격. 폭주후, 뒷열 타겟에게 20% 추뎀 부여. 자신의 공격력과 방어력이 20% 증가하고, 타겟의 분노회복속도를 20% 흡수. 슌에이가 앞열에 있는 경우 물의 힘, 뒷열에 있는 경우 불의 힘을 획득하고, 그 힘에 따라, 이하 효과 획득
물의 힘 : 아군 전체의 체력이 슌에이의 공격력의 70%만큼 회복
불의 힘 : 타겟에게 슌에이의 공격력의 100% 추뎀 부여

-무각 [MAX. 스펙터 익스텐션]

일렬 공격. 뒷열 타겟에게 30% 추뎀 부여. 자신의 공격력과 방어력이 30% 증가하고, 타겟의 분노회복속도를 20% 흡수. 슌에이가 앞열에 있는 경우 물의 힘, 뒷열에 있는 경우 불의 힘을 획득하고, 그 힘에 따라, 이하 효과 획득
물의 힘 : 아군 전체의 체력이 슌에이의 공격력의 70%만큼 회복하고, 화상이 부여된 아군 격투가의 상태이상을 제거
불의 힘 : 타겟에게 슌에이의 공격력의 100% 추뎀을 부여하고, 2턴간 자신의 크리데미지가 20% 증가

-6문 [SMAX. 가이아닉 버스트]

일렬 공격. 뒷열 타겟에 30% 추뎀 부여. 타겟이 1명일 경우, 단일 공격으로 바뀌고, 타겟 주변 격투가에게 50% 추뎀 부여. 자신의 공격력과 방어력이 30% 증가하고, 타겟의 분노회복속도와 크리저항을 20% 흡수. 슌에이가 앞열에 있는 경우 물에 힘, 뒷열에 있는 경우 불의 힘을 획득하고, 그 힘에 따라, 이하 효과 획득
물의 힘 : 아군 전체의 체력이 슌에이의 공격력의 100%만큼 회복하고, 자신의 디버프와 화상이 부여된 아군 격투가의 상태이상을 제거. 1턴간, 슌에이가 상태이상을 받을시, 자신의 상태이상과 석화 제거
불의 힘 : 타겟에게 슌에이의 공격력의 120% 추뎀을 부여하고, 자신의 분노가 200 회복하고, 2턴간 자신의 크리데미지가 20% 증가



<메이텐쿤>

늘 조는 소년

-패시브 [팔극쿨쿨권]

등장시, 자신의 필살기 데미지 증가, 데미지감소율, 크리저항이 30%, 체력회복률이 20% 증가.
스킬 발동후, '단잠' 상태에 돌입하고, 다음 턴에 눈을 뜸. '단잠' 상태일 경우, 필살기내성이 30% 증가, 적(원호 미포함)이 행동할때마다, 자신의 체력을 감소한 체력의 10%분 회복. '단잠' 상태 중, 메이텐쿤이 공격을 2회 받을시 눈을 뜨고, 분노 200 회복, 1턴간, 자신의 제어면역율이 50% 증가. '단잠' 상태에서 눈을 뜰시, 자신의 상태이상과 석화를 제거

분노가 감소될시, 150 회복. 1번 받는 데미지의 상한이 자신의 체력 최대치의 60%로 조정(등장시, 적이 많을수록 상한치가 최대 35%로 감소)
체력이 40% 이하가 될시, 체력을 30%, 분노 200 회복, 전투 중 최대 4번까지 사용 가능(등장시, 적이 1명뿐일 경우엔 1번만 사용 가능)
메이텐쿤이 '수면'상태를 받을시, 체력이 15% 회복하고, '단잠' 상태에 돌입
-2문 [MAX. 팔극쿨쿨권]
등장시, **전장에 있는 공격력이 가장 높은 아군 격투가의 공격력 12%를 획득**, 자신의 필살기 데미지 증가, **데미지감소율, 크리저항, 제어율이 35%**, 체력회복률이 20% 증가.
스킬 발동후, '단잠' 상태에 돌입하고 다음 턴에 눈을 뜸. '단잠' 상태일 경우, **필살기내성이 35% 증가**, 적(원호 미포함)이 행동할때마다, 자신의 체력을 감소한 체력의 10%분 회복. '단잠' 상태 중, 메이텐쿤이 공격을 2회(등장시, 적이 아군보다 많을수록 최대 4번까지 증가) 받을시 눈을 뜨고, **눈을 뜰 때에 공격한 적에게 '졸음' 상태를 1턴간 부여, 분노 250를 흡수**, 1턴간, 자신의 제어면역율이 50% 증가. '단잠' 상태에서 눈을 뜰시, 자신의 상태이상과 석화를 제거
분노가 감소될시, **200 회복**. 1번 받는 데미지의 상한이 자신의 **체력 최대치의 50%**로 조정(등장시, 적이 많을수록 상한치가 **최대 25%**로 감소)
체력이 40% 이하가 될시, 체력을 30%, **분노 250 회복, 1턴간 데미지감소율이 20% 증가**, 전투 중 최대 4번까지 사용 가능(등장시, 적이 1명뿐일 경우엔 1번만 사용 가능)
메이텐쿤이 '수면' 상태를 받을시, 체력이 15% 회복하고, '단잠' 상태에 돌입

-스킬 [배개 던지기]

단일 공격, 타겟의 체력 최대치의 10%분 추뎀 부여(무효 불가). 자신의 스킬 데미지가 2턴간 20% 증가, 체력의 퍼센티지가 가장 적은 아군 2명의 체력이 이번 데미지의 80%분 회복. 첫 스킬은 랜덤으로 아군 2명(실드가 없는 아군 우선)에게 실드를 부여, 내구치는 이번 데미지의 80%분

-4문 [MAX. 배개 던지기]

단일 공격, 타겟의 체력 최대치의 **12%분 추뎀** 부여(무효 불가). 자신의 **스킬 데미지가 2턴간 30% 증가**, 체력의 퍼센티지가 가장 적은 아군 2명의 체력이 **이번 데미지의 120%분 회복, 아군 전체의 체력회복률이 2턴간 30% 증가(제거 불가)**. 첫 스킬은 랜덤으로 아군 2명(실드가 없는 아군 우선)에게 실드를 부여, 내구치는 이번 **데미지의 120%분**

-필살기 [백주몽쌍]

일렬 공격. 2턴간, 적 방캐에게 주는 데미지가 30% 증가하고(제거 불가), 2턴간, 자신의 공격력, 방어력이 20%, 관통률이 30% 증가. 체력이 50% 이상일 경우, 2턴간, 데미지증가율이 20% 증가(제거 불가). 그렇지 않는 경우엔 체력 12% 회복
60% 확률로 타겟 1명에게 '수면' 상태를 부여(1턴간 행동불능, 제거 불가. 타겟이 최대 체력치의(패혈 부분 포함) 35%분 데미지를 입을 경우 수면 상태 제거).

-무각 [MAX. 백주몽쌍]

일렬 공격. 2턴간, **적 방캐에게 주는 데미지가 40% 증가**하고(제거 불가), 2턴간, 자신의 **공격력, 방어력이 30%, 관통률이 45% 증가**. 체력이 50% 이상일 경우, 2턴간, **데미지증가율이 30% 증가**(제거 불가), 그렇지 않는 경우엔 **체력 18% 회복**
80% 확률로 타겟 1명에게 '수면' 상태를 부여(1턴간 행동불능, 제거 불가. 타겟이 최대 체력치의(패혈 부분 포함)**50%분** 데미지를 입을 경우 수면 상태 제거. **제거 후, 타겟의 제어면역율과 필살기 데미지가 2턴간 30% 감소**).

이번 턴에 반드시 스킬 발동

-6문 [SMAX. 대명천포]

일렬 공격(**졸음 상태의 적이 있는 열 우선**), '**졸음**' 상태의 타겟에게의 크리율 50% 증가. 타겟이 1명일 경우, 이번 필살기 데미지가 30% 증가
2턴간, 적 방캐에게 주는 데미지가 40% 증가하고(제거 불가), 자신의 공격력, 방어력, 데미지증가율이 35%, 관통률이 2턴간 60% 증가(제거 불가), **체력 20% 회복**
90% 확률로 타겟 1명(**뒷열 우선**)에게 '수면' 상태를 부여(1턴간 행동불능, 제거 불가. 타겟이 최대 체력치의(패혈 부분 포함) **60%분** 데미지를 입을 경우 수면 상태 제거. 제거 후, 타겟의 **제어면역율과 필살기 데미지가 2턴간 35% 감소**).

