

일본 팀



<쿠사나기 교>
전체 공격 UP 효과, 일렬 공격

-패시브 [베는 자]
아군 전체의 공격력이 증가.
-2문 [MAX. 베는 자]
아군 전체의 공격력이 증가. **교가 등장시, 적 아군 관계없이 이오리나 폭주 이오리가 있는 경우, 2턴간, 자신의 제어면역율이 30% 증가. 1턴째에 분노가 200 회복**

-스킬 [백식 귀신태우기]
단일 공격. 화상효과 부여
-4문 [MAX. 백식 귀신태우기]
단일 공격. 화상효과 부여. **자신의 분노 100 회복**

-필살기 [리 백팔식 대사치]
일렬 공격. 타겟에게 화상효과 부여.
-무각 [MAX. 리 백팔식 대사치]
일렬 공격. 타겟에게 화상효과 부여, **타겟의 분노 300 감소**
-6문 [SMAX. 최종 결전 오의 무식]
일렬 공격. **앞열의 적에게의 데미지가 20% 증가.** 2턴간, 타겟에게 화상효과를 부여. 1턴간, 적 타겟의 분노가 300 감소하고, **적 타겟의 분노회복속도가 100% 감소**



<네스츠 스타일 교>
교의 이명인 캐릭

-패시브 [주인공 보정]
아군 불캐의 필살기 데미지 증가(중첩 불가. 원호도 유효). 자신은 화상 효과 무효. 적진에 이오리, 폭주이오리, 오로치가 있는 경우, 1턴째에, 자신의 분노 1000 회복
-2문 [MAX. 주인공 보정]
아군 불캐의 필살기 데미지 증가(중첩 불가. 원호도 유효). **적 불캐의 필살기 데미지가 15% 감소**하고, 자신은 화상 효과 무효. 적진에 이오리, 폭주 이오리, 오로치가 있는 경우, 1턴째에, 자신의 분노 1000 회복

-스킬 [백십사식 황물기]
단일 공격. 2턴간 화상 효과 부여. 자신에게 화염 방패(데미지감소율과 반사율이 10% 증가)를 생성
-4문 [MAX. 백십사식 황물기]
단일 공격. 2턴간, 화상 효과 부여. 자신에게 화염 방패(**데미지**와 데미지감소율이 **12% 증가**하고, 반사율이 **20% 증가**)를 생성

-필살기 [오백이십사식 신진]
일렬 공격. 2턴간 자신에게 화염 방패(데미지감소율과 반사율이 10% 증가)를 부여하고. 2턴간, 타겟에게 영혼 화상(매턴 최대 체력의 6%의 데미지를 주고, 분노 100 감소). 타겟이 방캐일 경우, 방어력이 30% 감소
-무각 [MAX. 오백이십사식 신진]
일렬 공격. 2턴간 자신에게 화염 방패(데미지감소율과 반사율이 10% 증가)를 부여. 2턴간, 타겟에게 영혼 화상(매턴 **12%의 데미지**를 주고,**분노 200 감소**)를 부여. 타겟이 방캐일 경우, **방어력이 35% 감소**
-6문 [SMAX. 최종 결전 비오의 십권]
일렬 공격. 2턴간, 타겟에게 영혼 화상(매턴 최대 체력의 12%의 데미지를 주고, 분노 200 감소)을 부여하고, **아군 불캐에게 화염방패(데미지감소율과 반사율이 10% 증가하고, 스킬 공격 발동시에 30% 확률로 적의 분노가 300 감소)**을 부여.
타겟이 공캐일 경우, 2턴간, 공격력이 15% 감소.
타겟이 방캐일 경우, 2턴간, 방어력이 35% 감소.
타겟이 기캐일 경우, 상대 최대 체력의 10%의 추뎀 부여



<니카이도 베니마루>
컨트롤, 단일 공격

-패시브 [나르시시스트]
적 여성격투가의 방어력 감소.
-2문 [MAX. 나르시시스트]
적 여성격투가의 방어력 감소. **베니마루가 등장시, 2턴간, 적 전체의 제어면역율이 12% 감소**

-스킬 [뇌광권]
단일 공격. 15% 확률로 마비 부여.
-4문 [MAX. 뇌광권]
단일 공격. **25% 확률로 마비 부여. 흑곰 전혼의 격투가에게 30% 데미지 증가**

-필살기 [뇌광권]
단일 공격. 30% 확률로 마비 부여. 적 여성격투가의 공격력이 15% 감소
-무각 [MAX. 뇌광권]
단일 공격. **40% 확률로 마비 부여.** 적 여성격투가의 공격력이 15% 감소
-6문 [SMAX. 일렉트리거]
단일 공격, **60% 확률로 마비와 15%의 추뎀 부여.** 주위 적에게 30%의 데미지 부여. 명중한 적의 분노회복속도가 30% 감소. 적 여성격투가의 공격력이 15% 감소



<베니마루 2003>
교의 절친, 대전 체질

-패시브 [뇌격의 힘]
적 전체의 제어면역을 감소. 자신은 마비와 정전효과 무효. 적이 네교, 화염불타교의 화상과 정전효과를 동시에 받은 경우, 영구적으로 데미지감소율이 15% 감소.
-2문 [MAX. 뇌격의 힘]
적 전체의 제어면역을 감소. 자신은 마비와 정전효과 무효. 적이 네교, 화염불타교의 화상과 정전효과를 동시에 받은 경우, **영구적으로, 데미지감소율이 20% 감소. 전류계 격투가(베니마루, 베니마루 2003, Mr.빅, 각성 쉐미)의 스킬과 필살기가, 정전효과를 받은 적에게 40% 추덱 부여**

-스킬 [반동 삼단차기]
단일 공격. 2턴간, 자신의 분노회복속도가 20% 증가. 20% 확률로 타겟에게 마비 부여. 타겟이 정전 상태인 경우, 스킬 데미지가 40% 증가하고, 마비 부여율이 40%로 증가
-4문 [MAX. 반동 삼단차기]
단일 공격. 2턴간, 자신의 분노회복속도가 20% 증가하고, **데미지증가율이 15% 증가. 30% 확률**로 타겟에게 마비 부여. 타겟이 정전 상태인 경우, **스킬 데미지가 50% 증가**하고, **마비 부여율이 50%로 증가**

-필살기 [환영 허리케인]
일렬 공격. 2턴간, 타겟에게 정전효과(분노회복속도가 15% 감소하고, 공격시 40% 확률로 데미지가 35% 감소)를 부여. 2턴간, 자신에게 정전실드(자신의 데미지감소율과 반사율이 16% 증가하고, 데미지를 받을시 20% 확률로 공격한 적에게 정전 효과 부여)를 부여.
-무각 [MAX. 환영 허리케인]
일렬 공격. 2턴간, 타겟에게 정전효과(분노회복속도가 15% 감소하고, 공격시 40% 확률로 데미지가 35% 감소)를 부여. 2턴간, 자신에게 정전실드(**데미지감소율과 반사율이 24% 증가**하고, 데미지를 받을시 **30% 확률로 공격한 적에게 정전 효과 부여**)를 부여
-6문 [SMAX. 뇌광권]
일렬 공격. 2턴간, 타겟에게 정전효과(분노회복속도가 15% 감소하고, 공격시 40% 확률로 데미지가 35% 감소)를 부여. 다음 턴에 반드시 스킬 발동. 이미 정전 효과가 부여된 적의 정전 효과가 2턴 연장되고, 2턴간, 자신에게 정전실드(자신의 데미지감소율과 반사율이 24퍼 증가하고, 데미지를 받을시 **공격한 적에게 정전 효과 부여**)를 부여. **2턴간, 아군 전격속성 격투가(베니마루, 베니마루 2003, Mr.빅, 각성 쉐미)의 데미지증가율이 15% 증가**



<다이몬 고로>
상태이상 특화 방캐

-패시브 [산중수행]
자신의 방어력 증가
-2문 [MAX. 산중수행]
자신의 방어력 증가. **다이몬이 등장시, 2턴간, 자신의 방어력이 25%, 제어율이 15% 증가**

-스킬 [지뢰진]
단일 공격. 14% 확률로 기절 부여
-4문 [MAX. 지뢰진]
단일 공격. **16% 확률로 기절 부여. 적이 1명일 경우, 기절 확률이 60%로 증가**

-필살기 [풍림화산]
단일 공격, 주변 적에게 40% 데미지 부여. 32% 확률로 메인 타겟에게 기절 부여.
-6문 [MAX. 풍림화산]
단일 공격. 주변 적에게 **45% 데미지 부여. 40% 확률로 메인 타겟에게 기절 부여. 적이 기절 상태가 될 경우, 필살기 데미지가 20% 증가**

아랑전설 팀



<테리 보가드>
선공의 달인, 일격필살

-패시브 [적진 약화]
적 전체의 공격력 감소.
-2문 [MAX. 적진 약화]
적 전체의 공격력 감소. **테리가 등장시, 아군에 마리가 있는 경우, 적 격파시 분노가 100 회복하고, 1번째에 분노 1000 회복**

-스킬 [파워 차지]
단일 공격. 30% 확률로 적 전체의 공격력이 감소
-4문 [MAX. 파워 차지]
단일 공격. **90% 확률로 2턴간, 적 전체의 공격력이 8% 감소**

-필살기 [파워 게이지]
일렬 공격. 32% 확률로 기절을 부여하고, 50% 확률로 적 전체의 공격력이 감소.
-무각 [MAX. 파워 게이지]
일렬 공격. **36% 확률로 기절을 부여**하고, **메인 타겟의 방어력이 15% 감소**하고, **50% 확률로 적 전체의 공격력이 감소**
-6문 [SMAX. 하이 앵글 게이지]
일렬 공격. **40% 확률로 기절을 부여**하고, **공개에게 데미지가 40% 증가. 메인 타겟의 방어력이 15% 감소**하고, **80% 확률로 적 전체의 공격력이 8% 감소. 2턴간, 자신이 공개에게 받는 데미지가 18% 감소**



<테리 2003>
악호 혼의 핵심, 일격필살

-패시브 [아랑의 의지]
자신의 크리올이 증가. 아군 격투가가 사망시, 자신의 상태이상을 제거하고, 공격력, 방어력이 10% 증가(최대 3번)하고, 체력을 소량 회복하고, 사망한 격투가의 분노의 30% 회복.
(리더 스킬) : 테리 2003이 등장시, 아군에 테리 2003을 제외한 악호 전혼 격투가가 3명 이상이 있을 경우, 2턴간, 아군 전체의 크리저항이 40% 증가.
-2문 [MAX. 아랑의 의지]
자신의 크리올이 증가. 아군 격투가가 사망시, 자신의 상태이상을 제거하고, 공격력, 방어력이 12% 증가(최대 3번)하고, 체력을 소량 회복하고, 사망한 격투가의 분노의 30% 회복. 테리 2003이 사망시, 랜덤으로 아군 1명의 상태이상을 제거하고, 테리 2003의 모든 분노를 받고, 다음턴에 반드시 크리티컬 공격 발동
(리더 스킬) : 테리 2003이 등장시, 아군에 테리 2003을 제외한 악호 전혼 격투가가 3명 이상이 있을 경우, 2턴간, 아군 전체의 크리저항이 40% 증가하고, 자신을 제외하고 크리올이 20% 증가

-스킬 [파워 덩크]
단일 공격. 20% 확률로 기절을 부여하고, 주변 적에게 35%의 데미지를 부여. 타겟 주변에 적이 없는 경우엔 데미지가 30% 증가하고, 기절 확률이 40%로 증가.
-4문 [MAX. 파워 덩크]
단일 공격. 25% 확률로 기절을 부여하고, 주변 적에게 40%의 데미지를 주고, 메인 타겟에게 준 데미지의 35%를 체력으로 흡수. 타겟 주변에 적이 없는 경우엔 데미지가 30% 증가하고, 기절 확률이 50%로 증가. 스킬 데미지로 분노 회복 불가능. 크리티컬이 뜨지 않은 경우, 자신의 분노가 추가로 100 회복

-필살기 [버스터 울프]
가드 저항을 무시한 단일 공격. 타겟을 쓰러뜨렸을 경우, 타겟의 체력을 상회한 분의 데미지의 40%의 추뎀을 주변 적에게 부여하고, 주변 적의 데미지감소율이 10% 감소. 자신의 크리데미지가 10% 증가. 아군 악호 격투가 1명당, 자신의 크리데미지가 5%씩 증가(최대 30%)
-무각 [MAX. 버스터 울프]
가드 저항을 무시한 단일 공격. 타겟을 쓰러뜨렸을 경우, 타겟의 체력을 상회한 분의 데미지의 70%의 추뎀을 주변 적에게 부여하고, 주변 적의 데미지감소율이 15% 감소. 자신의 크리데미지가 15% 증가. 아군 악호 격투가 1명당, 자신의 크리데미지가 5%씩 증가(최대 35%)
-6문 [SMAX. 파워 스트림]
적 앞열의 체력이 가장 적은 적 공격. 가드 저항 무시. 타겟을 쓰러뜨렸을 경우, 타겟의 체력을 상회한 분의 데미지의 70~100%의 추뎀을 주변 적에게 부여하고, 주변 적의 데미지감소율이 20퍼 감소
타겟을 쓰러뜨리지 못했을 경우, 상대의 분노가 300 감소. 자신의 크리데미지가 18% 증가. 아군 악호 격투가 1명당, 자신의 크리데미지가 6%씩 증가(최대 42%)



<앤디 보가드>
뒷열 딸피 킬러

-패시브 [시라누이류]
자신이 적 기캐에게 주는 데미지 증가.
-2문 [MAX. 시라누이류]
자신이 적 기캐에게 주는 데미지 증가. 앤디가 등장시, 적이 3명 이상인 경우, 자신의 제어율이 20% 증가

-4문 [비상권]
단일 공격. 2턴간, 아군 뒷열의 관통률이 20% 증가하고, 앞열의 아군의 크리저항이 20% 증가.
-4문 [MAX. 비상권]
단일 공격. 2턴간, 아군 뒷열의 관통률이 25% 증가하고, 같은 열에 있는 아군의 크리저항이 20% 증가. 아군에 마이가 있는 경우, 2턴간, 자신과 마이의 데미지증가율과 데미지감소율이 12% 증가

-필살기 [초열파탄]
뒷열 공격. 12% 확률로 기절 부여
-6문 [SMAX. 초열파탄]
뒷열 공격. 타겟 각각에게 20% 확률로 기절 부여. 랜덤으로 뒷열의 적 1명에게 40% 추뎀 부여



<쥔 히가시>
방어 특화 방캐

-패시브 [이 몸 최강]
자신의 방어력 증가.
-2문 [MAX. 이 몸 최강]
자신의 방어력 증가. 자신이 사망시, 3턴간, 자신의 뒤에 있는 격투가의 가드율이 50% 증가

-스킬 [허리케인 어퍼]
단일 공격. 2턴간, 아군 방캐의 가드강도가 40% 증가
-4문 [MAX. 허리케인 어퍼]
단일 공격. 2턴간, 아군 방캐의 가드율이 15% 증가하고, 가드강도가 40% 증가

-필살기 [스크류 어퍼]
일렬 공격. 타겟의 분노 200 감소. 아군 앞열의 방어력이 20% 증가하고, 자신의 방어력이 30% 증가
-6문 [SMAX. 스크류 어퍼]
일렬 공격. 타겟의 분노 300 감소. 아군 앞열의 방어력이 25% 증가하고, 자신의 방어력이 40% 증가

용호의 권 팀



<료 사카자키>
공격 반사형 방캐

-패시브 [카운터]
자신의 반사율 증가
-2문 [MAX. 카운터]
자신의 반사율 증가(수치 증가)

-스킬 [맹 호뇌신강]
단일 공격. 앞열 아군의 가드율이 20% 증가
-4문 [MAX. 맹 호뇌신강]
단일 공격. 2턴간, **자신이 존재하는 열 격투가의 방어력이 20%, 데미지감소율이 10% 증가**

-필살기 [패왕상후권]
일렬 공격. 타겟의 공격력이 15% 감소하고, 자신의 데미지감소율이 25% 증가
-6문 [SMAX. 천지패황권]
단일 공격. 2턴간, **타겟의 공격력이 40% 방어력이 30% 감소. 공개에게 데미지가 25% 증하가고, 방캐인 경우, 데미지감소율이 10% 감소하고, 기캐일 경우 분노가 200 감소. 자신의 데미지감소율과 가드율이 25% 증가**



<2대 미스터 가라테>
무적의 용

-패시브 [무적의 용]
아군 앞열의 반사율 증가. 아군이 자신만 있는 경우, 반사율이 추가로 20% 증가. 아군에 로버트 02um이 있는 경우, 이번 전투에서 자신의 체력이 12% 회복. 아군 로버트 02um이 사망시, 그 분노를 모두 받고, 자신의 상태이상을 제거하고, 데미지증가율이 50% 증가. 2대 미스터 가라테가 등장시, 아군에 테리 2003과 로버트 02um이 있고, 크리자리드가 없는 경우, 이번 전투에서 자신은 악호 전혼으로 판정
(리더 스킬)**:** 2대 미스터 가라테가 등장시, 아군에 로버트 02um이 있는 경우, 2턴간, 아군 전원의 가드율이 30% 증가(이그니스, 본능 이오리와 중첩 불가하고, 이그니스, 본능 이오리의 리더스킬 우선)
-2문 [MAX. 무적의 용]
등장시, **분노가 100 증가**하고, 아군 앞열의 반사율 증가. 아군이 자신만 있는 경우, 반사율이 추가로 20% 증가. **이번 전투에서 자신의 체력이 매턴 6% 회복.** 아군에 로버트 02um이 있는 경우, 체력이 매턴 12% 회복. 아군 로버트 02um이 사망시, 그 분노를 모두 받고, 자신의 상태이상을 제거하고, 데미지증가율이 50% 증가하고, **자신의 체력이 15% 회복.** 2대미스터가라테가 등장시, 아군에 테리 2003과 로버트 02um이 있고, 크리자리드가 없는 경우, 이번 전투에서 자신은 악호 전혼으로 판정.
(리더 스킬)**:** 2대 미스터 가라테가 등장시, 아군에 로버트 02um이 있는 경우, 2턴간, 아군 전원의 가드율이 30% 증가(이그니스, 본능 이오리와 중첩 불가하고, 이그니스, 본능 이오리의 리더스킬 우선)

-스킬 [호황권]
단일 공격. 2턴간, 상대의 공격력이 20% 감소하고, 25% 확률로 기절 부여. 로버트 02um이 2턴 이내에 스킬로 공격을 한 타겟을 우선하여 공격하고, 같은 타겟을 공격했을 경우, 반드시 기절(기절 무효인 적에겐 무효)
-4문 [MAX. 호황권]
단일 공격. 2턴간, 상대의 공격력이 20%, **크리저항이 30% 감소**하고, 25% 확률로 기절 부여. 로버트 02um이 2턴 이내에 스킬로 공격을 한 타겟을 우선하여 공격하고, 같은 타겟을 공격했을 경우, 반드시 기절(기절 무효인 적에겐 무효)을 부여. **이 스킬로 기절을 부여했을 경우, 2턴간, 자신의 공격력이 15% 증가**

-필살기 [용호난무]
공격력이 가장 높은 적 단일 공격. 상대 최대 체력의 8% 추뎀을 주고, 분노 200 감소. 2턴간, 상대의 데미지증가율이 15% 감소. 아군에 로버트 02um이 있는 경우, 합체필살기인 쌍성 용호난무(상대 최대 체력의 8% 추뎀을 주고, 분노 200 감소. 2턴간, 자신의 데미지감소율이 20% 증가하고, 상대의 데미지증가율이 15% 감소. 아군 로버트 02um의 상태이상을 제거하고, 다음턴에 반드시 스킬 발동)
-무각 [MAX. 용호난무]
공격력이 가장 높은 적 단일 공격. 상대 **최대 체력의 10% 의 추뎀**을 주고, **분노 300 감소.** 2턴간, 상대의 **데미지증가율이 20% 감소.** 아군에 로버트 02um이 있는 경우, 합체필살기인 쌍성 용호난무(상대 **최대 체력의 10%의 추뎀**을 주고, **분노 300 감소.** 2턴간, 자신의 **데미지감소율이 30% 증가**하고, 상대의 **데미지증가율이 20% 감소.** 아군 로버트 02um의 상태이상을 제거하고, 다음턴에 반드시 스킬 발동)
-6문 [SMAX. 개전오의 용호난무]
공격력이 가장 높은 적 단일 공격. 상대 최대 체력의 10%의 추뎀을 주고, 분노 300 **흡수.** 2턴간, **자신의 데미지감소율이 30% 증가하고, 자신의 상태이상을 제거하고, 타겟 일렬의 데미지증가율이 20% 감소.** 아군에 로버트 02um이 있는 경우, 합체필살기인 쌍성 용호난무(상대 최대 체력의 10%의 추뎀을 주고, 분노 300 흡수. 2턴간, 자신의 **데미지감소율이 30%, 데미지증가율이 15% 증가**하고, **타겟 일렬의 데미지증가율이 20%, 데미지감소율이 10% 감소. 자신**과 로버트 02um의 상태이상을 제거하고, 다음턴에 반드시 스킬 발동)



<로버트 가르시아>
크리티컬 특화형 격투가

-패시브 [플레이 보이]
아군 여성격투가의 공격력 증가.
-2문 [MAX. 플레이 보이]
아군 여성격투가의 공격력 증가. **로버트가 등장시, 아군 여성격투가가 2명 이상인 경우, 2턴간, 자신의 크리율이 20% 증가**

-스킬 [비연용신각]
단일 공격. 자신의 크리율이 30% 증가
-4문 [MAX. 비연용신각]
단일 공격. 자신의 크리율이 30% 증가. **적이 1명인 경우, 데미지가 25% 증가**

-필살기 [패왕상후권]
일렬 공격. 자신의 크리율이 40% 증가하고, 아군 전원의 크리율이 20% 증가.
-6문 [SMAX. 무영질풍중단각]
일렬 공격. 자신의 크리율이 40% 증가하고, 아군 전원의 크리율이 20% 증가. **등장하고 3턴 이후, 자신의 분노회복속도가 30% 증가**



<로버트 O2um>
최강의 호랑이

-패시브 [최강의 호랑이]
아군 뒷열의 흡혈률 증가. 아군이 자신만 있는 경우, 흡혈률이 추가로 20% 증가. 아군에 2대 미스터 가라테가 있는 경우, 공격력이 15% 증가. 아군 2대 미스터 가라테가 사망시, 그 분노를 모두 받고, 자신의 상태이상을 제거하고, 데미지감소율이 50% 증가. 로버트 O2um이 등장시, 아군에 크리자리드와 2대 미스터 가라테가 있고, 테리 2003이 없는 경우, 이번 전투에서 자신은 살무사 전혼으로 판정
(리더 스킬) : 로버트 O2um이 등장시, 아군에 2대 미스터 가라테가 있는 경우, 2턴간, 아군 전원의 데미지감소율이 25% 증가(폭주 이오리, 본능 이오리와 중첩 불가하고, 폭주 이오리, 본능 이오리의 리더스킬 우선)
-2문 [MAX. 최강의 호랑이]
등장시, **분노가 100 증가**하고, 아군 뒷열의 흡혈률 증가. 아군이 자신만 있는 경우, 흡혈률이 추가로 20% 증가. **이번 전투에서 자신의 공격력이 7.5% 증가**하고, 아군에 2대 미스터 가라테가 있는 경우, 공격력이 15% 증가. 아군 2대 미스터 가라테가 사망시, 그 분노를 모두 받고, 자신의 상태이상을 제거하고, 데미지감소율이 50% 증가하고, **자신의 체력이 15% 회복**. 로버트 O2um이 등장시, 아군에 크리자리드와 2대 미스터 가라테가 있고, 테리 2003이 없는 경우, 이번 전투에서 자신은 살무사 전혼으로 판정
(리더 스킬) : 로버트 O2um이 등장시, 아군에 2대 미스터 가라테가 있는 경우, 2턴간, 아군 전원의 데미지감소율이 25% 증가(폭주 이오리, 본능 이오리와 중첩 불가하고, 폭주 이오리, 본능 이오리의 리더스킬 우선)

-4문 [환영각]
단일 공격. 2턴간, 상대의 방어력이 30% 감소하고, 자신의 크리율이 20% 증가. 2대 미스터 가라테가 2턴 이내에 스킬로 공격을 한 타겟을 우선하여 공격하고, 같은 타겟을 공격했을 경우, 반드시 크리티컬 부여.
-4문 [MAX. 환영각]
단일 공격. 2턴간, 상대의 방어력이 30%, **제어면역율이 20% 감소**하고, 자신의 크리율이 20% 증가. 2대 미스터 가라테가 2턴 이내에 스킬로 공격을 한 타겟을 우선하여 공격하고, 같은 타겟을 공격했을 경우, 반드시 크리티컬 부여. **자신의 스킬이 크리티컬이 났을 경우, 자신의 체력이 10% 회복**

-필살기 [용호난무]
단일 공격. 상대 최대 체력의 8% 추뎀을 주고, 자신의 분노 200 회복. 2턴간, 상대의 데미지감소율이 15% 감소. 아군에 2대 미스터 가라테가 있는 경우, 합체필살기인 쌍성 용호난무(상대 최대 체력의 8%의 추뎀을 주고, 자신의 분노 200 회복. 2턴간, 자신의 데미지증가율이 20% 증가하고, 상대의 데미지감소율이 15% 감소. 아군 2대 미스터 가라테의 상태이상을 제거하고, 다음턴에 반드시 스킬 발동)를 발동
-무각 [MAX. 용호난무]
단일 공격. 상대 **최대 체력의 10% 추뎀**을 주고, 자신의 **분노 300 회복**. 2턴간 상대의 **데미지감소율이 20% 감소**. 아군에 2대 미스터 가라테가 있는 경우, 합체필살기인 쌍성 용호난무(상대 **최대 체력의 10%의 추뎀**을 주고, 자신의 **분노 300 회복**. 2턴간, 자신의 **데미지증가율이 30% 증가**하고, 상대의 **데미지감소율이 20% 감소**. 아군 2대 미스터 가라테의 상태이상을 제거하고, 다음턴에 반드시 스킬 발동)를 발동
-6문 [SMAX. 멸 • 용호난무]
단일 공격. 상대 최대 체력의 10%를 **흡수**하고, 자신의 분노 300 회복. 2턴간, **자신의 데미지증가율이 30% 증가하고, 자신의 상태이상을 제거하고, 적 앞열의 데미지감소율이 20% 감소**. 아군에 2대 미스터 가라테 있는 경우, 합체필살기인 쌍성 용호난무(상대 최대 체력의 10%를 **흡수**하고, 자신의 분노 300 회복. 2턴간, **자신의 데미지증가율이 30%, 데미지감소율이 15% 증가**하고, **적 앞열의 데미지감소율이 20%, 데미지증가율이 10% 감소**. 자신과 2대 미스터 가라테의 상태이상을 제거하고, 다음턴에 반드시 스킬 발동)를 발동



<유리 사카자키>
공격력이 높은 격투가

-패시브 [극한류 홍일점]
아군 남성격투가의 공격력 증가.
-2문 [MAX. 극한류 홍일점]
아군 남성격투가의 공격력 증가. **아군 뒷열의 크리데미지가 10% 증가**

-4문 [호황권]
단일 공격. 아군 남성격투가의 크리율 증가
-4문 [MAX. 호황권]
단일 공격. 2턴간, 아군 남성격투가의 크리율, **데미지증가율, 데미지감소율이 각각 7% 증가**

-필살기 [패왕상후권]
일렬 공격. 아군 남성격투가의 공격력이 12% 증가
-6문 [SMAX. 비연봉황각]
단일 공격. 2턴간, 아군 남성격투가의 **공격력이 15퍼 증가**. 자신이 사망시, 30% 확률로 각각 남성격투가의 분노가 300 회복