이번 턴에 반드시 스킬 발동

숨겨진 캐릭터 팀



<로버트 XI>

상금 벌이, 포커스 공격

-패시브 [포커스 공격]

아군 공/기/방캐가 적 방/공/기캐에게 받는 데미지가 10% 감소. 매턴 시작시, 전장에 현상범이 존재하지 않는 경우, 랜덤으로 유리 외의 적 격투가에게 현상범 마크(자신이 쓰러질 때까지 지속)를 부여. 아군 격투가가 현상범을 공격시, 추가로 분노 30을 회복. 현상범을 쓰러뜨렸을시, 로버트 XI와 현상범을 쓰러뜨린 격투가의 분노가 200, 다른 격투가의 분노가 100 증가. 로버트 XI가 현상범을 공격할 때마다 자신에게 포커스 효과(1단계 당 자신의 공격력이 10% 증가, 최대 4단계 중첩)를 1단계 부여하고, 현상범이 쓰러질 경우, 포커스 효과가 리셋. 적 격투가 중에 현상범이 존재하는 경우, 자신의 방어력이 30% 증가하고, 적 격투가 중에 현상범이 존재하지 않는 경우, 자신의 공격력과 방어력이 15% 증가. 로버트 XI의 체력이 60% 미만이 될 경우, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력을 최대 체력의 20% 회복(전투 중 2번 발동 가능. 현상범이 쓰러질 경우, 발동 횟수 리셋). 로버트 XI가 등장하고 1턴째에는 반드시 스킬 발동
(방해 스킬) : 적 전체의 공격력 감소

-2문 [MAX. 포커스 공격]

아군 공/기/방캐가 적 방/공/기캐에게 받는 데미지가 20% 감소. 매턴 시작시, 전장에 현상범이 존재하지 않는 경우, 랜덤으로 유리 외의 적 격투가(**앞열 우선**) 1명에게 현상범 마크(자신이 쓰러질 때까지 지속)를 부여. 아군 격투가가 현상범을 공격시, 추가로 **분노 50을 회복**하고, **현상범의 최대 체력의 3%를 흡수(로버트 XI가 공격시 6% 흡수)**. 현상범을 쓰러뜨렸을시, 로버트 XI와 현상범을 쓰러뜨린 격투가의 **분노가 250**, 다른 격투가의 **분노가 150** 증가하고, **체력 퍼센티지가 가장 낮은 아군 격투가의 체력이 최대 체력의 15% 회복**. 로버트 XI가 현상범을 공격할 때마다 자신에게 포커스 효과(1단계 당 자신의 공격력이 15% 증가, 최대 3단계 중첩)를 1단계 부여하고, 현상범이 쓰러질 경우, 포커스 효과가 리셋. 적 격투가 중에 현상범이 존재하는 경우, 자신의 방어력이 30% 증가하고, 적 격투가 중에 현상범이 존재하지 않는 경우, 자신의 공격력과 방어력이 15% 증가. 로버트 XI의 체력이 60% 미만이 될 경우, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력을 최대 체력의 20% 회복(전투 중 2번 발동 가능. 현상범이 쓰러질 경우, 발동 횟수 리셋). 로버트 XI가 등장하고 1턴째에는 반드시 스킬 발동
(방해 스킬) : 적 전체의 공격력 감소

-스킬 [환영각]

단일 공격(현상범 우선). 타겟의 공격력, 방어력, 분노회복속도가 20% 감소. 현상범을 공격시, 해당 격투가의 체력이 50% 미만일 경우, 로버트 XI의 분노가 100 회복하고, 1턴간, 제어면역율이 80% 증가

-4문 [MAX. 환영각]

단일 공격(현상범 우선), **가드 저항 무시**. 타겟의 **공격력, 방어력, 분노회복속도가 25% 감소**. 현상범을 공격시, 해당 격투가의 체력이 50% 미만일 경우, 로버트 XI의 **분노가 150** 회복하고, 1턴간, **제어면역율이 90% 증가**. **해당 스킬 데미지가 30% 증가**

-필살기 [패왕상후권]

단일 공격(현상범 우선). 방캐에게 25% 추뎀 부여. 자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 20%, 흡혈률이 20%, 자신 열의 아군의 크리율이 20% 증가. 아군 극한류격투가의 통상 상태이상과 석화 제거. 이번 턴에 반드시 스킬 발동

-무각 [MAX. 패왕상후권]

단일 공격(현상범 우선). 방캐에게 **35% 추뎀** 부여. **현상범을 공격한 경우, 2턴간, 필살기 데미지가 20% 증가**. 자신의**데미지증가율, 데미지감소율, 흡혈률이 30%, 아군 전원의** 크리율이 20% 증가. 아군 극한류격투가의 통상 상태이상과 석화 제거. 이번 턴과 **다음** 턴에 반드시 스킬 발동

-6문 [SMAX. 구두통섬]

단일 공격(현상범 우선). 방캐에게 **40% 추뎀** 부여. 현상범을 공격한 경우, 2턴간, **필살기 데미지가 30% 증가**. 자신의**데미지증가율, 데미지감소율이 35%, 흡혈률이 50%**, 아군 전원의 **크리율이 30% 증가**. 아군 극한류격투가의 통상 상태이상과 석화 제거. 이번 턴과 다음 턴에 반드시 스킬 발동
현상범이 쓰러지거나, 로버트 XI의 포커스 효과가 3단계가 될 경우, 영구적으로 필살기가 구두룡섬으로 바뀌고, 위 효과의 추가로, 2턴간, 현상범이 쓰러져도 포커스 효과가 리셋되지 않게 변경(최대 2단계)
처음 2턴간, 로버트 XI가 필살기를 쓰지 못했을 경우, 3턴 째에 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 분노가 MAX까지 회복



<2대 미스터 가라테 맥시멈 임팩트 레귤레이션 A>
무패의 가라테 격투가

-패시브 [가라테의 달인]

등장시, 자신의 반사율 증가. 데미지내성이 10%, 방어력이 20%, 크리저항이 40%, 체력 최대치가 15% 증가.
체력이 50% 이하가 될 경우, 1턴간, 추가로 방어력이 30% 증가, 분노감소 효과 무시
체력이 25% 이하가 될 경우, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력 25% 회복, 가장 최근에 공격한 적의 체력회복률이 2턴간 40% 감소(제거 불가, 무효 불가), 1턴에 1번만 발동 가능
즉사 데미지를 입을시, 체력 25% 회복(체력 회복률에 영향을 받지 않음), 필살기내성과 스킬내성이 영구적으로 25% 증가(중첩 불가), 최대 3번 발동 가능(등장시, 적이 1명일 경우엔 1번)
자신의 체력이 50% 이상일시, 아군(등장시 출장한 아군만 해당)이 공격을 받을시, 20%의 데미지를 분담하고, 분담한 데미지의 60%분 감소(분담한 데미지는 실드로 가드 불가능)

-2문 [MAX. 가라테의 달인]

등장시, 자신의 반사율 증가, 데미지내성이 10%, **방어력, 관통률이 30%, 크리저항이 50%, 체력 최대치가 20% 증가**.등장 첫턴에 반드시 **스킬 발동, 아군 1명이 쓰러질때마다, 자신의 체력 10% 회복**
체력이 50% 이하가 될 경우, 1턴간, 추가로 방어력이 30% 증가, **필살기 데미지가 10% 증가**, 분노감소 효과 무시
체력이 25% 이하가 될 경우, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력 25% 회복, 가장 최근에 공격한 적의 체력회복률이 2턴간 40% 감소(제거 불가, 무효 불가), 1턴에 1번만 발동 가능
즉사 데미지를 입을시, **체력 30% 회복**(체력 회복률에 영향을 받지 않음), **필살기내성과 스킬내성이 영구적으로 30% 증가**(중첩 불가), 최대 3번 발동 가능(등장시, 적이 1명일 경우엔 1번)
자신의 체력이 50% 이상일시, 아군(등장시에 출장한 아군만 해당)이 공격을 받을시, 20%의 데미지를 분담하고, 분담한 데미지의 **70%분** 감소(분담한 데미지는 실드로 가드 불가능)

-스킬 [개전 상란각]

단일 공격. 1턴간, 40% 확률로 타겟 혼란, 아군 전체의 PERFECT 확률이 30% 증가. 자신의 반사율이 2턴간 20% 증가. 해당 스킬 발동 후에 상태이상과 혼란을 받을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력 20% 회복

-4문 [MAX. 개전 상란각]

단일 공격. 1턴간, **60% 확률**로 타겟 혼란, 아군 전체의 **PERFECT 확률이 35% 증가**. 자신의 반사율이 2턴간 20% 증가. 해당 스킬 발동 후에 상태이상과 혼란을 받을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력 20%, **분노 200 회복, 스킬발동률이 1턴간 50% 증가**

-필살기 [개전 패왕지고권]

단일 공격. 타겟의 체력최대치 15%분 추뎀을 부여(무효 불가)하고, 데미지증가율, 데미지감소율이 20%, 데미지를 입을시 받는 분노회복량이 1턴간 50 감소, 체력회복률이 2턴간 40% 감소. 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 20% 증가

-무각 [MAX. 개전 패왕지고권]