이카리 팀



<랄프 존스>
공격 특화 방캐

-패시브 [원맨]
자신의 방어력 증가.
-2문 [MAX. 원맨]
자신의 방어력 증가. **랄프가 등장시, 아군에 클락이 있는 경우, 2턴간, 자신의 데미지감소율이 15% 증가하고, 클락의 데미지증가율이 15% 증가**

-스킬 [발칸 펀치]
단일 공격. 공캐에게 주는 데미지가 30% 증가. 앞열 아군의 데미지감소율이 5% 증가
-4문 [MAX. 발칸 펀치]
단일 공격. **공캐에게 주는 데미지가 50% 증가**. 적이 3명 이하인 경우, 30% 확률로 기절 부여

-필살기 [갤럭시카 팬텀]
일렬 공격. 공캐에게 주는 데미지가 80% 증가.
-무각 [MAX. 갤럭시카 팬텀]

할릴 공격. 공개에게 주는 데미지가 140% 증가.
-6문 [SMAX. 바리바리 발칸 펀치]
일렬 공격. 공개에게 주는 데미지가 140% 증가. 2턴간, 자신이 공개에게 받는 데미지가 25% 감소



<랄프 XIII 버전>
강철의 요새, 분노의 철권

-패시브 [폭연화약]
자신의 분노회복속도가 50% 증가하고, 랄프 XIII 버전 외의 이카리 팀의 아군(원호 미포함)의 분노회복속도가 25% 증가. 자신의 방어력이 70% 증가하고, 데미지증가율이 15% 증가. 스킬과 필살기로 인한 공격으로 타겟에게 폭연화약 마크를 부여(무효 불가. 1단계씩 밖에 제거되지 않고, 최대 6단계 중첩 가능. 1단계인 경우엔 제거 불가). 폭연화약 마크가 부여된 격투가가 공격할 때마다, 폭연화약 마크가 1단계 증가. 폭연화약이 1단계 부여될 때마다, 랄프 XIII 버전의 체력이 8% 회복. 폭연화약 마크가 없는 적에게 공격을 받을시, 자신의 데미지감소율이 30% 증가(이번 피격 데미지 한정). 자신의 분노가 가득 찰 경우, 자신의 상태이상을 제거하고, 다음 필살기가 발동할 때까지, 모든 상태이상에 무효(최대 1턴 지속). 랄프 XIII 버전이 등장시, 아군(원호 포함)에 랄프 XIII 버전 이외의 이카리 팀 격투가가 2명 이상 있는 경우, 2턴간, 자신의 필살기저항이 20% 증가
(방해 스킬) : 적 전체의 공격력 감소
-2문 [MAX. 폭연화약]
자신의 분노회복속도가 50% 증가하고, 랄프 XIII 버전 외의 이카리 팀의 아군(원호 미포함)의 분노회복속도가 25% 증가. 자신의 방어력이 80% 증가하고, 데미지증가율이 25퍼 증가. 스킬과 필살기로 인한 공격으로 타겟에게 폭연화약 마크를 부여(무효 불가. 1단계씩 밖에 제거되지 않고, 최대 6단계 중첩 가능. 1단계인 경우엔 제거 불가). 폭연화약 마크가 부여된 격투가가 공격할 때마다, 폭연화약 마크가 1단계 증가. 폭연화약이 1단계 부여될 때마다, 랄프 XIII 버전의 체력이 8% 회복. 폭연화약 마크가 부여된 적이 쓰러질 경우, 그 마크를 랜덤으로 적 1명에게 부여. 폭연화약 마크가 없는 적에게 공격을 받을시, 자신의 데미지감소율이 40% 증가(이번 피격 데미지 한정). 자신의 분노가 가득 찰 경우, 자신의 상태이상을 제거하고, 다음 필살기가 발동할 때까지, 모든 상태이상에 무효(최대 1턴 지속). 랄프 XIII 버전이 쓰러질 경우, 이카리 팀의 아군의 상태이상을 제거하고, 아군 격투가 전원의 분노가 200 회복하고, 제어면역율이 40% 증가. 랄프 XIII 버전이 등장시, 아군(원호 포함)에 랄프 XIII 버전 이외의 이카리 팀 격투가가 2명 이상 있는 경우, 2턴간, 자신의 필살기저항이 20% 증가
(방해 스킬) : 적 전체의 공격력 감소

-스킬 [폭탄 랄프 펀치]
단일 공격(폭연화약 마크가 부여된 적 우선). 2턴간, 타겟의 방어력이 50%, 데미지감소율이 20% 감소. 타겟의 분노를 200 흡수하고, 폭연화약 마크를 1단계 부여. 이 공격의 분노 흡수는 가드 저항을 무시하지만, 콤보 보너스를 받지 않고, 크리티컬 히트가 되지 않음
-4문 [MAX. 폭탄 랄프 펀치]
단일 공격(폭연화약 마크가 부여된 적 우선). 2턴간, 타겟의 방어력이 60%, 데미지감소율이 30%, 가드율이 20% 감소. 타겟의 분노를 300 흡수하고, 폭연화약 마크를 1단계 부여. 이 공격의 분노 흡수는 가드 저항을 무시하지만, 콤보 보너스를 받지 않고, 크리티컬 히트가 되지 않음

-필살기 [갤럭시카 팬텀]
단일 공격(폭연화약 마크가 부여된 적 우선), 뒷열에 있는 아군 격투가의 분노 60 회복. 2턴간, 공격력, 방어력, 크리저항이 20% 증가. 1턴간, 랄프 XIII 버전의 공격이 타겟의 방어력을 무시. 2턴간, 필살기 데미지가 10% 증가(2턴 동안, 폭연화약을 1단계 폭발시킬 때마다, 필살기 데미지가 4% 증가. 최대 20%까지 중첩 가능). 폭연화약 마크가 없는 격투가를 공격시, 즉시 폭연화약 마크를 2단계(패시브 스킬로 주는 1단계 포함) 부여. 폭연화약 마크가 4단계 이상이 될시, 폭연화약을 폭발시켜, 이번 턴에 반드시 스킬 발동. 폭연화약이 폭발할 경우, 타겟에게 랄프 XIII 버전의 방어력의 120%+90%X타겟에게 부여한 폭연화약 마크 단계수만큼 추뎀을 주고, 주변 적에게 추뎀의 50% 데미지 부여(무효 불가). 폭연화약이 1단계 폭발할 때마다, 자신의 체력이 4% 회복.
-무각 [MAX. 갤럭시카 팬텀]
단일 공격(폭연화약 마크가 부여된 적 우선), 랜덤으로 적 2명의 분노가 200 감소하고(가드 저항을 무시하지만, 크리티컬 히트가 되지 않음), 자신의 분노 200 회복. 뒷열에 있는 아군 격투가의 분노 100 회복. 2턴간, 공격력, 방어력, 크리저항이 30% 증가. 1턴간, 랄프 XIII 버전의 공격이 타겟의 방어력을 무시. 2턴간, 필살기 데미지가 20% 증가(2턴 동안, 폭연화약을 1단계 폭발시킬 때마다, 필살기 데미지가 4% 증가. 최대 20%까지 중첩 가능). 폭연화약 마크가 없는 격투가를 공격시, 즉시 폭연화약 마크를 2단계(패시브 스킬로 주는 1단계 포함) 부여. 폭연화약 마크가 4단계 이상이 될시, 폭연화약을 폭발시켜, 이번 턴에 반드시 스킬 발동. 폭연화약이 폭발할 경우, 타겟에게 랄프 XIII 버전의 방어력의 120%+90%X타겟에게 부여한 폭연화약마크 단계수만큼 추뎀을 주고, 주변 적에게 추뎀의 50% 데미지 부여(무효 불가). 폭연화약이 1단계 폭발할 때마다, 자신의 체력이 4% 회복.

-6문 [MAX. JET • 발칸 펀치]
단일 공격(폭연화약 마크가 부여된 적 우선), 랜덤으로 적 2명의 분노가 200 감소되고(가드 저항을 무시하지만, 크리티컬 히트가 되지 않음), 자신의 분노 200 회복. 뒷열에 있는 아군 격투가의 분노 100 회복. 2턴간, 공격력, 방어력이 35% 증가하고, 크리저항이 45% 증가. 1턴간, 랄프 XIII 버전의 공격이 타겟의 방어력을 무시. 2턴간, 필살기 데미지가 20% 증가(2턴 동안, 폭연화약을 1단계 폭발시킬 때마다, 필살기 데미지가 4% 증가. 최대 24%까지 중첩 가능). 폭연화약 마크가 없는 적을 공격시, 즉시 폭연화약 마크를 2단계(패시브 스킬로 주는 1단계 포함) 부여. 폭연화약 마크가 4단계 이상이 될시, 폭연화약을 폭발시켜, 이번 턴에 반드시 스킬을 발동. 폭발 후, 랜덤으로 적 1명에게 폭연화약 마크를 1단계 부여(앞열 우선. 등장시, 1vs1일 경우, 이 효과는 무효). 폭연화약이 폭발할 경우, 타겟에게 랄프 XIII 버전의 방어력의 120%+90%×타겟에게 부여한 폭연화약 마크 단계수 만큼의 추뎀을 주고, 주변 적에게 추뎀의 50% 데미지 부여(무효 불가). 폭연화약이 1단계 폭발할 때마다, 자신의 체력이 4% 회복



<레오나 하이데른>
회복과 공격형

-패시브 [피의 폭주]
자신의 공격력 증가.
-2문 [MAX. 피의 폭주]
자신의 공격력 증가. 레오나가 등장시, 적 아군 관계없이 팔걸집이 있는 경우, 2턴간, 자신의 크리율과 흡혈률이 10% 증가

-스킬 [볼텍 런처]
단일 공격. 체력이 가장 적은 아군의 체력 회복
-4문 [MAX. 볼텍 런처]
단일 공격. 체력이 가장 적은 아군의 체력 회복(회복량 증가)

-필살기 [V 슬래셔]
뒷열에 체력이 가장 적은 적 단일 공격. 체력이 가장 적은 아군의 체력을 회복.
-필살기 [MAX. V 슬래셔]
뒷열에 체력이 가장 적은 적 단일 공격. 체력이 가장 적은 아군의 체력을 회복(회복량 증가)
-6문 [SMAX. V 슬래셔]
뒷열에 체력이 가장 적은 적 단일 공격. 체력이 가장 적은 아군의 체력을 회복하고, 가드율이 15% 증가. 40% 확률로 체력 회복량이 50%로 증가



<한밤에 오로치의 피에 눈 뜬 레오나>
강력하고 무자비한 공격력

-패시브 [피의 폭주]
아군 진형에 있는 전혼에 따라, 이하 효과 획득. 같은 효과는 중첩되지 않음
악호 : 공격력이 10% 증가
흑곰 : 1턴째에 분노 200 회복
살무사 : 흡혈률이 10% 증가
현무 : 방어력이 10% 증가
(방해 스킬) : 적 남성격투가의 공격력 감소
-2문 [MAX. 피의 폭주]
아군 진형에 있는 전혼에 따라, 이하 효과 획득. 같은 효과는 중첩되지 않음
악호 : 공격력이 12% 증가
흑곰 : 1턴째에 분노 240 회복
살무사 : 흡혈률이 12% 증가
현무 : 방어력이 12% 증가
자신에게 불굴 효과 부여(체력이 적을수록 데미지가 최대 30%까지 증가)
(방해 스킬) : 적 남성격투가의 공격력 감소

-스킬 [아이 슬래셔]
일렬 공격, 자신의 체력 회복. 2턴간, 메인 타겟의 치료율이 40% 감소하고, 열상효과(매턴 체력 6% 감소)를 부여
-4문 [MAX. 아이 슬래셔]
일렬 공격. 자신의 체력 회복. 2턴간, 메인 타겟의 치료율이 60% 감소하고, 타겟에게 열상효과(매턴 체력 7% 감소)를 부여하고, 타겟의 분노회복속도가 50% 감소

-필살기 [리볼 스파크]
단일 공격. 자신의 체력 회복. 주변 적에게 15%의 데미지를 주고, 20% 확률로 기절 부여. 아군이 4전혼일 경우, 2턴간, 아군 전체의 제어율이 25%, 데미지감소율이 12% 증가.
-무각 [MAX. 리볼 스파크]
단일 공격. 자신의 체력 회복. 주변 적에게 20%의 데미지를 주고, 20% 확률로 기절 부여(범위 확대). 아군이 4전혼일 경우, 2턴간, 아군 전체의 제어율이 30%, 데미지감소율이 12% 증가.
-6문 [SMAX. 리볼 스파크]
단일 공격. 자신의 체력 회복. 주변 적에게 20%의 데미지를 주고, 20% 확률로 기절 부여. 아군이 4전혼일 경우, 2턴간, 아군 전체의 제어율이 30%, 데미지감소율이 12% 증가. 이 공격으로 적을 쓰러뜨렸을 경우, 분노가 1000 회복하고, 직후에 랜덤으로 1명에게 'V 슬래셔' 공격, 흡혈률이 40% 증가. V 슬래셔 사용후엔, 1턴간, 분노회복속도가 50% 감소. V 슬래셔는 전투에서 1번만 사용 가능



<클락 스틸>
뒷열 킬러

-패시브 [터프 & 쿨]
자신의 크리데미지가 증가
-2문 [MAX. 터프 & 쿨]
자신의 크리데미지가 증가. 클락이 등장시, 적이 4명 이상인 경우, 2턴간, 자신의 제어율이 40% 증가

-스킬 [발칸 펀치]
단일 공격. 기캐에게 주는 데미지가 60% 증가.
-4문 [MAX. 발칸 펀치]
단일 공격. 기캐에게 주는 데미지가 60% 증가. 아군이 4전혼인 경우, 2턴간, 적 타겟의 방어력이 5% 감소

-필살기 [네이팜 스트라이크]
뒷열 공격. 기캐에게 60% 추뎀 부여.
-무각 [MAX. 네이팜 스트라이크]
뒷열 공격. 기캐에게 70% 추뎀 부여. 일정 확률로 기절 부여
-6문 [SMAX. 네이팜 스트라이크]
뒷열 공격. 기캐에게 70% 추뎀 부여. 자신의 데미지증가율이 25% 증가하고, 16% 확률로 기절 부여. 2턴간, 자신의 분노회복속도가 30% 증가



<클락 XIII 버전>
강인한 육체, 화력 업

-패시브 [용병의 길]
등장시, 필살기 데미지 증가, 아군 이카리 팀에게 50% 효과 부여. 자신의 크리 데미지가 25% 증가. 등장시, 아군(원호 포함)에 이카리 팀이 3명 이상 있는 경우, 2턴간 자신의 크리율이 15% 증가.
등장시, 아군(자신 포함) 1명당 자신의 크리율과 데미지증가율이 4% 증가하고, 적 1명당 자신의 크리저항과 데미지감소율이 5% 증가. 등장시, 아군에 자신만 있는 경우, 자신의 크리율, 크리저항, 데미지증가율, 데미지감소율이 12% 증가.
공격을 받아, 분노가 감소된 경우, 상대의 분노가 200 감소하고, 자신의 분노를 상대의 분노감소치의 50%+100 회복.
적 턴 시작시에, 랜덤으로 1명의 분노가 100 감소(등장시 아군에 자신만 있는 경우엔 무효).
데미지를 받고 체력이 50% 이하가 된 경우, 즉시 철벽(데미지감소율이 100% 증가, 최대 4단계 중첩 가능. 공격을 받을 때마다 1단계 감소)을 1단계 획득, 이 효과는 전투중 최대 4번 발동 가능(스킬, 필살기로 인한 철벽 발동 횟수는 카운트되지 않음). 등장시, 아군에 자신만 있는 경우엔 1번 발동 가능.
즉사 데미지를 입을시, 쓰러지지 않고, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력을 20%, 분노 200 회복. 전투중 1번 발동 가능
-2문 [MAX. 용병의 길]
등장시, 필살기 데미지 증가, 아군 이카리 팀에게 50% 효과 부여. 자신의 크리데미지가 30% 증가. 등장시, 아군(원호 포함)에 이카리 팀이 2명 이상 있는 경우, 2턴간 자신의 크리율이 15% 증가.
등장시, 아군(자신 포함) 1명당 자신의 크리율과 데미지증가율이 5% 증가하고, 적 1명당 자신의 크리저항과 데미지감소율이 6% 증가. 등장시, 아군에 자신만 있는 경우, 자신의 크리율, 크리저항, 데미지증가율, 데미지감소율이 15% 증가.
공격을 받아, 분노가 감소된 경우, 상대의 분노가 200 감소하고, 자신의 분노를 상대의 분노감소치의 50%+150 회복.
적 턴 시작시에, 랜덤으로 1명(뒷열 우선)의 분노가 150 감소(등장시 아군에 자신만 있는 경우엔 무효).
데미지를 받고 체력이 60% 이하가 된 경우, 즉시 철벽(데미지감소율이 100% 증가, 최대 4단계 중첩 가능. 공격을 받을 때마다 1단계 감소)을 1단계 획득, 이 효과는 전투중 최대 6번 발동 가능(스킬, 필살기로 인한 철벽 발동 횟수는 카운트되지 않음). 등장시, 아군에 자신만 있는 경우엔 2번 발동 가능.
즉사 데미지를 입을시, 쓰러지지 않고, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력이 60%, 분노가 500 회복, 불괴효과(제어면역율이 60% 증가, 영구지속)을 발동, 전투중 1번 발동 가능

-스킬 [날리기 공격]
단일 공격. 자신의 체력 15% 회복. 타겟이 흑곰 전혼일 경우, 2턴간 자신의 분노회복속도가 15% 증가, 그 외의 전혼일 경우, 이번 데미지가 30% 증가. 4성 패시브 스킬을 습득 후, 철벽을 획득할 때마다, 스킬발동률이 영구적으로 10% 증가(최대 40%)
-4문 [MAX. 날리기 공격]
단일 공격, 자신의 분노 200 회복, 체력 15% 회복, 불괴효과인 경우, 추가로 체력 10% 회복, 2턴간 흡혈률이 35% 증가(제거 불가). 타겟이 흑곰 전혼일 경우, 2턴간 자신의 분노회복속도가 20% 증가, 그 외의 전혼일 경우, 이번 데미지가 40% 증가. 4성 패시브 스킬을 습득 후, 철벽을 획득할 때마다, 스킬발동률이 영구적으로 15% 증가(최대 45%)

-필살기 [발칸 펀치]

단일 공격. 40% 확률로 기절 부여, 2턴간 자신의 공격력, 방어력이 20% 증가. 기절을 주지 못했을 경우, 이번 데미지가 15% 증가. 1턴간 타겟의 크리저항이 20% 감소(무효 불가). 1턴간 기캐에게 주는 데미지가 20% 증가. 첫 필살기의 크리율이 50% 증가. 4성 패시브 습득 후, 체력이 30% 이하일 경우, 철벽을 1단계 획득

-무각 [MAX. 발칸 펀치]

단일 공격. 50% 확률로 기절 부여. 2턴간 자신의 공격력, 방어력이 30% 증가. 기절을 주지 못했을 경우, 이번 데미지가 20% 증가. 1턴간 타겟의 크리저항이 30% 감소(무효 불가). 1턴간 기캐에게 주는 데미지가 30% 증가. 첫 필살기의 크리율이 70% 증가. 4성 패시브 습득 후, 체력이 40% 이하일 경우, 철벽을 1단계 획득. 35% 확률로 필살기가 울트라 클락 버스터로 변하고, 변경시, 위 효과를 모두 계승하고, 가드 저항 무시.

타겟을 들어올릴 수 없는 경우(석상 상태의 무카이, 지프, 자판기, 빙결, 석화 등), 필살기 변경 불가. 필살기가 변하지 않았을 경우, 다음에 바뀔 확률이 35% 증가, 바뀔 후에 확률이 35%로 복귀.

-6문 [SMAX. 울트라 클락 버스터]

단일 공격. 50% 확률로 기절 부여, 2턴간 자신의 공격력, 방어력이 35% 증가. 기절을 주지 못했을 경우, 이번 데미지가 25% 증가. 1턴간 타겟의 크리저항이 35% 감소(무효 불가). 1턴간 기캐에게 주는 데미지가 35% 증가. 체력이 50% 이하인 경우, 철벽을 2단계 획득. 타겟을 들어올릴 수 없는 경우(석상 상태의 무카이, 지프, 자판기, 빙결, 석화 등), 필살기가 '울트라 클락 버스터'로 바뀌고, 위 효과를 계승하고, 가드 저항 무시

35% 확률로 필살기가 연속기로 변하고, 변경시, 위 효과를 모두 계승하고, 주변 적에게 20% 추뎀 부여(무효 불가). 필살기가 연속기로 변하지 않았을 경우, 다음에 바뀔 확률이 35% 증가(최대 100%), 바뀔 후에 확률이 35%로 복귀

첫 필살기의 크리율이 100% 증가, 타겟을 들어올릴 수 있는 경우, 반드시 연속기 발동

사이코 솔저 팀



<아사미야 아테나>
회복 역할, 장기 전투 특화

-패시브 [정통파 히로인]
아군 앞열의 방어력 증가.
-2문 [MAX. 정통파 히로인]
아군 앞열의 방어력 증가. 2턴간, 아군 앞열의 필살기저항이 12% 증가

-스킬 [v사이코 리플렉터]
단일 공격. 적의 치료율이 90% 감소
-4문 [MAX. v사이코 리플렉터]
단일 공격. 5턴간, 적의 치료율이 90% 감소. 적이 남성격투가인 경우, 데미지가 30% 증가

-필살기 [샤이닝 크리스탈 비트]
아군 앞열의 체력 회복
-무각 [MAX. 샤이닝 크리스탈 비트]
아군 전체의 체력 회복
-6문 [SMAX. 크리스탈 슛]
아군 전체의 체력 회복. 체력이 가장 적은 격투가에게 치료율이 30% 증가. 랜덤으로 뒷열 적 1명에게 데미지 부여, 1턴간 타겟의 데미지증가율이 50% 감소



<아테나 02um>
인기 사이키 아이돌

-패시브 [초인기 미소녀]
자신의 필살기내성 증가.
(리더 스킬) : 아군에 여성격투가가 1명 있을때마다, 1턴간, 아군 여성격투가의 데미지감소율이 5%, 가드율이 3% 증가. 6명 전원이 여성격투가일 경우, 추가로 20% 증가(아군에 영원한 초능력 아이들이 있는 경우, 효과가 반감)
-2문 [MAX. 초인기 미소녀]
자신의 필살기내성 증가. 아군 여성격투가가 3명을 초과할 경우, 2턴간 적 남성격투가의 필살기내성이 20% 감소
(리더 스킬) : 아군에 여성격투가가 1명 있을때마다, 1턴간, 아군 여성격투가의 데미지감소율이 5%, 가드율이 3% 증가. 6명 전원이 여성격투가일 경우, 추가로 20% 증가(아군에 영원한 초능력 아이들이 있는 경우, 효과가 반감)

-스킬 [사이코 소드]
단일 공격. 타겟의 버프 제거. 타겟이 상태이상 상태인 경우, 60%의 추뎀 부여
-4문 [MAX. 사이코 소드]
단일 공격. 타겟의 버프 제거. 타겟이 여성격투가일 경우, 60% 확률로 2턴간 침묵 부여. 타겟이 남성격투가일 경우, 분노 200 감소. 타겟이 상태이상 상태인 경우, 70%의 추뎀 부여

-필살기 [크리스탈 슛]
단일 공격. 2턴간, 적 앞열의 가드율이 30% 감소하고, 아군 여성격투가의 공격력이 20% 증가. 추가로 아군 앞열에 사이코파워 효과 부여(부여된 격투가가 공격을 받을시 체력을 6% 회복하고, 필살기를 발동시 8%의 추뎀을 부여하고, 아테나 및 아테나 02um의 분노 80 회복).
-무각 [MAX. 크리스탈 슛]
단일 공격. 2턴간, 적 앞열의 가드율이 30% 감소하고, 아군 여성격투가의 공격력이 20% 증가. 추가로 아군 전체에 사이코파워 효과 부여(부여된 격투가가 공격을 받을시 체력을 10% 회복하고, 필살기를 발동시 16%의 추뎀을 부여하고, 아테나 및 아테나 02um의 분노 150 회복).
-6문 [SMAX. 사이키 9]
단일 공격. 2턴간, 적 전체의 가드율이 30% 감소하고, 아군 여성격투가의 공격력이 25% 증가. 추가로 아군 전체에 사이코파워 효과 부여(부여된 격투가가 공격을 받을시 체력을 15% 회복하고, 공격한 적의 분노가 200 감소. 필살기를 발동시 20%의 추뎀을 부여하고, 아테나 및 아테나 02um의 분노가 200 회복. 매턴 발동시 잃은 체력의 20% 회복)



<시이 켄수>
고회복형 격투가

-패시브 [초능력 치료]
만두의 치료율 증가.
-2문 [MAX. 초능력 치료]
만두의 치료율 증가. 아군에 아테나, 아테나 02um이 있는 경우, 자신의 공격력과 방어력이 8% 증가

-스킬 [용연타]
단일 공격. 자신의 크리데미지가 60%, 크리울이 40% 증가
-4문 [MAX. 용연타]
단일 공격. 2턴간, 자신의 크리데미지가 60% 증가하고, 크리울과 **관통률**이 40% 증가

-필살기 [고기만두 먹기]
자신과 체력이 가장 적은 아군의 체력 회복
-6문 [SMAX. 선기발경]
체력이 65% 이하일 경우, 만두를 먹어 체력을 회복하고, 체력이 가장 적은 아군의 체력과 **상태이상**을 회복. **체력이 65% 이상일 경우, 적 1명에게 데미지를 주고, 자신의 분노가 200 회복**하고, 체력이 가장 적은 아군의 체력과 상태이상을 회복



<친 겐사이>
뒷열 공격 특화

-패시브 [힘의 비공]
아군 뒷열 격투가의 공격력 증가.
-2문 [MAX. 힘의 비공]
아군 뒷열 격투가의 공격력 증가. **친이 등장시, 아군에 친의 제자가 있는 경우, 2턴간, 자신과 제자들의 데미지증가율이 15% 증가**

-스킬 [표단격]
단일 공격. 15% 확률로 기절 부여
-4문 [MAX. 표단격]
단일 공격. 15% 확률로 기절 부여. **2턴간, 아군 뒷열의 데미지감소율이 6% 증가**

-필살기 [굉란염포]
뒷열 공격. 뒷열 적의 방어력이 20% 감소. 화상효과 부여
-6문 [MAX. 굉염초래]
뒷열 공격. 뒷열 적의 **방어력이 25%, 공격력이 10% 감소**. 화상효과를 부여하고, **2턴간, 적의 분노회복속도가 30% 감소**. **적 뒷열이 1명만 있을 경우, 필살기가 '굉염초래'로 바뀌고, 2, 2턴간, 타겟의 방어력이 25%, 공격력이 10%, 분노회복속도가 40% 감소**

여성 격투가 팀



<카구라 치즈루>
전체 침묵, 전체 제압

패시브 [지키는 자]
적 남성격투가의 방어력 감소
-2문 [MAX. 지키는 자]
적 남성격투가의 방어력 감소. **치즈루가 등장시, 아군이 4전혼일 경우, 3턴간, 아군의 제어율이 20% 증가**

-스킬 [이백십이할 신속의 축사]
단일 공격. 20% 확률로 침묵 부여
-4문 [MAX. 이백십이할 신속의 축사]
단일 공격. 20% 확률로 침묵 부여, **12% 확률로 기절 부여**

-필살기 [이면 팔십오할 영기의 주춧돌]
전체 공격. 28% 확률로 침묵 부여.
-무각 [MAX. 이면 팔십오할 영기의 주춧돌]
전체 공격. **32% 확률**로 침묵 부여
-6문 [SMAX. 이면 팔십오할 영기의 주춧돌]
일렬 공격. 적의 버프 제거. 또, 적 전체에게 데미지를 주고, 각각 **36%의 확률**로 침묵 부여