단일 공격. 타겟의 **체력최대치 20%분 추뎀**을 부여(무효 불가)하고, **데미지증가율, 데미지감소율이 25%**, 데미지를 입을시 받는 **분노회복량이 1턴간 70 감소**(무효 불가), 체력회복률이 2턴간 40% 감소(무효 불가, 제거 불가). 자신의 **데미지증가율, 데미지감소율이 30%, 공격력이 자신의 반사율X30%분 2턴간 증가**. 랜덤으로 아군 2명의 상태이상과 석화 제거

-6문 [SMAX. 개전 진 · 귀신권]

남은 체력 퍼센티지가 가장 적은 적 단일 공격. 타겟의 **체력최대치 25%분과 감소한 자신의 체력의 25%분 추뎀**을 부여(무효 불가)하고, **데미지증가율, 데미지감소율이 30%**, 데미지를 입을시 받는 **분노회복량이 1턴간 100 감소**(무효 불가, 제거 불가), 체력회복률이 2턴간 40% 감소(무효 불가, 제거 불가). 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 35%, 크리율이 60%**, 공격력이 자신의 반사율X**35%분 2턴간 증가**, 이번 **필살기 발동으로 인한 데미지의 25%분 체력 회복**. 랜덤으로 아군 2명의 상태이상과 석화 제거



<락 하워드>

폼 체인지, 화력 작렬

-패시브 [생존전략]

등장시, 자신의 스킬데미지, 스킬내성 증가. 자신의 공격력, 방어력, 데미지증가율, 크리저항이 25% 증가.
자신의 공격시, 공격대상의 최대 체력의 7%(타겟이 실드를 보유시 25%)의 추뎀 부여(무효 불가). 적턴 및 아군 턴 시작시, 자신의 체력을 자신의 체력 최대치X전장에 있는 적아군 인원수X2%분 회복.
기캐/공캐를 공격할때 데미지가 10% 증가, 기캐/공캐에게 받는 데미지가 10% 감소(전장에 여성격투가 1명당, 위 효과가 5%씩 최대 40% 증가).
즉사 데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력 회복률이 영구적으로 20% 증가(중첩 가능), 체력을 50% 회복, 분노 300 회복.(최대 2번 발동 가능, 등장시 1vs1일 경우 1번. 첫 전귀 발동 후, 다음 전투에서 받는 데미지 상한이 자신의 최대 체력의 40%로 조정. 2번 째 전귀는 추가로 자신의 체력 20% 회복, 분노 150 회복)
(방해 스킬) : 적 전체의 공격력이 영구적으로 감소, 크리율이 2턴간 15% 감소, 무효 불가

-2문 [MAX. 생존전략]

등장시, 자신의 스킬데미지, 스킬내성 증가. 자신의 공격력, 방어력, 데미지증가율, 크리저항이 30% 증가, 첫턴에 반드시 스킬 발동.
자신의 공격시, 공격대상의 **최대체력의 8%**(타겟이 실드를 보유시 **30%**)의 추뎀 부여(무효 불가). 적턴 및 아군 턴 시작시, 자신의 체력을 자신의 체력 최대치X전장에 있는 적아군 인원수X**2.5%분** 회복.
기캐/공캐를 공격할때 데미지가 10% 증가, 기캐/공캐에게 받는 데미지가 10% 감소(전장의 여성격투가 1명당, 위 효과가 5%씩 최대 40% 증가). **전장의 여성격투가 1명당, 자신의 분노회복속도가 5%씩, 최대 25% 증가**

즉사 데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력 회복률이 영구적으로 20% 증가(중첩 가능), 체력을 50% 회복, **분노 350 회복**.(최대 2번 발동 가능, 등장시 1vs1일 경우 1번. 첫 전귀 발동 후, 다음 전투에서 1번 받는 데미지 상한이 **자신의 최대 체력의 35%로 조정**. 2번째 전귀는 추가로 자신의 체력 20% 회복, 분노 150 회복)
(방해 스킬): 적 전체의 공격력이 영구적으로 감소, 크리울이 2턴간 15% 감소. 무효 불가

-스킬 [열풍권/레이지 런 · 타입 '덩크']

단일 공격. 자신의 스킬발동률이 영구적으로 30% 증가(중첩 가능), 분노 300 회복. 실드를 가지고 있지 않을 경우, 자신의 공격력의 100%분 상당의 내구치의 실드 획득(등장시 적의 수만큼 발동 가능).
열풍권, 레이지 런 · 타입 '덩크' 두 종류를 번갈아가면서 사용하고, 발동할 때마다 이하 효과 획득 가능
열풍권 : 50% 확률로 적에게 마비 부여, 자신의 관통률과 제어율이 2턴간 20% 증가. 체력을 데미지의 30%분 회복.
레이지 런 · 타입 '덩크': 데미지가 50% 증가한 상태로 발동, 추가로 타겟 주변 격투가에게 50% 추뎀 부여. 자신의 크리울과 흡혈률이 2턴간 20% 증가, 분노 150 회복
-4문 [MAX. 열풍권/레이지 런 · 타입 '덩크']
단일 공격. 자신의 **스킬발동률이 영구적으로 45% 증가**(중첩 가능), 분노 300 회복. 실드를 가지고 있지 않을 경우, 자신의 공격력의 100%분 상당의 내구치의 실드 획득(등장시 적의 수만큼 발동 가능). **이번 스킬의 버프는 제거 불가.**
MAX. 열풍권, MAX. 레이지 런 · 타입 '덩크' 두 종류를 번갈아가면서 사용하고, 발동할 때마다 이하 효과 획득 가능
MAX. 열풍권 : **70% 확률**로 적에게 마비 부여, 자신의 **관통률과 제어율이 2턴간 25% 증가**. 체력을 **데미지의 35%분** 회복.
MAX. 레이지 런 · 타입 '덩크': 데미지가 50% 증가한 상태로 발동, 추가로 타겟 주변 격투가에게 **70% 추뎀** 부여. 자신의 **크리울과 흡혈률이 2턴간 25% 증가, 분노 200 회복**.

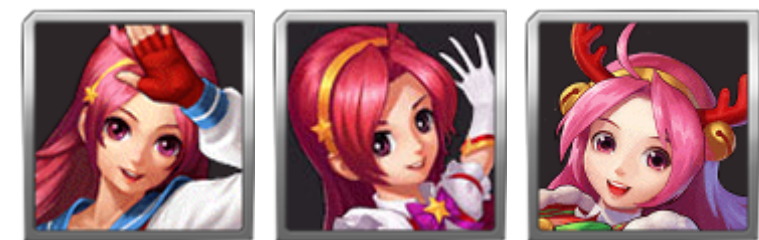
-필살기 [레이징스톰/샤인 너클]

자신의 디버프를 제거하고, 자신의 데미지증가율, 데미지감소율, 필살기데미지가 2턴간 20% 증가(제거 불가), 체력을 12% 회복, 이번 턴에 반드시 스킬 발동.
레이징스톰, 샤인 너클 두 종류를 번갈아가면서 사용하고, 발동할 때마다 이하 효과 획득 가능
레이징스톰 : 전체 공격. 랜덤으로 적 2명에게 100%의 추뎀 부여(무효 불가). 적이 1명일 경우, 데미지가 150% 증가, 100%의 추뎀 부여(무효 불가). 랜덤으로 적 1명의 버프를 제거. 자신의 분노 200 회복. 2턴간, 매턴 시작시 자신의 체력을 공격력의 120%분 회복
샤인 너클 : 단일 공격. 타겟 주변 격투가에게 타겟에게 준 데미지의 25%+타겟이 잃은 체력의 25%분 추뎀을 부여(무효 불가). 이번 공격을 받은 적이 공개일 경우, 그 적의 분노 200 감소, 기개일 경우, 그 적의 분노 100 감소, 그 적의 체력 최대치 6%의 추뎀 부여(무효 불가), 방개일 경우, 그 적의 체력 최대치 12%의 추뎀 부여(무효 불가)
-무각 [MAX. 레이징스톰/샤인 너클]
가드 저항 무시. 자신의 디버프를 제거하고, 자신의 **데미지증가율, 데미지감소율, 필살기데미지가 2턴간 30% 증가**(제거 불가), **체력을 20% 회복**, 이번 턴에 반드시 스킬 발동. **2턴간, 상태이상과 석화 무효.**
MAX. 레이징스톰, MAX. 샤인 너클 두 종류를 번갈아가면서 사용하고, 발동할 때마다 이하 효과 획득 가능
MAX. 레이징스톰 : 전체 공격. **적 2명에게 50% 확률로 기절 부여**. 랜덤으로 적 2명에게 **120%의 추뎀** 부여(무효 불가). 적이 1명일 경우, 데미지가 150% 증가, **120%의 추뎀** 부여(무효 불가). 랜덤으로 **적 2명**의 버프를 제거. 자신의 **분노 300 회복**. 2턴간, 매턴 시작시 자신의 체력을 **공격력의 200%분** 회복
MAX. 샤인 너클 : **타겟의 방어력과 데미지감소율을 35% 무시**한 단일 공격. 타겟 주변 격투가에게 타겟에게 준 데미지의 **35%+타겟이 잃은 체력의 35%분** 추뎀을 부여(무효 불가). 이번 공격을 받은 적이 공개일 경우, 그 적의 **분노 300 감소**, 기개일 경우, 그 적의 **분노 150 감소**, 그 적의 **체력 최대치의 9%의 추뎀** 부여(무효 불가), 방개일 경우, 그 적의 **체력 최대치의 18%의 추뎀** 부여(무효 불가)