<카구라 마키>
카구라 가의 쌍둥이, 하늘과 땅의 봉인

-패시브 [이면 일할 삼뢰의 포진]
적 남성격투가의 크리울 감소. 자신은 봉인과 침묵 무효. 사망시, 치즈루로 체력 30%, 분노 MAX 상태로 부활
-2문 [MAX. 이면 일할 삼뢰의 포진]
적 남성격투가의 크리울 감소. 자신은 봉인과 침묵 무효. 사망시, 치즈루로 **체력 60%**, 분노 MAX 상태로 부활하고, **크리울이 2배로 증가**. **부활한 치즈루의 스킬과 필살기가 팔문 스킬로 변경**

-스킬 [백활 자신의 리]
단일 공격. 봉인효과가 부여된 타겟에게 40% 추덱 부여. 랜덤으로 아군 2명이 각각 35% 확률로 분노 200 회복
-4문 [MAX. 백활 자신의 리]
단일 공격. **50% 확률로 랜덤으로 적 1명에게 봉인 효과 부여**. 봉인효과가 부여된 타겟에게 **50% 추덱 부여**. 랜덤으로 아군 2명이 각각 **50% 확률로 분노 250 회복**

-필살기 [이면 팔십오할 영기의 주춧돌]
전체 공격. 랜덤으로 적 2명에게 40% 확률로 봉인효과(2턴간 침묵을 부여하고, 크리티컬 히트 불가능)를 부여. 적이 적을수록 데미지 증가. 봉인효과인 상태에서 마키의 공격을 받을시, 봉인효과 지속시간이 갱신되고, 추가로 최대 체력의 7%의 추덱 부여. 봉인효과가 사라질 경우, 봉인의 부적이 폭발하여, 현재 체력의 7%의 추덱을 부여하고, 마키의 분노가 150 회복. 봉인효과가 제거된 적 주위에 적이 있을 경우, 다른 부적도 폭발하고, 마키의 분노가 크게 회복
-무각 [MAX. 이면 팔십오할 영기의 주춧돌]
전체 공격. 랜덤으로 적 **3명**에게 40% 확률로 봉인효과(2턴간, 침묵을 부여하고, 크리티컬 히트 불가능)를 부여. 적이 적을수록 데미지 증가. 봉인효과인 상태에서 마키의 공격을 받을시, 봉인효과 지속시간이 갱신되고, 추가로 **최대 체력의 10%의 추덱 부여**. 봉인효과가 사라질 경우, 봉인의 부적이 폭발하여, **현재 체력의 10%의 추덱**을 부여하고, 마키의 **분노가 200 회복**. 봉인효과가

제거된 적 주위에 적이 있을 경우, 다른 부적도 폭발하고, 마키의 분노가 크게 회복
-6문 [SMAX. 이면 팔십오할 영기의 주춧돌]
일렬 공격. 이후 적 전체에게 데미지 부여. **적 인원이 적을수록, 추뎀 데미지 증가. 추뎀으로 적 분노 회복 불가.** 랜덤으로 적 3명에게 **45% 확률**로 봉인효과(2턴간, 침묵을 부여하고, 크리티컬 히트 불가함. **제거 불가**)를 부여. 적이 적을수록 데미지 증가. 봉인효과인 상태에서 마키의 공격을 받을시, 봉인효과 지속시간이 갱신되고, 추가로 **최대 체력의 15%의 추뎀 부여.** 봉인효과가 사라질 경우, 봉인의 부적이 폭발하여, **현재 체력의 15% 추뎀을 부여**하고, 마키의 **분노가 250 회복.** 봉인효과가 제거된 적 주위에 적이 있을 경우, 다른 부적도 폭발하고, 마키의 분노가 크게 회복



<시라누이 마이>
분노 고속 회복, 전체 공격

-패시브 [미혹의 술]
(방해스킬) : 적 남성격투가의 공격력 감소
-2문 [MAX. 미혹의 술]
자신의 분노회복속도가 40% 증가. 자신이 사망시, 아군 전체의 분노 100 회복
(방해 스킬) : 적 남성격투가의 공격력 감소

-스킬 [백로의 춤]
단일 공격. 자신의 분노 100 회복
-4문 [MAX. 백로의 춤]
단일 공격. **방캐에게 데미지가 70% 증가. 자신의 분노 200 회복**

-필살기 [초필살인봉]
전체 공격. 자신의 분노 100 회복
-무각 [MAX. 초필살인봉]
전체 공격. **아군 뒷열의 분노 100 회복**
-6문 [SMAX. 초필살인봉]
전체 공격. **적 남성격투가에게 데미지 25% 증가. 아군 전체의 제어면역율이 10% 증가**하고, **아군 전체의 분노 100 회복**



<마이 리메이크 버전>
팀 분노 회복 담당

-패시브 [봉황의 춤]
자신의 분노회복속도 증가. 마이 리메이크 버전이 등장시, 아군(원호 미포함)에 여성격투가가 1명 있을때마다, 자신의 필살기 데미지가 영구적으로 4% 증가. 마이 리메이크 버전의 모든 공격이 타겟에게 화상효과(2턴간, 매턴 마이 리메이크 버전의 공격력의 100%의 데미지 부여. 화상 데미지로 분노 회복 불가)를 부여. 마이 리메이크 버전이 필살기를 발동할 때마다, 자신의 공격력과 방어력이 5% 증가(최대 15%)
-2문 [MAX. 봉황의 춤]
자신의 분노회복속도 증가. 마이 리메이크 버전이 등장시, 아군(원호 미포함)에 여성격투가가 1명 있을때마다, 자신의 필살기 데미지가 영구적으로 **5% 증가. 매턴 시작시, 자신의 체력이 50% 이하일 경우, 최대 체력의 15%와 분노 100 회복.** 마이 리메이크 버전의 모든 공격이 타겟에게 화상효과(2턴간, 매턴 마이 리메이크 버전의 **공격력의 150%의 데미지 부여.** 화상 데미지로 분노 회복 불가)를 부여. 마이 리메이크 버전이 필살기를 발동할 때마다, 자신의 **공격력과 방어력이 10% 증가(최대 20%)**

-스킬 [소야천조]
단일 공격. 타겟이 남성일 경우, 40% 추뎀 부여. 랜덤으로 아군 여성격투가 1명과 자신의 분노가 100 회복하고, 자신의 제어면역율이 30% 증가
-4문 [MAX. 소야천조]
단일 공격. 타겟이 남성일 경우, 40% 추뎀 부여. 랜덤으로 아군 여성격투가 1명과 자신의 **분노가 150 회복**하고, 자신의 제어면역율이 30% 증가. **스킬 발동률이 50%, 스킬 데미지가 30% 증가**

-필살기 [화람]
가드 저항을 무시한 일렬 공격. 아군 뒷열의 분노가 100 회복하고, 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 20% 증가. 50% 확률로 1턴간 남성 타겟에게 혼란효과(필살기와 스킬이 발동 불가능해지고, 강제적으로 마이 리메이크 버전을 공격. 마이 리메이크 버전이 공격을 받을시, 그 적의 버프를 복사. 이미 혼란 상태인 격투가에게는 마이 리메이크 버전의 혼란 부여 불가)를 부여
-무각 [MAX. 화람]
가드 저항을 무시한 일렬 공격. **아군 전체의 분노가 100 회복**하고, 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 30% 증가. 70% 확률**로 1턴간 남성 타겟에게 혼란효과(필살기와 스킬이 발동 불가능해지고, 강제적으로 마이 리메이크 버전을 공격. 마이 리메이크 버전이 공격을 받을시, 그 적의 버프를 복사. 이미 혼란 상태인 격투가에게는 마이 리메이크 버전의 혼란 부여 불가)를 부여
-6문 [MAX. 수조의 춤]
가드 저항을 무시한 일렬 공격. 아군 전체의 **분노가 150 회복(풀분노 상태가 아닌 아군 격투가가 많을수록, 회복량이 최대 300까지 증가)**하고, 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 35% 증가. 90% 확률**로, 1턴간, 남성 타겟에게 혼란효과(필살기와 스킬이 발동 불가능해지고, 강제적으로 마이 리메이크 버전을 공격. 마이 리메이크 버전이 공격을 받을시, 그 적의 버프를 복사. 이미 혼란 상태인 격투가에게는 마이 리메이크 버전의 혼란 부여 불가)을 부여. **혼란이 부여되지 않았을 경우, 타겟(남녀불문)에게 30% 추뎀 부여**



<킹>
단일 침묵, 높은 공격력

-패시브 [보디가드]
아군 공개가 기캐에게 주는 데미지 증가
-2문 [MAX. 보디가드]
아군 공개가 기캐에게 주는 데미지 증가. **킹 자신은, 기캐에게 주는 데미지가 추가로 증가**

-스킬 [더블 스트라이크]
단일 공격. 타겟의 크리울 20% 감소. 20% 확률로 침묵 부여
-4문 [MAX. 더블 스트라이크]
단일 공격. 타겟의 크리울 20% 감소, 20% 확률로 침묵 부여. **적이 남성일 경우, 침묵 확률이 50%로 증가**

-필살기 [사일런트 플래시]
단일 공격. 50% 확률로 침묵 부여. 아군 공개가 기캐에게 주는 데미지가 20% 증가.
-6문 [SMAX. 사일런트 플래시]

단일 공격, **60% 확률**로 침묵 부여. 아군 공개가 기계에게 주는 **데미지가 30% 증가**. 적이 1명일 경우, 침묵 확률이 65%로 증가



<킹 XIII 버전>
강력한 스트라이크

-패시브 [아름다운 발차기 공격]
등장시, 자신의 제어면역을 증가. 공격력, 방어력, 체력회복률이 20% 증가. 킹 XIII 버전을 제외한 같은 열 아군의 제어면역율이 30% 증가, 아군 전체의 스킬발동률이 10% 증가.
아군 턴 시작시, 랜덤으로 적 2명의 스킬발동률, 스킬데미지가 1턴간 20% 감소, 공격을 3번 받을 때마다 체력 10% 회복.
빈사데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 2턴간 필살기내성, 필살기데미지가 20% 증가(제거 불가), 체력 30% 회복(최대 2번 발동 가능, 등장시, 1vs1일 경우 1번 발동 가능).
장미가시 효과를 발동하여, 등장시, 격투가 레벨과 성급에 따라 이하 효과를 획득
스킬 공격과 필살기 공격을 할 때마다, 20% 추뎀을 부여(무효 불가). 필살기를 발동할 때마다, 체력 5% 회복(레벨이 1 오를때마다 이번 추뎀과 회복률이 0.2%씩, 각각 최대 40%, 25%까지 증가)
4성 달성시, 1턴간 상태이상과 석화, 체력회복저하 효과를 무효하고, 퍼펙트율이 100%, 흡혈률, 스킬발동률이 20% 증가
5성 달성시, 크리율이 20% 증가. 첫 필살기 발동후, 풀분노 회복
6성 달성시, 빈사데미지를 버티는 횟수가 3회까지 증가(등장시, 1vs1일 경우 발동 불가), 공격을 3번 받을 때마다 발동하는 체력 회복효과가 12%까지 증가, 분노회복속도가 20% 증가
7성 달성시, 공격력, 방어력, 체력회복률이 12%, 데미지배율이 10% 증가
-2문 [MAX. 아름다운 발차기 공격]
등장시, 자신의 제어면역을 증가. **공격력, 방어력, 체력회복률이 25%, 필살기내성이 10% 증가**. 킹 XIII 버전을 제외한 같은 열 아군의 **제어면역율이 35% 증가**, 아군 전체의 **스킬발동률이 15% 증가**.
아군 턴 시작시, 랜덤으로 적 2명의 스킬발동률, 스킬데미지가 1턴간 20% 감소, 공격을 3번 받을 때마다 체력 10% 회복.
빈사데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 2턴간 **필살기내성, 필살기데미지가 25% 증가**(제거 불가), **체력 35% 회복**(최대 2번 발동 가능, 등장시, 1vs1일 경우 1번 발동 가능).
장미가시 효과를 발동하여, 등장시, 격투가 레벨과 성급에 따라 이하 효과를 획득
스킬 공격과 필살기 공격을 할 때마다, 20% 추뎀을 부여(무효 불가). 필살기를 발동할 때마다, 체력 5% 회복(레벨이 1 오를때마다 이번 추뎀과 회복률이 0.2%씩, 각각 최대 40%, 25%까지 증가)
4성 달성시, 1턴간 상태이상과 석화, 체력회복저하 효과를 무효하고, **첫 턴간 1번 받는 데미지의 상한이 자신의 체력 최대치의 60%로 조정**.퍼펙트율이 100%, **흡혈률, 스킬발동률이 30% 증가**
5성 달성시, **크리율이 30% 증가**. 첫 필살기 발동후, 풀분노 회복(**빈사데미지를 입을시 갱신, 갱신 효과는 전투 중 1번만 발동 가능**)
6성 달성시, 빈사데미지를 버티는 횟수가 3회까지 증가(등장시, 1vs1일 경우 발동 불가), 공격을 3번 받을 때마다 발동하는 **최력 회복효과가 13%까지 증가**, **분노회복속도가 25% 증가**
7성 달성시, 공격력, 방어력, 체력회복률, **데미지배율이 12% 증가**

-스킬 [트랩 샷]
단일 공격, 2턴간 타겟의 스킬발동률이[25%~35%] 감소. 2턴간 자신의 분노회복속도, 스킬데미지가 [20%~30%] 증가(제거 불가), 분노 [200~300], 체력 [10%~18%] 회복
상기 효과 증가치는, 4성 패시브 습득 후, 격투가 레벨이 1 오를 때마다, 괄호 안 범위 내에서 균등한 비율로 상승하고, 레벨 100이 되면 최대치로 고정
-4문 [MAX. 트랩 샷]
단일 공격, **30% 확률**로 침묵 부여(**타겟이 여성격투가일 경우 제거 불가**), 2턴간 타겟의 **스킬발동률이 [30%~40%] 감소**. 2턴간 자신의 **분노회복속도, 스킬데미지가[25%~35%] 증가**(제거 불가), **분노 [250~350], 체력 [12%~20%] 회복**, 2턴간 **제어면역율이[20%~30%] 증가**
상기 효과 증가치는, 4성 패시브 습득 후, 격투가 레벨이 1 오를 때마다, 괄호 안 범위내에서 균등한 비율로 상승하고, 레벨 100이 되면 최대치로 고정