-6문 [SMAX. 레이징스톰/데들리 레이브 · 네오]

가드 저항 무시. 자신의 디버프를 제거하고, 자신의 **데미지증가율, 데미지감소율, 필살기데미지가 2턴간 35% 증가**(제거 불가), 체력을 20% 회복, 이번턴에 반드시 스킬 발동. 2턴간, 상태이상과 석화 무효.
SMAX. 레이징스톰, **SMAX. 데들리 레이브 · 네오** 두 종류를 번갈아가면서 사용하고, 발동할 때마다 이하 효과 획득 가능
SMAX. 레이징스톰 : 전체 공격. 적 2명에게 **70% 확률**로 마비 부여. **자신의 크리데미지 30%, PERFECT 확률이 2턴간 100% 증가**. 랜덤으로 적 2명에게 120%의 추뎀 부여(무효 불가). 적이 1명일 경우, 데미지가 150% 증가, 120%의 추뎀 부여(무효 불가). 랜덤으로 적 2명의 버프를 제거. 자신의 **분노 350 회복**. 2턴간, 매턴 시작시 자신의 체력을 공격력의 200%분 회복
SMAX. 데들리 레이브 · 네오 : 타겟의 방어력, 데미지감소율, **크리저항**을 35% 무시한 단일 공격. **발동시 자신의 크리울이 30% 증가**. 타겟 주변 격투가에게 타겟에게 준 데미지의 **40%+타겟이 잃은 체력의 40%분** 추뎀을 부여(무효 불가). 이번 공격을 받은 적이 공개일 경우, 그 적의 **분노 350 감소**. 기개일 경우, 그 적의 **분노 175 감소**. 그 적의 **체력 최대치의 10%의 추뎀** 부여(무효 불가), 방개일 경우, 그 적의 **체력 최대치의 20%의 추뎀** 부여(무효 불가)

신 사이코 솔져 팀



<영원한 사이키 아이돌>

사이키 아이돌, 힐러

-패시브 [사이키 아이돌]

등장시, 자신의 체력회복률이 30% 증가. 영원한 사이키 아이돌이 등장할 때, 전장에 있는 아군 격투가를 팬으로 지정(팬의 체력회복률이 20% 증가. 영원한 사이키 아이돌이 쓰러질 때까지 지속). 등장시, 자신의 데미지감소율이 증가하고, 남성 팬은 그 20%, 여성 팬은 50% 증가, 추가로 여성 팬의 필살기내성이 10% 증가. 등장시, 팬이 1명 있을때마다 공격력, 스킬내성, 필살기내성이 5% 증가(영구지속). 팬이 쓰러질 때마다, 분노가 200 회복하고, 필살기 데미지가 5%(최대 5단계까지 중첩 가능. 영구지속), 크리울이 20%(최대 5단계까지 중첩 가능. 영원한 사이키 아이돌이 크리티컬 히트를 할시, 리셋) 증가. 등장시, 1vs1일 경우, 자신의 공격력, 필살기데미지, 스킬내성, 필살기내성이 각각 15% 증가하고, 크리울이 30% 증가(영구지속).
팬이 존재할 경우, 자신에게 영원한 아이돌 효과(필살기 발동시 외에 분노 감소시, 즉시 250 분노 회복. 즉사 데미지를 1턴에 1번, 최대 3번까지 버티기 가능)를 부여. 즉사 데미지를 1번 버틸 경우, 체력 퍼센티지가 가장 높은 팬이 원호 효과 발동, 영원한 사이키 아이돌의 상태이상과 석화를 제거하고, 1턴간, 상태이상, 석화, 혼란을 무효화하고, 팬의 체력이 50% 이상일 경우, 체력의 20%를 영원한 사이키 아이돌에게 주는 대신, 팬의 상태이상과 석화를 제거하고, 팬에게 사이코 힐링 효과 부여
-2문 [MAX. 사이키 아이돌]
등장시, 자신의 체력회복률이 30% 증가. **체력회복계 적 격투가의 체력회복률이 20% 감소**. 영원한 사이키 아이돌이 등장할 때, 전장에 있는 아군 격투가를 팬으로 지정(팬의 체력회복률이 20% 증가. 영원한 사이키 아이돌이 쓰러질 때까지 지속). 등장시, 자신의 데미지감소율이 증가하고, 남성 팬은 그 20%, 여성 팬은 50% 증가, 추가로 여성 팬의 필살기내성이 10% 증가. 등장시, 팬이 1명 있을때마다 **공격력, 스킬내성, 필살기내성이 6% 증가**(영구지속). 팬이 쓰러질 때마다, 분노가 200 회복하고, **필살기 데미지가 6%**(최대 5단계까지 중첩 가능. 영구지속), **크리울이 30%**(최대 5단계까지 중첩 가능. 영원한 사이키 아이돌이 크리티컬 히트를 할시, 리셋) 증가. **첫번째 팬이 쓰러질시, 분노 400 회복**. 등장시, 1vs1일 경우, 자신의 **공격력, 필살기데미지, 스킬내성, 필살기내성이 각각 20% 증가**하고, **크리울이 40% 증가**(영구지속).
팬이 존재할 경우, 자신에게 영원한 아이돌 효과(필살기 발동시 외에 분노 감소시, 즉시 250 분노 회복. 즉사 데미지를 1턴에 1번, **최대 5번**까지 버티기 가능)를 부여. 즉사 데미지를 1번 버틸 경우, 체력 퍼센티지가 가장 높은 팬이 원호 효과 발동, 영원한 사이키 아이돌의 상태이상과 석화를 제거하고, 1턴간, 상태이상, 석화, 혼란을 무효화하고, 팬의 체력이 50% 이상일 경우, **체력의 25%**를 영원한 사이키 아이돌에게 주는 대신, 팬의 상태이상과 석화를 제거하고, 팬에게 사이코 힐링 효과 부여

-스킬 [사이코 소드]

일렬 공격. 타겟의 체력회복률이 40% 감소하고, 타겟이 남성일 경우, 체력회복률이 60% 감소(무효 불가. 영구지속). 체력 퍼센티지가 가장 낮은 아군 격투가에게 사이코 힐링 효과(체력을 영원한 사이키 아이돌의 공격력의 120%만큼 회복하고, 다음 2턴간, 턴 시작시, 체력을 영원한 사이키 아이돌의 공격력의 80%분 회복)를 부여. 사이코 힐링을 부여할 때, 상대의 체력이 50% 미만일 경우, 사이코 힐링이 슈퍼 사이코 힐링으로 바뀌고, 그 치료효과가 50% 증가

-4문 [MAX. 사이코 소드]

일렬 공격. **메인 타겟에게 최대 체력의 8% 추뎀 부여**. 타겟의 체력회복률이 40% 감소하고, 타겟이 남성일 경우, 체력회복률이 60% 감소(무효 불가. 영구지속. **처음 제거될시, 곧바로 제거되지 않고, 2턴 후에 제거**). 체력 퍼센티지가 가장 낮은 아군격투가에게 사이코 힐링 효과(체력을 영원한 사이킥 아이돌의 공격력의 120%만큼 회복하고, 다음 2턴간, 턴 시작시, 체력을 영원한 사이킥 아이돌의 공격력의 80%분 회복)를 부여. 사이코 힐링을 부여할 때, 상대의 체력이 50% 미만일 경우, 사이코 힐링이 슈퍼 사이코 힐링으로 바뀌고, 그 치료효과가 50% 증가

-필살기 [사이닝 크리스탈 비트]

랜덤으로 뒷열 단일 공격. 타겟 주변 격투가에게 메인타겟에게 준 데미지의 30% 추뎀 부여(추뎀으로 분노 회복 불가, 무효 불가). 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 20% 증가하고, 아군 모든 여성격투가의 상태이상을 회복하고, 메인 타겟의 버프를 제거. 2턴간, 메인 타겟의 크리데미지와 가드강도가 30% 감소(타겟이 남성격투가일 경우, 40% 감소).

아군 모든 격투가의 체력을 영원한 사이킥 아이돌의 공격력의 100%분 회복. 2턴간, 사이코 힐링의 발동 횟수에 따라, 이하 효과 부여.

1번 이상 : 크리저항이 25% 증가

2번 이상 : 공격력이 15% 증가

3번 이상 : 방어력이 15% 증가

5번 이상 : 가드율이 25% 증가

-무각 [MAX. 사이닝 크리스탈 비트]

랜덤으로 뒷열 단일 공격. **2턴간, 타겟의 필살기내성이 25% 감소하고**, 타겟 주변 격투가에게 메인타겟에게 준 데미지의 30% 추뎀 부여(추뎀으로 분노 회복 불가, 무효 불가). 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 30% 증가**하고, 아군 모든 여성격투가의 상태이상과 **석화**를 회복하고, 메인 타겟의 버프를 제거. 2턴간, **적 격투가**의 크리데미지와 가드강도가 30% 감소(타겟이 남성격투가일 경우, 40% 감소).

아군 모든 격투가의 체력을 영원한 사이킥 아이돌의 공격력의 100%분 회복하고, **추가로 이번 필살기로 준 데미지의 10%분을 회복. 이번 턴에는, 랜덤으로 스킬이 발동되지 않는 아군 격투가 2명이 반드시 스킬 발동(자기 우선)**. 2턴간, 사이코 힐링의 발동 횟수에 따라, 이하 효과 부여.

1번 이상 : 크리저항이 30% 증가

2번 이상 : 공격력이 20% 증가

3번 이상 : 방어력이 20% 증가

4번 이상 : 가드율이 30% 증가

-6문 [SMAX. 사이코 메들리 13]

뒷열에 있는 공격력이 가장 높은 적 단일 공격. 2턴간, 타겟의 필살기내성이 25%, **공격력이 15% 감소**하고, 타겟 주변 적 격투가나 **그 외 적 격투가**에게 각각 메인타겟에게 준 데미지의 30%나 **15%**의 추뎀 부여(추뎀으로 분노 회복 불가, 무효 불가). 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 35% 증가**하고, 아군 모든 여성격투가의 상태이상과 석화를 회복하고, 메인 타겟의 버프를 제거. 2턴간, 적 격투가의 크리데미지와 가드강도가 30% 감소(타겟이 남성격투가일 경우, 40% 감소).

아군 모든 격투가의 체력을 영원한 사이킥 아이돌의 공격력의 100%분 회복하고, 추가로 이번 필살기로 준 데미지의 10%분을 회복하는 동시에, **체력 퍼센티지가 가장 낮은 아군 격투가에게 추가로 위 효과의 50%가 증가**. 이번 턴에는, 랜덤으로 스킬이 발동되지 않는 아군 격투가 2명이 반드시 스킬 발동(자신 우선). 2턴간, 사이코 힐링의 발동 횟수에 따라, 이하 효과 부여.

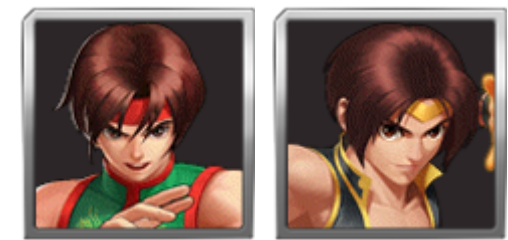
1번 이상 : 크리저항이 35% 증가

2번 이상 : 공격력이나 방어력이 20% 증가

3번 이상 : 가드율이 35% 증가

4번 이상 : 크리데미지가 15% 증가

아군에 영원한 사이킥 아이돌만 있는 경우, 사이코 힐링의 발동 횟수에 상관없이, 모든 효과 획득



<소룡비천>

용의 기, 초능력

-패시브 [용상천]

통상 공격의 데미지가 증가하고, 타겟의 체력 최대치의 8% 흡수(무효 불가), 40% 확률로 기절을 부여하고, 30% 확률로 초능력(데미지증가율과 크리저항이 각각 9% 증가하고, 최대 4단계까지 중첩 가능)을 1단계 획득. 등장시, 초능력이 즉시 4단계 쌓이고, 아군 턴이 시작할시, 1단계의 초능력이 용의 기(데미지증가율과 필살기데미지가 각각 11% 증가하고, 최대 3단계까지 중첩 가능)로 전환. 용의 기가 3단계가 될 경우, 용의 기를 전부 소비하고, 소룡비천이 용화 상태(즉시 자신의 체력 20%를 회복. 1턴간, 데미지증가율과 필살기데미지가 각각 33% 증가하고, 스킬 데미지도 증가. 이번 턴에 용의 기가 쌓이지 않음)가 되고, 이번 턴에 반드시 스킬 발동. 아군 턴에, 용화 상태로 있는 경우, 자신의 상태이상과 석화를 제거. 1번 받는 데미지 상한치가 자신의 최대 체력치의 70%로 조정(용화 상태일 경우, 상한치가 35%로 조정). 공격을 받은 후, 체력이 50% 이하일 경우, 용의 분노(용의 기가 1단계 쌓이고, 체력 최대치의 20%를 회복하고, 분노 200 회복. 1턴간, 분노감소를 무시)를 발동(턴마다 1번만 발동 가능). 단, 1vs1일 경우, 용의 분노의 체력 회복은 무효

-2문 [MAX. 용상천]

통상 공격의 데미지가 증가하고, 타겟의 체력 최대치의 8% 흡수(무효 불가), 40% 확률로 기절을 부여하고, **60% 확률로 초능력(데미지감소율과 크리저항이 각각 10% 증가**하고, 최대 4단계까지 중첩 가능)을 1단계 획득. 등장시, 초능력이 즉시 4단계 쌓이고, 아군 턴이 시작할시, 1단계의 초능력이 용의 기(**데미지증가율과 필살기데미지가 각각 12% 증가**하고, 최대 3단계까지 중첩 가능)로 전환. 용의 기가 3단계가 될 경우, 용의 기를 전부 소비하고, 소룡비천이 용화 상태(즉시 **자신의 체력 25%**를 회복. 1턴간, **데미지증가율과 필살기데미지가 각각 36% 증가**하고, 스킬 데미지도 증가. 이번 턴에 용의 기가 쌓이지 않음)가 되고, 이번 턴에 반드시 스킬 발동. 아군 턴에 용화 상태로 있는 경우, 자신의 상태이상과 석화를 제거. 1번 받는 데미지 상한치가 자신의 **최대 체력치의 60%**로 조정(용화 상태일 경우, 상한치가 **30%**로 조정. **등장시, 적이 1명 이상 있는 경우, 1턴 짜에 상한치가 30%로 조정**). 공격을 받은 후, 체력이 50% 이하일 경우, 용의 분노(용의 기가 1단계 쌓이고, **체력 최대치의 25%를 회복**하고, **분노 250 회복**. 1턴간, 분노감소를 무시)를 발동(턴마다 1번만 발동 가능). 단, 1vs1일 경우, 용의 분노의 체력 회복은 무효

-스킬 [용박고]

일렬 공격(스킬 발동률이 50% 감소하지만, 대신 스킬 데미지가 크게 강화), 타겟의 버프를 제거하고, 메인 타겟의 체력 최대치의 10%를 흡수. 이번 공격으로 자신의 크리율과 크리데미지가 각각 25% 증가. 용식 효과가 부여된 적이 있는 타겟에게 데미지가 30% 증가. 자신의 분노가 300 이상일 때, 분노가 150 회복하고, 자신의 분노가 300 미만일 때, 분노가 300 회복. 자신의 분노회복과 동시에 풀분노가 아닌 아군부터 랜덤으로 1명이 같은 양의 분노 회복. 자신이 용화 상태일 경우, 초능력을 2단계 획득. 스킬로 인한 모든 데미지는 무효 불가

-4문 [MAX. 용박고]

일렬 공격(스킬 발동률이 50% 감소하지만, 대신 스킬 데미지가 크게 강화), 타겟의 버프를 제거하고, **이번 데미지로는 분노 회복 불가**. 메인 타겟의 체력 최대치의 10%를 흡수하고, **40% 확률로 타겟에게 기절 부여**. 이번 공격으로 자신의 **크리율과 크리데미지가 각각 35% 증가**. 용식 효과가 부여된 적이 있는 타겟에게 **데미지가 35% 증가**. 자신의 **분노가 500 이상**일 때, 분노가 150 회복하고, 자신의 **분노가 500 미만**일 때, 분노가 300 회복. 자신의 분노회복과 동시에 풀분노가 아닌 아군부터 랜덤으로 1명이 같은 양의 분노 회복. **자신이 용화 상태 외일 경우, 초능력을 1단계 획득하고**, 자신이 용화 상태일 경우, 초능력을 2단계 획득. 스킬로 인한 모든 데미지는 무효 불가

-필살기 [신룡처항나]

단일 공격. 랜덤으로 타겟 외의 적 1명에게 40% 추뎀 부여. 2턴간, 자신의 관통률이 30% 증가하고, 공격력과 방어력이 각각 20% 증가. 4성 패시브를 습득한 경우, 초능력이 1단계 증가. 공격한 타겟에게 공격력의 80%분 추뎀을 주고, 각 타겟에게 40% 확률로 용식 효과(2턴간 체력 회복률과 분노회복속도가 각각 40% 감소하고, 매턴 타겟에게 데미지를 부여, 데미지로 분노회복 불가능)를 부여.