-필살기 [더블 스트라이크]
일렬 공격, 2턴간 타겟의 크리저항이 [22%~30%] 감소(무효 불가), 메인 타겟의 분노를 [140~180] 흡수
30% 확률로 앞열 타겟을 장외로 날리고, 다음 턴 시작에 복귀(타겟이 1명 또는 앞열 타겟의 체력이 50% 미만일 경우 발동 불가)
뒷열 타겟에게, 그 타겟의 체력 최대치의 [8%~16%]분 추뎀을 주고(무효 불가), 2턴간 제어면역율이 [22%~30%] 감소
자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 [21%~25%] 증가
위 효과는, 4성 패시브 습득 후, 격투가 성급이 3성에서 1성 오를 때마다 괄호 안 범위내에서 균등한 비율로 상승하고, 7성에서 최대치 고정
-무각 [MAX. 더블 스트라이크]
가드 저항을 무시한 일렬 공격. **자신의 공격력의 [80%~160%]의 추뎀을 부여하고(무효 불가)**, 2턴간 타겟의 **크리저항이 [32%~40%] 감소**(무효 불가), 메인 타겟의 **분노를 [180~220] 흡수**
40% 확률로 앞열 타겟을 장외로 날리고, 다음 턴 시작에 복귀(타겟이 1명 또는 앞열 타겟의 체력이 50% 미만일 경우 발동 불가)
뒷열 타겟에게, 그 타겟의 **체력 최대치의 [12%~20%]분 추뎀**을 주고(무효 불가), 2턴간 **제어면역율이 [32%~40%] 감소**
자신의 **데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 [31%~35%] 증가**하고, **2턴간, 매턴 시작시, 자신의 체력이 [8%~12%] 회복**
위 효과는, 4성 패시브 습득 후, 격투가 성급이 3성에서부터 1성 오를 때마다 괄호 안 범위 내에서 균등한 비율로 상승하고, 7성에서 최대치 고정
-6문 [SMAX. 베놈 샷]
가드 저항을 무시한 일렬 공격, **타겟의 버프를 제거**하고, 자신의 **공격력[100%~180%]의 추뎀**을 부여하고(무효 불가), 2턴간 타겟의 **크리저항이 [36%~44%] 감소**(무효 불가, **제거 불가**), 메인 타겟의 **분노를 [200~240] 흡수**
50% 확률로 앞열 타겟을 장외로 날리고, 다음 턴 시작에 복귀(타겟이 1명 또는 앞열 타겟의 체력이 50% 미만일 경우 발동 불가)
뒷열 타겟에게, 그 타겟의 체력 최대치의 [12%~20%]분 추뎀을 주고(무효 불가), 2턴간 제어면역율이 [32%~40%] 감소
자신의 **데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 [36%~40%] 증가**하고, 이번 **필살기 크리율이 30% 증가**. 2턴간, 매턴 시작시, 자신의 **체력이 [10%~14%] 회복**
위 효과는, 4성 패시브 습득 후, 격투가 성급이 3성에서부터 1성 오를 때마다 괄호 안 범위내에서 균등한 비율로 상승하고, 7성에서 최대치 고정

한국 팀



<김갑환>
밸런스형 방캐

-패시브 [사범]
자신의 방어력 증가.
-2문 [MAX. 사범]
자신의 방어력 증가. **2턴간, 태권도와 유도 격투가의 방어력이 20% 증가**. 자신이 사망시, 2턴간, 자신의 뒤에 있는 격투가의 방어력이 50% 증가

-스킬 [비상각]
단일 공격, 주변 적에게 20% 데미지 부여. 자신과 자신 뒤에 있는 격투가의 방어력이 15% 증가
-4문 [MAX. 비상각]
단일 공격, 주변 적에게 20% 데미지 부여. 자신과 자신 뒤에 있는 격투가의 **방어력이 25% 증가**

-필살기 [봉황비천각]
단일 공격, 주변 적에게 40% 데미지 부여. 자신의 앞 또는 뒤의 격투가의 가드율이 30% 증가
-6문 [SMAX. 봉황비천각]
단일 공격, 주변 적에게 **50% 데미지 부여**. 자신의 앞 또는 뒤의 격투가의 **가드율이 50% 증가**



<김갑환 XIII 버전>
공격을 튕기고, 반사 가드

-패시브 [정의의 교육자]
등장시, 자신의 반사율 증가, 체력회복률 20% 증가, 크리저항 30% 증가, 체력 상한이 20% 증가. 첫 턴에, 반드시 스킬 발동. 1번 받는 데미지 상한이 자신의 최대 체력의 60%로 조정.
빈사 데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 자신의 체력을 30% 회복, 분노 300 회복, 2턴간 필살기내성과 스킬내성이 20% 증가, 적진에 '선' 마크가 붙어있는 적이 1명 있으면, 김갑환 XIII 버전의 체력이 추가로 7% 증가(전투 중 1번 발동 가능).
아군 턴 시작시, 랜덤으로 적 1명에게 '악' 마크를 부여, 그 적의 제어면역율과 체력회복률이 20% 감소(무효 불가). 전장에 이미 '악' 마크가 붙은 적이 있는 경우, 마크 부여 불가. 1명당 마크는 1번만 부여 가능. 무효 불가, 제거 불가, 영구지속.
'악' 마크에서 '선' 마크로 갱생 교육이 완료된 경우, 갱생 교육 횟수에 따라, 이하 효과 획득
1번 이상 : 자신의 디버프 제거, 체력 20% 회복
2번 이상 : 2턴간, 자신의 데미지감소율, 필살기내성, 스킬발동률이 20% 증가
3번 이상 : 1턴간, 자신의 분노회복속도 20% 증가, 40% 확률로 직접 공격으로 받은 데미지 40% 감소
-2문 [MAX. 정의의 교육자]
등장시, 자신의 반사율 증가, **체력회복률 25% 증가, 크리저항 35% 증가**, 체력 상한이 20% 증가, **같은 열의 아군 전원의 방어력 20% 증가**. 첫 턴에, 반드시 스킬 발동. 1번 받는 데미지 상한이 **최대 체력의 50%**로 조정.
빈사 데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 자신의 **체력을 50% 회복**, 분노 300 회복, 2턴간 **필살기내성과 스킬내성이 25% 증가**, 적진에 '선' 마크가 붙어있는 적이 1명 있으면. 김갑환 XIII 버전의 체력이 추가로 7% 증가(전투 중 1번 발동 가능).
아군 턴 시작시, 랜덤으로 적 1명에게 '악' 마크를 부여, 그 적의 제어면역율, 체력회복률, **스킬발동률이 20% 감소**(무효 불가). 전장에 이미 '악' 마크가 붙은 적이 있는 경우, 마크 부여 불가. 1명당 마크는 1번만 부여 가능. 무효 불가, 제거 불가. 영구지속.
'악' 마크에서 '선' 마크로 갱생 교육이 완료된 경우, 갱생 교육 횟수에 따라, 이하 효과 획득
1번 이상 : 자신의 디버프 제거, **체력 22% 회복**
2번 이상 : 2턴간, 자신의 **데미지감소율, 필살기내성이 25%**, 스킬발동률이 20% 증가
3번 이상 : 1턴간, 자신의 분노회복속도 20% 증가, **50%** 확률로 직접 공격으로 받은 데미지 **50%** 감소

-스킬 [비연참]
'악' 마크가 붙은 적을 우선으로 한 단일 공격. 2턴간, 타겟의 데미지감소율이 20% 감소, 김갑환 XIII 버전의 스킬내성이 20%, 반사율이 35% 증가. 공격 대상이 '악' 마크가 붙어있는 경우, 80% 확률로 1턴간 대상에게 혼란을 주고, 김갑환 XIII 버전의 가드율과 가드강도가 2턴간 20% 증가, 분노 150 회복. 공격 대상이 '선' 마크가 붙어있는 경우, 공격 대상의 데미지증가율이 2턴간 30% 감소, 김갑환 XIII 버전 자신의 체력이 12% 회복
-4문 [MAX. 비연참]
'악' 마크가 붙은 적을 우선으로 한 단일 공격. 2턴간, 타겟의 **데미지감소율이 20% 감소**, 김갑환 XIII 버전의 스킬내성이 20%, **반사율이 40% 증가**. 공격 대상이 '악' 마크가 붙어있는 경우, **100%** 확률로 1턴간 대상에게 혼란을 주고, 김갑환 XIII 버전의 **가드율과 가드강도가 2턴간 25% 증가, 분노 200 회복**. 공격 대상이 '선' 마크가 붙어있는 경우, 공격 대상의 데미지증가율이 2턴간 30% 감소. 김갑환 XIII 버전 자신의 **체력이 16% 회복**

-필살기 [봉황각]
'악' 마크가 붙은 적을 우선으로 한 단일 공격. 2턴간, 타겟의 데미지감소율과 크리저항이 20% 감소, 분노 150 감소. 자신의 필살기내성과 데미지감소율이 2턴간 20% 증가.
공격 대상이 '악' 마크가 붙어있는 경우, 공격 대상의 버프를 제거하고, 김갑환 XIII 버전의 갱생 교육이 시작되어, 2턴간, 공격 대상의 스킬발동률이 15% 감소, 필살기 데미지가 20% 감소되고, '악' 마크를 '선' 마크로 변경.
-무각 [MAX. 봉황각]
'악' 마크가 붙은 적을 우선으로 한 단일 공격. **80% 확률로 타겟에게 기절 부여**. 타겟의 **데미지감소율과 크리저항이 2턴간 25% 감소, 분노 200 감소**. 자신의 **필살기내성과 데미지감소율이 2턴간 30% 증가. 뒷열 아군 전체의 크리율이 2턴간 20% 증가**.
공격 대상이 '악' 마크가 붙어있는 경우, 공격 대상의 버프를 제거하고, 김갑환 XIII 버전의 갱생 교육이 시작되어, 2턴간, 공격 대상의 **스킬발동률이 20% 감소, 필살기 데미지가 25% 감소**되고, '악' 마크를 '선' 마크로 변경.
-6문 [SMAX. 봉황각]
'악' 마크가 붙은 적을 우선으로 한 단일 공격. 80% 확률로 타겟에게 기절 부여. 타겟의 **데미지감소율과 크리저항이 2턴간 30% 감소, 분노 300 감소**. 자신의 **필살기내성과 데미지감소율이 2턴간 35% 증가**. 뒷열 아군 전체의 크리율이 2턴간 20% 증가.
공격 대상이 '악' 마크가 붙어있는 경우, 공격 대상의 버프를 제거하고, 김갑환 XIII 버전의 갱생 교육이 시작되어, 2턴간, 공격 대상의 스킬발동률이 20% 감소, 필살기 데미지가 25% 감소되고, '악' 마크를 '선' 마크로 변경.
이 공격은 반드시 크리티컬 히트가 뜨고, 크리 데미지가 50% 증가, 추가로 분노 100 회복



<장거한>
무한 부활, 전체 공격

-패시브 [기사희생]
사망시, 일정 확률로 50%의 분노로 부활
-2문 [MAX. 기사희생]
사망시, 일정 확률로 **풀분노** 상태로 부활

-스킬 [철구대회전]
단일 공격 1턴간, 자신에게 참살효과(적 체력이 45% 이하일 경우, 데미지가 30% 증가)를 부여.
-4문 [MAX. 철구대회전]
단일 공격. 1턴간, 자신에게 참살효과(적 체력이 45% 이하일 경우, 데미지가 30% 증가)을 부여. **자신의 체력이 50% 이하일 경우, 참살효과가 증가(적 체력이 50% 이하일 경우, 데미지가 50% 증가)**

-필살기 [철구대압살]
전체 공격. 각각 적에게 12.5% 확률로 기절 부여
-무각 [MAX. 철구대압살]
전체 공격. 각각 적에게 12.5% 확률로 기절 부여. **부활 확률과 부활시의 체력 증가**
-6문 [SMAX. 철구대압살]
전체 공격. 각각 적에게 **15% 확률로** 기절 부여. **부활 후에 필살기를 발동했을 경우, 데미지가 20% 증가. 아군 인원이 적보다 적을(동인원 포함) 경우, 자신의 제어율이 50% 증가**