필살기로 인한 모든 데미지는 무효 불가

-무각 [MAX. 신룡처항나]

단일 공격. 랜덤으로 타겟 외의 적 1명에게 40% 추뎀 부여. 2턴간, 자신의 **관통률이 45% 증가**하고, **공격력과 방어력이 각각 30% 증가**. 4성 패시브를 습득한 경우, 초능력과 **용의 기**가 각각 1단계 증가. 공격한 타겟에게 **공격력의 100%분 추뎀**을 주고, 각 타겟에게 **60% 확률로(제어율이나 제어면역율을 무시하고, 무효 불가)** 용식 효과(2턴간 체력회복률과 분노회복속도가 각각 40% 감소하고, 매턴 타겟에게 데미지 부여, 데미지로 분노회복 불가능)를 부여.

필살기로 인한 모든 데미지는 무효 불가

-6문 [SMAX. 성안 · 선기발경]

단일 공격. 랜덤으로 타겟 외의 적 1명에게 40% 추뎀 부여. 2턴간, 자신의 **관통률이 60% 증가**하고, **공격력과 방어력이 각각 35% 증가**. 1턴간, **아군 전원의 PERFECT율이 20% 증가**. 4성 패시브를 습득한 경우, 초능력이 1단계, 용의 기가 **2단계** 증가. 공격한 타겟에게 **공격력의 120%분 추뎀**을 주고, 각 타겟에게 **70% 확률로**(제어율이나 제어면역율을 무시하고, 무효 불가) 용식 효과(2턴간 체력회복률과 분노회복속도가 각각 40% 감소하고, 매턴 타겟에게 데미지를 부여, 데미지로 분노회복 불가능)를 부여.
4문 스킬이 유효한 경우, 스킬이 '성안 · 선기발경'으로 변경. 성안 · 선기발경이 발동시, 스킬 효과를 획득하고, 추가로 크리율이 25% 증가하고, 타겟에게 용식 효과(1턴 지속, 제거 불가)를 부여. 타겟 열이 1명만 있을 경우, 추가로 통상 데미지가 25% 증가하고, 2턴째 아군 턴에, 통상상태이상과 석화를 제거하고, 분노가 MAX.
필살기로 인한 모든 데미지는 무효 불가

고블린 슬레이어 팀



<고블린 슬레이어>
전술 전문가, 변경 최우선

-패시브 [고블린 킬러]

자신의 방어력 증가. 자신은 지속 데미지 무효. 매 턴이 시작할시, 공격력이 10%, 크리저항이 40% 증가(체력이 1% 감소할 때마다, 공격력이 0.2% 증가, 크리저항이 0.2% 감소, 1턴 지속), 에너지 포션의 유효시간 내에, 체력 감소시의 공격력 증가율이 배로 증가. 크리저항이 최대로 유지. 등장시, 아군이 자신만 있을 경우, 영구적으로 필살기내성이 10%, 분노회복속도가 25% 증가(전투 중, 아군이 자신 혼자만 남을 경우, 이 효과가 배로 증가)
전투 전, 3종류의 포션과 게이트 스크롤 1개를 상한치까지 소유하고, 특정 상황에서 사용(등장시, 아군이 자신만 있을 경우, 상한치가 전부 1개로 조정)
힐 포션 3개 : 아군 턴 시작시, 체력이 50% 이하로 남은 체력이 가장 적은 아군이, 체력을 20%, 분노 150 회복, 상태이상과 석화 제거.
스테미너 포션 1개 : 자신의 체력이 20% 이하일 경우, 2턴간, 자신의 스킬내성이 20% 증가, 유효 시간 동안, 받는 데미지의 상한치가 체력의 35%로 조정(등장시, 아군이 자신만 있을 경우, 이 효과는 무효. 스테미너 포션의 효과는 제거 불가, 유효 시간 종료 후, 다시 사용 가능)
에너지 포션 1개 : 즉사 데미지를 입을시, 체력을 45% 회복, 분노가 MAX가 되고, 상태이상과 석화를 제거하고, 2턴간 상태이상과 석화 무효
등장시, 고블린 슬레이어 팀의 수에 따라 이하 효과를 2턴간 획득
2명 : 랜덤으로 팀 1명의 공격력이 10% 증가
3명 : 팀 전원의 공격력이 10% 증가

-2문 [MAX. 고블린 킬러]

자신의 방어력 증가, **가드율 20% 증가**. 자신은 지속 데미지 무효. **1턴간, 분노감소 무효**. 매 턴이 시작할시, **공격력이 15%, 크리저항이 60% 증가**(체력이 1% 감소할 때마다, **공격력이 0.3% 증가, 크리저항이 0.3% 감소**, 1턴 지속), 에너지 포션의 유효시간 내에, 체력 감소시의 공격력 증가율이 배로 증가, 크리저항이 최대로 유지. 등장시, 아군이 자신만 있을 경우, 영구적으로 필살기내성이 10%, 분노회복속도가 25% 증가(전투 중, 아군이 자신 혼자만 남을 경우, 이 효과가 배로 증가).
전투 전, 3종류의 포션과 게이트 스크롤 1개를 상한치까지 소유하고, 특정 상황에서 사용(등장시, 아군이 자신만 있을 경우, 상한치가 전부 1개로 조정)
힐 포션 3개 : 아군 턴 시작시, 체력이 50% 이하로 남은 체력이 가장 적은 아군이, **체력을 30%, 분노 200 회복**, 상태이상과 석화 제거. **자신이 회복될 경우, 하나 더 소비하고, 추가로 1턴간, 분노감소 무시. 1개만 가지고 있을 경우, 이 효과는 무효**
스테미너 포션 **2개** : 자신의 체력이 20% 이하일 경우, 2턴간, 자신의 스킬내성, **필살기내성이 20% 증가**. 유효 시간 동안, 받는 데미지의 상한치가 **체력의 30%**로 조정(등장시, 아군이 자신만 있을 경우, 이 효과는 무효. 스테미너 포션의 효과는 제거 불가, 유효 시간 종료 후, 다시 사용 가능)
에너지 포션 1개 : 즉사 데미지를 입을시, **체력을 65% 회복**, 분노가 MAX가 되고, **2턴간, 필살기 데미지가 20% 증가**, 상태이상과 석화를 제거하고, 2턴간 상태이상과 석화 무효
등장시, 고블린 슬레이어 팀의 수에 따라 이하 효과를 영구적으로 획득
2명 : 랜덤으로 팀 1명의 공격력과 **방어력**이 10% 증가
3명 : 팀 전원의 공격력과 **방어력**이 10% 증가

-스킬 [기회 공격]

단일 공격. 2턴간, 타겟의 공격력과 데미지증가율이 20% 감소, 타겟의 분노를 150 흡수. 4성 패시브 습득 후, 50% 확률로 힐 포션을 1개 보충(소유 상한치까지 보충 가능)
-4문 [MAX. 기회 공격]
단일 공격. 2턴간, 타겟의 **공격력과 데미지증가율이 30% 감소, 스킬을 발동할 때마다, 스킬발동률이 영구적으로 20% 증가, 최대 3번 중첩 가능**. 타겟의 **분노를 200 흡수**하고, 힐 포션 또는 **스테미너 포션**을 1개 랜덤으로 보충(소유 상한치까지 보충 가능)

-필살기 [분진 폭발]

단일 공격, 30% 확률로 마비 부여, 2턴간, 자신의 반사율이 20% 증가(제거 불가), 데미지증가율, 데미지감소율이 20% 증가
메인 타겟 주변 적에게 30%의 추뎀을 주고, 2턴간, 이번 데미지를 준 모든 적에게 화상효과를 부여, 데미지감소율이 20% 감소하고, 메인 타겟에게 주는 화상효과가 20% 증가, 화상효과가 붙어 있는 타겟에게, 타겟의 체력 6%의 추뎀 부여(이번 공격으로 인한 화상 데미지와 추뎀은 무효 불가, 화상 데미지로 분노 회복 불가능, 제거 불가)

-무각 [MAX. 분진 폭발]

단일 공격, **50% 확률로** 마비 부여, 2턴간, 자신의 반사율이 **30% 증가**(제거 불가), **데미지증가율, 데미지감소율이 30% 증가**
메인 타겟 주변 적에게 30%의 추뎀을 주고, 2턴간, 이번 데미지를 준 모든 적에게 화상효과를 부여, **데미지감소율이 30% 감소**하고, **메인 타겟에게 주는 화상효과가 30% 증가**, 화상 효과가 붙어 있는 타겟에게, 타겟의 **체력 7%의 추뎀** 부여(이번 공격으로 인한 화상 데미지와 추뎀은 무효 불가, 화상으로 분노 회복 불가능, 제거 불가). **4성 패시브 습득 후, 첫 필살기 발동 후, 분노가 MAX가 되고, 게이트 스크롤을 사용하여 일렬 공격**
게이트 스크롤을 사용시, 가드 저항을 무시한 일렬 공격을 하고, 타겟의 체력의 10% 추뎀을 부여. 2턴간, 타겟의 필살기내성이 20% 감소, 열상효과(매턴 타겟의 체력의 7% 데미지 부여, 열상 데미지로 분노회복 불가능)를 부여. 게이트 스크롤로 인한 효과는 무효 불가, 제거 불가. **게이트 스크롤 발동 후, 다음 필살기를 발동할 때마다, 화상 데미지가 25% 증가**.