<장거한 XIV 버전>
공수역전, 부활 능력

-패시브 [공수 역전]
등장시, 자신의 공격력, 방어력이 35%, 필살기내성, 스킬내성이 30%, 체력회복률이 20% 증가. 등장시, 적 뒷열의 흡혈률과 적 앞열의 제어율이 30% 감소(등장시, 1vs1일 경우, 효과가 절반으로 감소)
쓰러질 경우, 다음 아군 턴 시작시 최대 2번까지 부활 가능. 첫번째는 반드시 부활하고, 두번째는 50% 확률로 부활(등장시, 자신 외에 아군이 없는 경우엔 부활하지 않음), 부활할 때마다, 자신의 방어력이 12%, 크리저항이 영구적으로 30% 증가(중첩 가능), 체력을 회복, 사망시의 분노 계승. 다른 격투가의 부활 효과는 장거한 XIV 버전에게 적용 불가.
첫 턴 및 부활 턴엔 모든 상태이상과 석화를 무시하고, 자신의 데미지내성이 1턴간 35% 증가(등장시, 1vs1일 경우, 효과가 절반으로 감소), 반드시 스킬 발동, 랜덤으로 적 1명의 크리율이 2턴간 30% 감소(제거 불가)
등장하고 2턴 이후에 적 턴에 쓰러질 경우, '공수 역전' 효과를 발동하여, 강제적으로 턴이 종료, 전투 중 1번 발동 가능. '공수 역전'이 발동한 경우, 분노가 가장 적은 아군 2명의 상태이상과 석화를 제거하고, 각각 분노 400 회복(등장시, 아군이 6명 미만일 경우, 대상이 아군 1명으로 변경)
-2문 [MAX. 공수 역전]
등장시, 자신의 **공격력, 방어력이 40%, 필살기내성, 스킬내성이 35%, 체력회복률이 30% 증가.** 등장시, 적 뒷열의 흡혈률과 적 앞열의 제어율이 30% 감소(등장시, 1vs1일 경우, 효과가 절반으로 감소)
쓰러질 경우, 다음 아군 턴 시작시 **최대 3번**까지 부활 가능. 첫번째와 **두번째**는 반드시 부활하고, **세번째**는 50% 확률로 부활(등장시, 자신 외에 아군이 없는 경우엔 부활하지 않음). 부활할 때마다, 자신의 **방어력이 15%, 크리저항이 영구적으로 35% 증가**(중첩 가능), 체력을 회복,**풀분노**로 부활. 다른 격투가의 부활 효과는 장거한 XIV 버전에게 적용 불가.
첫 턴 및 부활 턴엔 모든 상태이상과 석화를 무시하고, 자신의 데미지내성이 1턴간 35% 증가(등장시, 1vs1일 경우, 효과가 절반으로 감소), 반드시 스킬 발동, 랜덤으로 적 1명의 **크리율이 2턴간 35% 감소**(제거 불가)
등장하고 2턴 이후에 적 턴에 쓰러질 경우, '공수 역전' 효과를 발동하여, 강제적으로 턴이 종료, 전투 중 1번 발동 가능. '공수 역전'이 발동할 경우, 분노가 가장 적은 아군 2명의 상태이상과 석화를 제거하고, 각각 **분노 1000 회복**(등장시, 아군이 6명 미만일 경우, 대상이 아군 1명으로 변경)

-스킬 [철구대회전]
마지막으로 발동한 필살기로 공격한 타겟 공격. 타겟의 체력 최대치 8%의 추뎀(타겟 방어력이 장거한 XIV 버전보다 낮을 경우, 추뎀이 배로 증가)과, 자신의 방어력의 150%의 추뎀 부여(위 데미지는 무효 불가).
타겟의 방어력이 장거한 XIV 버전의 70%보다 낮을 경우, 패혈 효과(타겟의 체력 최대치가 이번 공격으로 감소된 체력의 90%분 감소)를 부여
자신의 체력을 공격력의 300%분 회복, 스킬발동률이 영구적으로 10% 증가(최대 40%까지 중첩 가능)
-4문 [MAX. 철구대회전]
마지막으로 발동한 필살기로 공격한 타겟 공격. 타겟의 **체력 최대치 10%의 추뎀**(타겟 방어력이 장거한 XIV 버전보다 낮을 경우, 추뎀이 배로 증가)과, 자신의 **방어력의 180%의 추뎀**을 부여(위 데미지는 무효 불가). **타겟의 분노회복속도가 1턴간 30% 감소, 분노 200 감소**
타겟의 방어력이 장거한 XIV 버전의 70%보다 낮을 경우, 패혈 효과(타겟의 체력 최대치가 이번 공격으로 감소된 체력의 **100%분** 감소)를 부여
자신의 체력을 (공격력**+방어력**)의 300%분 회복. **스킬발동률이 영구적으로 15% 증가(최대 45%까지 중첩 가능)**

-필살기 [철구대폭주]
가드 저항을 무시한 단일 공격. 자신의 방어력의 300%의 추뎀을 부여하고(무효 불가), 40% 확률로 기절 부여, 데미지감소율, 필살기저항이 20%, 방어력이 1턴간 40% 감소
자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 20% 증가
-무각 [MAX. 철구대폭주]
가드 저항을 무시한 단일 공격. 자신의 **방어력의 400%의 추뎀**을 부여하고(무효 불가), **60% 확률**로 기절 부여, **데미지감소율, 필살기저항이 30%, 방어력이 1턴간 60% 감소**(무효 불가, 제거 불가)
자신의 **데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 30% 증가.** 자신의 방어력이 타겟보다 높을 경우, 1턴간 공격력이 양쪽의 방어력 차이의 300%만큼 증가, 자신과 풀분노가 아닌 아군 1명의 분노 200 회복
-6문 [SMAX. 철구대오살]
가드, 저항을 무시한 단일 공격. **타겟의 버프를 제거**하고, 자신의 **방어력의 450%의 추뎀**을 부여하고(무효 불가), **80% 확률**로 기절 부여, 데미지감소율, 필살기저항이 30%, 방어력이 1턴간 60% 감소(무효 불가, 제거 불가)
자신의 **데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 35% 증가.** 자신의 방어력이 타겟보다 높을 경우, 1턴간 공격력이 양쪽의 **방어력 차이의 350%만큼 증가**, 자신과 풀분노가 아닌 아군 1명의 **분노 250 회복.** 1턴간, 적 1명이 쓰러질 때마다, 아군 전체의 분노 80 회복



<최번개>
회복 킬러, 앞열 공격 특화

-패시브 [절단마]
적 여성격투가의 방어력 감소.
-2문 [MAX. 절단마]
적 여성격투가의 방어력 감소. **최번개가 등장시, 적 아군 관계없이 여성격투가가 4명 이상일 경우, 자신의 크리율이 10% 증가**

-스킬 [용권질풍참]
단일 공격. 자신의 크리율 20% 증가
-4문 [MAX. 용권질풍참]
단일 공격. 1턴간, 자신의 **크리율이 25% 증가.** 적이 4전혼일 경우, 1턴간, 자신의 공격력이 20% 증가

-필살기 [초절용권진공참]
앞열 공격. 치료율이 85% 감소
-무각 [MAX. 초절용권진공참]
전체 공격. 치료율이 90% 감소
-6문 [SMAX. 초절용권진공참]
전체 공격. 3턴간, 치료율이 90% 감소. **여성격투가에게 주는 데미지가 10% 증가하고, 적 전체에게 유혈효과(2턴간, 유혈상태인 적에게의 스킬 데미지가 30% 증가)를 부여.** 적이 4전혼일 경우, **자신의 스킬발동률이 80% 증가**

뉴 페이스 팀



<크리스>
서포트 역 & 우라 크리스 킬러

-패시브 [화염의 각성]
사망시, 일정 확률로 각성 크리스로 부활
-2문 [MAX. 화염의 각성]
사망시, 일정 확률로 각성 크리스로 부활(**부활한 각성 크리스의 스킬과 필살기가 팔문 스킬로 변경**)

-스킬 [슬라이드 터치]
단일 공격. 타겟의 크리저항이 15% 감소하고, 치료율이 80% 감소
-4문 [MAX. 슬라이드 터치]
단일 공격. 2턴간, 타겟의 **크리저항이 20% 감소**하고, 치료율이 80% 감소. **다음 턴에 자신의 스킬 발동률이 30% 증가**

-필살기 [트위스터 드라이브]

단일 공격. 2턴간, 타겟의 크리저항이 15%, 치료율이 80% 감소. 각성 크리스에게 80% 추덤 부여.
-무각 [MAX. 트위스터 드라이브]
단일 공격. 2턴간, 타겟의 크리저항이 15%, 치료율이 80% 감소. 각성 크리스에게 80% 추덤 부여. **부활 확률과 부활시의 체력 증가**
-6문 [SMAX. 트위스터 드라이브]
단일 공격. 2턴간, 적 **일렬의 크리저항이 30%, 치료율이 90% 감소**. 각성 크리스에게 80% 추덤 부여. **아군에 팔걸집이 1명 있을 때마다, 자신의 필살기 데미지가 10% 증가(최대 30%)**



<불꽃의 운명의 크리스>
지속 데미지 특화

-패시브 [연옥의 화염]
아군 전체의 크리율이 증가.
-2문 [MAX. 연옥의 화염]
아군 전체의 크리율이 증가. **자신은 기절 면역**

-스킬 [사지를 무는 불꽃]
단일 공격. 30% 확률로 영혼 화상(체력과 분노 감소) 부여
-4문 [MAX. 사지를 무는 불꽃]
단일 공격. **36% 확률**로 영혼 화상(체력과 분노 감소) 부여. **팔걸집의 제어면역율이 12% 증가**

-필살기 [암흑 대사치]
일렬 공격. 40% 확률로 침묵 부여. 타겟 각각 65%의 확률로 영혼 화상(2턴간, 체력과 분노 감소)
-무각 [MAX. 암흑 대사치]
일렬 공격. 40% 확률로 침묵 부여. 타겟 각각 65%의 확률로 영혼 화상(2턴간, 체력과 분노 감소)
-6문 [SMAX. 대지를 떨치는 겁화]
일렬 공격. 40% 확률로 침묵 부여. 타겟 각각 65%의 확률로 영혼 화상(2턴간, 분노가 매턴 200 감소하고, 체력이 매턴 감소)을 부여. **영혼 화상 상태인 적에게 데미지가 25% 증가하고, 적의 크리 저항이 20% 감소**



<나나카세 야시로>
생명력이 강함 & 우라 야시로 킬러

-패시브 [제트 카운터 스틸]
사망시, 일정 확률로 각성 야시로로 부활(분노 2배)
-2문 [MAX. 대지의 각성]
사망시, 일정 확률로 각성 야시로로 부활(분노 2배, **부활한 각성 야시로의 스킬과 필살기가 팔문 스킬로 변경**)

-스킬 [제트 카운터]
단일 공격. 2턴간, 자신의 가드율이 20% 증가
-4문 [MAX. 제트 카운터]
단일 공격. 2턴간, 자신의 **가드율이 80% 증가**

-필살기 [밀리언 배시 스트림]
일렬 공격. 2턴간, 아군 앞열의 가드율이 20% 증가하고, 자신의 가드강도가 50% 증가. 적 각성 야시로의 데미지감소율이 30% 감소
-6문 [SMAX. 밀리언 배시 스트림]
일렬 공격. 2턴간, 아군 앞열의 가드율이 20% 증가하고, 자신의 가드강도가 50% 증가. 적 각성 야시로의 **데미지감소율이 50% 감소. 30% 확률로 각성 야시로로 변하여 필살기 발동**



<메마른 대지의 야시로>
컨트롤 형 방캐

-패시브 [거친 대지]
아군 전체의 방어력 증가.
-2문 [MAX. 거친 대지]
아군 전체의 방어력 증가. **각성 야시로가 등장시, 아군에 뉴 페이스 팀 또는 오로치가 있는 경우, 자신의 제어율이 30% 증가**

-스킬 [흐느끼는 대지]
단일 공격. 12% 확률로 기절 부여
-4문 [MAX. 흐느끼는 대지]
단일 공격. 12% 확률로 기절 부여. **2턴간, 아군 전원의 데미지감소율이 8% 증가**

-필살기 [포효하는 대지]
일렬 공격. 자신의 데미지증가율이 40% 감소하고, 데미지감소율이 60% 증가
-무각 [MAX. 포효하는 대지]
일렬 공격. **35% 확률로 기절 부여**. 자신의 데미지증가율이 40% 감소하고, 데미지감소율이 60% 증가
-6문 [SMAX. 하르마게돈]
일렬 공격. 35% 확률로 기절 부여. 자신의 **데미지증가율이 30% 감소하고, 데미지감소율이 60% 증가하고, 1턴간, 같은 열에 있는 격투가의 데미지감소율이 40% 증가. 아군에 팔걸집이 1명 있을 때마다, 자신의 데미지감소율이 3% 증가**



<셸미>
모든 여자의 천적

-패시브 [여성스러움]
적 여성격투가의 데미지감소율이 감소
-2문 [MAX. 여성스러움]
적 여성격투가의 데미지감소율이 감소. **사망시, 일정 확률로 각성 셸미로 부활**

-스킬 [엑셀 스피ن 킥]
단일 공격. 90% 확률로 적 여성격투가 1명에게 침묵 부여
-4문 [MAX. 셸미 휘프]
단일 공격. 90% 확률로 적 여성격투가 **2명**에게 침묵 부여

-필살기 [셸미 플래시]
단일 공격. 아군 여성격투가의 공격력이 20% 증가. 아군 여성격투가의 상태이상을 회복하고, 적 여성격투가의 버프를 제거.
-6문 [SMAX. 셸미 플래시]
단일 공격. 아군 여성격투가의 공격력과 **방어력**이 20% 증가. 아군 여성격투가의 상태이상을 회복하고, 적 여성격투가의 버프를 제거. **30% 확률로 각성 셸미로 변하여 필살기 발동**



<미쳐 날뛰는 번개의 셸미>
각종 상태 스킬을 사용

-패시브 [색욕]
(방해 스킬) : 적 남성격투가의 공격력 감소
-2문 [MAX. 색욕]
전장에 남성격투가가 4명 이상 있는 경우, 자신의 필살기 데미지와 크리율이 10% 증가
(방해 스킬) : 적 남성격투가의 공격력 감소

-스킬 [무월의 뇌운]
단일 공격. 자신에게 랜덤으로 버프 부여
20% 확률로 공격력, 방어력, 크리율, 관통률 버프 중 하나 부여
버프 효과 중첩 가능
-4문 [MAX. 무월의 뇌운]
단일 공격. 자신에게 랜덤으로 버프 부여
28% 확률로 공격력이 20% 증가
28% 확률로 방어력이 20% 증가
25% 확률로 크리율이 20% 증가
25% 확률로 관통률이 20% 증가
버프 효과 중첩 가능

-필살기 [암흑 뇌광권]
단일 공격, 타겟에게 랜덤으로 디버프 부여
30% 확률로 공격력 감소, 방어력 감소, 화상, 25% 확률로 마비 중 하나 부여
-무각 [MAX. 암흑 뇌광권]
단일 공격, 타겟에게 랜덤으로 디버프 부여
30% 확률로 공격력 감소, 방어력 감소, 화상, **마비** 중 하나 부여
-6문 [SMAX. 숙명 • 환영 • 진사]
일렬 공격. 타겟에게 랜덤으로 디버프 부여
30% 확률로 공격력 감소
30% 확률로 방어력 감소
30% 확률로 마비
30% 확률로 화상
디버프 효과 중첩 가능
뒷열 타겟에게 상태이상을 받을 확률이 50% 감소