-6문 [SMAX. 강타]

단일 공격, **70% 확률로** 마비 부여, 2턴간, 자신의 반사율이 **35% 증가**(제거 불가), **데미지증가율, 데미지감소율이 35% 증가**
메인 타겟 주변 적에게 **35%의 추뎀**을 주고, 2턴간, 이번 데미지를 준 모든 적에게 화상효과를 부여, **데미지감소율이 35% 감소**하고, **메인 타겟에게 주는 화상효과가 35% 증가**, 화상효과가 붙어 있는 타겟에게, 타겟의 **체력 8%의 추뎀** 부여(이번 공격으로 인한 화상 데미지와 추뎀은 무효 불가, 화상 데미지로 분노 회복 불가능, 제거 불가). 첫 필살기 발동 후, 분노가 MAX가 되고, 게이트 스크롤을 사용하여 일렬 공격
게이트 스크롤을 사용시, 가드 저항을 무시한 일렬 공격을 하고, 타겟의 **체력의 12% 추뎀**을 부여. 2턴간, 타겟의 **필살기내성이 30% 감소**, 열상효과(매턴 타겟의 **체력의 8%** 데미지 부여, 열상 데미지로 분노회복 불가능)를 부여. 게이트 스크롤로 인한 효과는 무효 불가, 제거 불가. **게이트 스크롤 발동 후, 다음 필살기를 발동할 때마다, 화상 데미지가 30% 증가**
에너지 포션의 유효기간 내일 경우, 필살기가 강타로 변경. 가드 저항을 무시한 단일 공격을 하고, 이번 방어력을 공격력으로 변환하여, 2턴간, 자신의 데미지증가율, 데미지감소율, 흡혈률이 35% 증가. 타겟의 데미지감소율, 필살기내성이 35% 감소, 타겟의 체력 16%의 추뎀 부여. 이 공격으로 인한 모든 효과는 무효 불가



<엘프 궁수> 레인저, 스카우트

-패시브 [하이엘프]

자신의 공격력 증가. 등장시, 자신의 크리울을 5%분 만큼 크리데미지 1%로 변환하고, 체력이 50% 이하일 적 격투가에게 반드시 크리티컬 히트로 공격. 일발필중(타겟에게 타겟의 체력 최대치의 3% 추뎀을 부여). 일발필중이 1단계 늘어날때마다, 추가 데미지가 3% 증가, 최대 3단계까지 중첩 가능. 3단계가 될 경우, 크리데미지가 영구적으로 10% 증가. 일발필중으로 인한 모든 추뎀은 무효 불가.

빈사 데미지를 입을시, 전장에서 이탈하고, 다음 턴에 복귀하고 반격 모드 발동. 반격 모드 발동시, 즉시 분노가 MAX가 되고, 상태이상과 석화를 제거하고, 일발필중 3단계 획득. 다음 2턴간, 공격이 반드시 크리티컬 히트가 되고, 공격할 때마다, 자신의 체력을 타겟에게 준 데미지의 50% 회복하고, 파적의 화살이 반드시 발동

-2문 [MAX. 하이엘프]

자신의 공격력 증가. 등장시, 자신의 크리울을 4%분 만큼 크리데미지 1%로 변환하고, 체력이 50% 이하인 적 격투가에게 반드시 크리티컬 히트로 공격. 일발필중(타겟에게 타겟의 체력 최대치의 3% 추뎀을 부여). 일발필중이 1단계 늘어날때마다, 추가 데미지가 4% 증가, 최대 3단계까지 중첩 가능. 3단계가 될 경우, 크리데미지, 스킬 데미지가 영구적으로 10% 증가. 일발필중으로 인한 모든 추뎀은 무효 불가.

빈사 데미지를 입을시, 전장에서 이탈하고, 다음 턴에 복귀하고 반격 모드 발동. 반격 모드 발동시, 즉시 분노가 MAX가 되고, 상태이상과 석화를 제거하고, 일발필중 3단계 획득. 다음 2턴간, 공격이 반드시 크리티컬 히트가 되고, 공격할 때마다, 랜덤으로 적 1명에게 메인 타겟에게 준 데미지의 20% 추뎀을 주고, 자신의 체력을 타겟에게 준 데미지의 60% 회복하고, 파적의 화살이 반드시 발동

-스킬 [연사]

적 단일 공격. 이번 턴에 엘프 궁수의 필살기를 받은 적 공격. 50% 확률로 타겟의 방어력의 20%를 무시하고, 타겟이 감소한 체력의 12% 추뎀을 주고, 4성 패시브 습득 후, 일발필중 효과 1단계 획득

엘프궁수의 필살기를 받은 적이 없는 경우, 남은 체력이 가장 적은 적을 우선으로 공격, 30% 확률로 기절 부여, 12%의 추뎀을 주고, 자신의 분노 150 회복

이번 공격으로 인한 모든 추뎀은 무효 불가.

-4문 [MAX. 연사]

적 단일 공격, 이번 턴에 엘프 궁수의 필살기를 받은 적 공격. 타겟의 방어력의 20%를 무시하고, 타겟이 감소한 체력의 15% 추뎀을 주고, 일발필중 효과 1단계 획득

엘프궁수의 필살기를 받은 적이 없는 경우, 남은 체력이 가장 적은 적을 우선으로 공격, 50% 확률로 기절 부여, 15% 추뎀을 주고, 자신의 분노 200 회복

이번 공격으로 인한 모든 추뎀은 무효 불가. 50% 확률로 파적의 화살(랜덤으로 1.2배, 1.3배, 1.5배의 데미지 부여)를 발동

-필살기 [저격]

뒷열에 체력이 가장 적은 적 단일 공격. 2턴간, 자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 15%, 흡혈률이 20% 증가. 2턴간, 타겟의 필살기내성, 데미지감소율이 15% 감소. 참살효과(타겟의 체력이 30% 이하일 경우, 데미지가 20% 증가)를 2턴간 획득. 4성 패시브 습득 후, 일발필중 효과를 1단계 획득. 일발필중 단계수에 따라, 1단계당 이번 자신의 필살기 데미지가 7% 증가. 이번 필살기로 적을 쓰러뜨렸을 경우, 자신의 필살기 데미지가 영구적으로 10% 증가.

-무각 [MAX. 저격]

뒷열에 체력이 가장 적은 적 단일 공격. 2턴간, 자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 20%, 흡혈률이 40% 증가. 이번 턴에 반드시 스킬 발동. 2턴간, 타겟의 필살기내성, 데미지감소율이 20% 감소. 참살효과(타겟의 체력이 30% 이하일 경우, 데미지가 30% 증가)를 2턴간 획득. 4성 패시브 습득 후, 일발필중 효과를 1단계 획득. 일발필중 단계수에 따라, 1단계당 이번 자신의 필살기 데미지가 8% 증가. 이번 필살기로 적을 쓰러뜨렸을 경우, 자신의 필살기 데미지가 영구적으로 15% 증가.

50% 확률로 파적의 화살(메인 타겟에게 랜덤으로 1.2배, 1.3배, 1.5배의 데미지 부여)를 발동

-6문 [SMAX. 유성의 화살]

전체 공격, 뒷열에 체력이 가장 적은 적을 메인 타겟으로 정하고 150% 추뎀(무효 불가)을 부여(일발필중의 추뎀은 메인 타겟에게만 유효, 스킬로는 이 메인 타겟을 우선으로 공격). 2턴간, 자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 25%, 흡혈률이 50% 증가. 이번 턴에 반드시 스킬 발동. 2턴간, 타겟의 필살기내성, 데미지감소율이 20% 감소. 참살효과(타겟의 체력이 30% 이하일 경우, 데미지가 35% 증가)를 2턴간 획득. 일발필중 효과를 1단계 획득. 일발필중 단계수에 따라, 1단계당 이번 자신의 필살기 데미지가 8% 증가. 이번 필살기로 적을 쓰러뜨렸을 경우, 자신의 필살기 데미지가 영구적으로 15% 증가, 분노 250 회복

50% 확률로 파적의 화살(메인 타겟에게 랜덤으로 1.2배, 1.3배, 1.5배의 데미지 부여)을 발동

반격 모드 상태로 필살기를 발동할 때마다, 반격 모드의 지속시간이 갱신



<여신관> 기적의 회복, 전위 보좌

-패시브 [지모신에게 드리는 기도]

크리저항과 크리내성 증가. 등장시, 아군 1명(자신 제외)당, 여신관의 체력 상한이 영구적으로 5% 증가(등장시 아군이 자신만 있는 경우 15% 증가). 즉사 데미지를 입을시, 체력이 MAX가 되고(전투 중 1번만 발동 가능), 스킬내성과 필살기내성이 2턴간 20% 증가. 쓰러질 시, 남은 체력이 가장 적은 아군의 체력이 30% 회복(다른 격투가의 부활 효과는 여신관에게 무효). 스킬 또는 필살기가 발동할 때마다, 기도의 힘이 1단계 증가, 3단계가 될 경우, 그 후, 여신관의 모든 스킬 효과의 지속시간이 1턴 증가, 3번째 발동한 스킬 종류에 따라, 이하 효과 추가(전투 중 3번 발동 가능, 영구지속)

3번째로 필살기를 발동했을 경우, 기도의 힘 · 불꽃을 획득하고, 아군 턴 시작시, 분노가 800 이상인 경우, 즉시 분노가 MAX가 되고, 필살기 데미지가 영구적으로 20% 증가

3번째로 스킬을 발동했을 경우, 기도의 힘 · 빛을 획득하고, 스킬발동률이 30% 증가, 다음 스킬이 발동할 때마다, 아군 전체의 체력이 5% 회복

지모신의 가호가 유효화 되고, 스킬과 필살기로 지모신의 가호의 효과를 최대 3번 발동 가능

-2문 [MAX. 지모신에게 드리는 기도]

크리저항과 크리내성 증가. 등장시, 아군 1명(자신 제외)당, 여신관의 체력 상한이 영구적으로 6% 증가(등장시 아군이 자신만 있는 경우 20% 증가). 즉사 데미지를 입을시, 체력이 MAX가 되고(전투 중 1번만 발동 가능), 스킬내성과 필살기내성이 2턴간 30% 증가. 쓰러질 시, 남은 체력이 가장 적은 아군의 체력이 35% 회복(다른 격투가의 부활 효과는 여신관에게 무효). 스킬 또는 필살기가 발동할 때마다, 기도의 힘이 1단계 증가, 3단계가 될 경우, 그 후, 여신관의 모든 스킬 효과의 지속시간이 1턴 증가, 3번째 발동한 스킬 종류에 따라, 이하 효과 추가(전투 중 3번 발동 가능, 영구지속)

3번째로 필살기를 발동했을 경우, 기도의 힘 · 불꽃을 획득하고, 아군 턴 시작시, 분노가 750 이상인 경우, 즉시 분노가 MAX가 되고(랜덤으로 풀분노가 아닌 아군 1명의 분노를, 여신관의 분노 잔량과 750 차이만큼 회복), 필살기 데미지가 영구적으로 30% 증가

3번째로 스킬을 발동했을 경우, 기도의 힘 · 빛을 획득하고, 스킬발동률이 50% 증가, 다음 스킬이 발동할 때마다, 아군 전체의 체력이 6% 회복하고, 추가로 매턴 아군 전체의 체력이 4% 회복, 1턴 지속

지모신의 가호가 유효화 되고, 스킬과 필살기로 지모신의 가호의 효과를 최대 3번 발동 가능

-스킬 [힐]

아군 전체의 체력 회복, 공격력이 1턴간 20% 증가, 자신의 체력이 30% 감소할 때마다, 이번 체력회복효과가 8% 증가(최대 24%). 추가로 남은 체력이 가장 적은 아군의 체력이 이번 체력 회복량의 20%만큼 회복.

4성 패시브 습득후 이하 효과 획득

지모신의 가호를 발동, 자신과 남은 체력이 가장 적은 아군에게 보호의 실드(내구치는 여신관의 체력의 20%)를 부여, 이미 실드가(모든 실드 종류 포함) 부여된 경우, 그 실드가 MAX가 되고, 자신에게 부여된 보호의 실드 유효시간 동안, 분노감소 무시

기도의 힘 · 불꽃을 획득한 경우, 아군 전체의 체력이 8% 회복, 1턴간, 체력회복률이 10%, 필살기내성, 스킬내성이 15% 증가

-4문 [MAX. 힐]

아군 전체의 체력 회복, 공격력이 1턴간 30% 증가, 자신의 체력이 30% 감소할 때마다, 이번 체력회복효과가 10% 증가(최대 30%). 추가로 남은 체력이 가장 적은 아군의 체력이 이번 체력 회복량의 30%만큼 회복. 아군 전체에게 열혈효과(2턴간, 체력이 많을수록 데미지가 최대

20% 증가)를 부여

지모신의 가호를 발동, 자신과 남은 체력이 가장 적은 아군에게 보호의 실드(내구치는 여신관의 체력의 30%)를 부여, 이미 실드가(모든 실드 종류 포함) 부여된 경우, 그 실드가 MAX가 되고, 자신에게 부여된 보호의 실드 유효시간 동안, 분노 감소 무시

기도의 힘 · 불꽃을 획득한 경우, 아군 전체의 체력이 10% 회복, 1턴간 체력회복률이 15%, 필살기내성, 스킬내성이 20% 증가

-필살기 [홀리 라이트]

단일 공격, 자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 20% 증가, 랜덤으로 아군 2명(상태이상 상태인 아군 우선)의 상태이상과 석화를 제거

2턴간 성역을 발동, 유효 시간동안 아군 전체의 체력이 8% 회복, 제어면역율이 20% 증가, 자신의 방어력이 20% 증가, 이후 매턴 시작시, 아군 전체의 체력이 4% 회복, 랜덤으로 아군 1명(상태이상 상태인 아군 우선)의 상태이상과 석화 제거

4성 패시브 습득후 이하 효과 획득

기도의 힘 · 불꽃을 획득한 경우, 화상효과를 부여, 추가로 체력의 8% 추첨 부여(이 데미지로 분노 회복 불가능), 화상효과는 제거되지 않고, 무효 불가, 2턴 지속

무각 [MAX. 홀리 라이트]

단일 공격, 자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 30% 증가, 랜덤으로 아군 2명(상태이상 상태인 아군 우선)의 상태이상과 석화를 제거하고, 이번 턴 반드시 스킬 발동

2턴간, 성역을 발동, 유효 시간동안 아군 전체의 체력이 10%, 분노 40 회복, 제어면역율이 20% 증가, 자신의 방어력이 30%, 분노회복속도가 20% 증가, 이후 매턴 시작시, 아군 전체의 체력이 5%, 분노 40 회복, 랜덤으로 아군 1명(상태이상 상태인 아군 우선)의 상태이상과 석화 제거

4성 패시브 습득후 이하 효과 획득

지모신의 가호를 발동, 사망한 아군이 있는 경우, 랜덤으로 1명 부활(부활 효과가 있거나 이미 부활한 아군과 원호는 미포함), 그 격투가의 체력이 30% 회복, 1턴간, 데미지감소율이 30% 증가(사망한 격투가 자리에 원호가 있는 경우 무효)

기도의 힘 · 불꽃을 획득한 경우, 화상 효과를 부여, 추가로 체력의 10% 추첨 부여(이 데미지로 분노 회복 불가능), 화상효과는 제거되지 않고, 무효 불가, 영구지속, 타겟의 분노회복속도가 2턴간 30% 감소

-6문 [SMAX. 프로텍션]

단일 공격, 자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 35% 증가, 랜덤으로 아군 2명(상태이상 상태인 아군 우선)의 상태이상과 석화를 제거하고, 이번 턴 반드시 스킬 발동

2턴간 성역을 발동, 유효 시간동안 아군 전체의 체력이 12%, 분노 45 회복, 제어면역율이 30% 증가, 자신의 방어력이 35%, 분노회복속도가 25% 증가, 이후 매턴 시작시, 아군 전체의 체력이 6%, 분노 40 회복, 랜덤으로 아군 1명(상태이상 상태인 아군 우선)의 상태이상과 석화 제거

기도의 힘 · 빛을 획득한 경우, 성역의 체력회복효과가 30%, 분노회복효과가 10% 증가, 자신의 방어력이 추가로 15% 증가

지모신의 가호를 발동, 사망한 아군이 있는 경우, 랜덤으로 1명 부활(부활 효과가 있거나 이미 부활한 아군과 원호는 미포함), 그 격투가의 체력이 35% 회복, 1턴간, 데미지감소율이 35% 증가(사망한 격투가 자리에 원호가 있는 경우 무효)

기도의 힘 · 불꽃을 획득한 경우, 필살기가 프로텍션으로 변경. 홀리 라이트의 모든 효과를 계승하고, 가드 저항을 무시, 100%로 마비를 부여하고, 타겟의 방어력, 스킬내성, 필살기내성이 20% 감소. 화상효과를 부여, 추가로 체력의 12% 추첨 부여(이 데미지로 분노 회복 불가능), 화

상효과는 제거되지 않고, 무효 불가, 영구지속, 타겟의 분노회복속도가 2턴간 30% 감소