97 스페셜 팀



<야마자키 류지>
카운터형 방캐

-패시브 [구룡성채]
아군 방캐의 방어력이 증가.
-2문 [MAX. 구룡성채]
아군 방캐의 방어력이 증가. **자신이 사망시, 2턴간, 아군 뒷열의 데미지증가율이 12% 증가**

-스킬 [뱀술사 • 중단]
단일 공격
-4문 [MAX. 뱀술사 • 중단]
단일 공격. **아군이 4전혼일 경우, 자신의 방어력이 35% 증가**

-필살기 [드릴]
랜덤으로 적 3명 공격. 공개에게 30%의 추뎀 부여. 체력이 적을수록 데미지가 최대 30%까지 증가
-무각 [MAX. 드릴]
랜덤으로 적 3명 공격. 공개에게 30%의 추뎀 부여. 체력이 적을수록 **데미지가 최대 40%까지 증가**

6문 [SMAX. 드릴]
랜덤으로 적 3명 공격. 공개에게 30%의 추첨 부여. 체력이 적을수록 데미지가 최대 50%까지 증가. 타겟 열이 2명일 경우, 일렬공격으로 변경. 이 공격으로 적 1명을 쓰러뜨릴 경우, 자신의 체력 상한치의 25% 회복. 적 2명을 쓰러뜨릴 경우, 자신의 체력 상한치의 40% 회복. 이 공격으로 적을 쓰러뜨리지 못할 경우, 1턴간, 자신의 방어력이 40% 증가. 이 공격을 내기 전, 자신에게 참살 효과 부여(적의 체력이 50% 이하일 경우, 데미지가 20% 증가)



<블루 마리>
육탄 전차, 전체 방어

-패시브 [철벽]
아군 전체의 방어력 증가.
-2문 [MAX. 철벽]
아군 전체의 방어력 증가. 마리가 등장시, 아군에 테리가 있는 경우, 2턴간 자신과 테리의 데미지감소율이 20% 증가. 자신이 사망시, 1턴간, 테리의 분노가 1000 회복하고, 크리울과 크리데미지가 30% 증가

-스킬 [버티컬 애로우]
단일 공격. 자신의 가드율 25% 증가
-4문 [MAX. 버티컬 애로우]
단일 공격. 2턴간, 같은 열에 있는 아군의 가드율이 30% 증가하고, 자신의 방어력이 20% 증가

-필살기 [M・스플래시 로즈]
단일 공격. 자신의 방어력이 50%, 데미지감소율이 15% 증가. 15% 확률로 기절 부여
-무각 [MAX. M・스플래시 로즈]
단일 공격. 자신의 방어력이 50%, 데미지감소율이 20% 증가. 15% 확률로 기절 부여
-6문 [SMAX. M・타이푼]
단일 공격. 2턴간, 자신의 방어력이 50%, 데미지감소율이 25% 증가. 15% 확률로 기절 부여. 자신의 체력이 40% 이하일 경우, 자신의 체력 20%와 상태이상 회복



<빌리 칸>
열 공격형 방캐

-패시브 [충성심]
자신의 방어력 증가.
-2문 [MAX. 충성심]
자신의 방어력 증가. 자신이 사망시, 2턴간, 같은 열에 있는 아군의 방어력이 30% 증가

-스킬 [집점연파곤]
단일 공격. 아군 전체의 크리울이 6% 증가
-4문 [MAX. 집점연파곤]
단일 공격. 아군 전체의 크리울이 15% 증가

-필살기 [대선포]
앞열 공격. 10% 확률로 기절을 부여하고, 자신의 크리울이 30% 증가
-무각 [MAX. 대선포]
전체 공격. 7% 확률로 기절을 부여하고, 자신의 크리울이 35% 증가
-6문 [SMAX. 초화염선포곤]
전체 공격. 12% 확률로 기절을 부여하고, 자신의 크리울이 40% 증가. 적이 4명 미만일 경우, 필살기가 '초화염선포곤으로' 바뀌고, 단일 공격. 25% 확률로 기절을 부여하고, 자신의 크리울이 40% 증가

야가미 팀



<야가미 이오리>
맞짱 최강, 단일 공격 특화

-패시브 [가드 붕괴]
적 전체의 방어력 감소
-2문 [MAX. 가드 붕괴]
적 전체의 방어력 감소. 이오리가 등장시, 적 아군 관계 없이 교나 네스츠 스타일 교가 있는 경우, 2턴간, 자신의 크리데미지가 30% 증가하고, 적을 격파할 때마다 분노 200 회복

-스킬 [백이십칠식 규화]
단일 공격. 15% 확률로 기절 부여.
-4문 [MAX. 백이십칠식 규화]
단일 공격. 15% 확률로 기절 부여. 자신의 흡혈률이 10% 증가

-필살기 [금 천이백십일식 팔치녀]
단일 공격. 타겟의 공격력 10%와 방어력 20%를 흡수
-무각 [MAX. 금 천이백십일식 팔치녀]
단일 공격. 타겟의 공격력 15%와 방어력 30%를 흡수
-6문 [SMAX. 금 천이백십일식 팔치녀]
단일 공격. 가드 무시. 2턴간, 타겟의 공격력 20%와 방어력 40%를 흡수. 이번 공격으로 적을 쓰러뜨렸을 경우, 적 전체의 크리울이 10% 감소



<달밤에 오로치의 피에 미친 이오리>
피의 폭주, 모든 것을 파괴

-패시브 [팔치녀의 제물]
자신의 흡혈률 증가
(리더 스킬) : 아군에 4종류의 전혼이 모였을 경우, 1턴째에 아군 전체의 데미지감소를 증가
-2문 [MAX. 팔치녀의 제물]
자신의 흡혈률 증가. **전장에 있는 14자질 격투가가 많을수록(적 아군 포함), 자신의 제어율이 최대 20%까지 증가**
(리더 스킬) : 아군에 4종류의 전혼이 모였을 경우, 1턴째에 아군 전체의 데미지감소를 증가

-스킬 [백팔식 어둠쫓기]
단일 공격. 화상 효과 부여. 적의 분노 200 흡수
-4문 [MAX. 백팔식 어둠쫓기]
단일 공격. 2턴간, 화상효과 부여. 적의 분노 200 흡수. **오로치의 힘이 없는 격투가에게 데미지가 35% 증가**

-필살기 [리 백팔식 팔주배]
일렬 공격. 데미지감소율과 데미지증가율을 12% 흡수하고, 15% 확률로 타겟에 마비 효과 부여. 적이 4전혼이 아닐 경우, 마비 부여 확률이 25% 증가
-무각 [MAX. 리 백팔식 팔주배]
일렬 공격. **데미지감소율과 데미지증가율을 18% 흡수**하고, 15% 확률로 타겟에 마비 효과 부여. 적이 4전혼이 아닐 경우 마비 부여 확률이 25% 증가
-6문 [SMAX. 리 천이십구식 염구]
일렬 공격. 2턴간, **데미지감소율과 데미지증가율을 20% 흡수**하고, 15% 확률로 타겟에 마비 효과 부여. 적이 4전혼이 아닐 경우, 마비 부여 확률이 25% 증가. **자신의 체력이 35% 이하일 경우, 흡혈률이 80% 증가(전투 중 1번)하고, 필살기가 '리 천이십구식 염구'로 바뀌고, 단일 공격을 하고, 적의 분노를 200 흡수하고, 데미지감소율과 데미지증가율을 20% 흡수하고, 45% 확률로 창염 효과(1턴째에 체력이 6% 감소, 분노회복속도 10% 감소)를 부여. 이 공격으로 적이 쓰러졌을시, 창염이 주위 격투가로 확산**



<매츄어>
단일 공격 데미지 특화

-패시브 [원숙]
아군 공개의 공격력 증가
-2문 [MAX. 원숙]
아군 공개의 공격력 증가. **2턴간, 자신의 크리율이 25% 증가**

-스킬 [에보니 티어즈]
단일 공격. 자신에게 치명효과(적의 체력이 50% 이상일 경우, 데미지가 20% 증가) 부여.
-4문 [MAX. 에보니 티어즈]
단일 공격. 2턴간, 자신에게 치명효과(적의 체력이 50% 이상일 경우, 데미지가 20% 증가) 부여. **아군에 바이스가 있는 경우, 치명효과가 증가(적의 체력이 40% 이상일 경우, 데미지가 35% 증가)**

-필살기 [헤븐즈 게이트]
체력이 가장 많은 적 단일 공격. 방캐에게 데미지가 15% 증가. 적의 체력이 50% 이상일 경우, 데미지가 25% 증가
-6문 [SMAX. 헤븐즈 게이트]
체력이 가장 많은 적 단일 공격. 방캐에게 **데미지가 25% 증가. 필살기로 적 격투가를 쓰러뜨리지 못했을 경우, 분노 200 회복. 아군 뒷열 격투가에게 치명효과(적의 체력이 50% 이상일 경우, 데미지가 30% 증가)를 부여하고, 바이스의 상태이상과 분노 200 회복**



<매츄어 XIII 버전>
잔혹한 남성 킬러

-패시브 [잔혹한 미모]
자신의 데미지증가율과 데미지감소율 증가. 체력 또는 분노가 80% 이상일 경우, 분노 감소 무시. 등장시 또는 부활시, 남성 적 격투가 1명에게 매혹효과를 영구적으로 부여(무효 불가). 매혹효과인 남성 격투가에게 받는 데미지 상한이 매츄어 XIII 버전의 체력의 35%로 조정(등장시, 1vs1일 경우엔 무효). 매혹효과인 적을 공격시, 타겟의 체력 8%(무효 불가), 분노 10% 흡수. 매혹이 부여된 적 수에 따라, 이하 효과를 영구적으로 획득(등장시, 적 남성격투가가 없을 경우, 모든 효과를 획득하지만 증가량은 절반)
1명 : 필살기 데미지, 크리율 20% 증가
2명 : 스킬 데미지, 흡혈률 20% 증가
3명 이상 : 필살기내성 20% 증가
쓰러졌을 경우, 다음 아군 턴에 부활, 체력을 30% 회복, 쓰러지기 전의 분노를 계승(전투 중 1번만 발동 가능). 다른 격투가의 부활 효과는 매츄어 XIII 버전에게 무효. 자신의 체력이 50% 미만일 경우, 고혹의 실드를 획득(내구치는 자신의 공격력의 10배, 오로치의 힘을 가진 아군 수(원호 포함)에 따라, 1명당 내구치가 10%씩 최대 30% 증가, 전투중 1번만 발동 가능). 고혹의 실드를 획득할 때, 또는 고혹의 실드가 소실될때 자신의 상태이상과 석화를 제거. 매츄어 XIII 버전이 쓰러질시, 랜덤으로 매혹 상태인 적 1명의 데미지증가율이 50% 감소(무효 불가, 1턴째엔 제거 불가)
-2문 [MAX. 잔혹한 미모]
자신의 데미지증가율과 데미지감소율 증가. 체력 또는 분노가 80% 이상일 경우, 분노 감소 무시. 등장시 또는 부활시, 남성 적 격투가 1명에게 매혹효과를 영구적으로 부여(무효 불가). 매혹효과인 남성 격투가에게 받는 데미지 상한이 매츄어 XIII 버전의 **체력의 30%로 조정**(등장시, 1vs1일 경우엔 무효). 매혹효과인 적을 공격시, 타겟의 **체력 12%(무효 불가), 분노 12%를 흡수**. 매혹이 부여된 적 수에 따라, 이하 효과를 영구적으로 획득(등장시, 적 남성격투가가 없을 경우, 모든 효과를 획득하지만 증가량은 절반)
1명 : **필살기 데미지, 크리율 30% 증가**
2명 : **스킬 데미지, 흡혈률 30% 증가**
3명 이상 : **스킬내성**, 필살기내성 20% 증가
쓰러졌을 경우, 다음 아군 턴에 부활, 체력을 30% 회복, 쓰러지기 전의 분노를 계승(전투 중 1번만 발동 가능). 다른 격투가의 부활 효과는 매츄어 XIII 버전에게 무효. 자신의 체력이 50% 미만일 경우, 고혹의 실드를 획득(내구치는 자신의 공격력의 10배, 오로치의 힘을 가진 아군 수(원호 포함)에 따라, 1명당 내구치가 10%씩 최대 30% 증가, **1턴간, 모든 상태이상에 면역**, 전투 중 1번만 발동 가능, **부활 후엔 리셋**). 고혹의 실드를 획득할 때, 또는 고혹의 실드가 소실될때 자신의 상태이상과 석화를 제거. 매츄어 XIII 버전이 쓰러질시, 랜덤으로 매혹 상태인 적 1명의 데미지증가율이 2턴간 50% 감소(무효 불가, 1턴째엔 제거 불가)

-스킬 [데스로우]
앞열 공격. 매혹 상태인 타겟 수에 따라, 1명당, 이번 크리율이 10% 증가, 자신의 체력을 감소수 12%분 회복.
2턴간, 타겟 1명(매혹 상태인 적 우선)의 분노회복속도, 치료율이 30% 감소, 무효 불가(매혹 상태인 타겟에겐 효과가 40%). 자신의 분노회복속도, 치료율이 2턴간 30% 증가
-4문 [MAX. 데스로우]
앞열 공격. 매혹 상태인 타겟 수에 따라, 1명당, 이번 **크리율이 12% 증가**, 자신의 **체력을 감소수 15%분 회복**.
2턴간, 타겟 1명(매혹 상태인 적 우선)의 분노회복속도, 치료율이 30% 감소, 무효 불가(매혹 상태인 타겟에겐 효과가 40%). 자신의 분노회복속도, 치료율이 2턴간 30% 증가.

–**체력 상태의 공격 타겟에게 30% 추뎀을 주고, 스킬발동률이 2턴간 20% 증가, 30% 확률로 기절 부여**

–필살기 [녹터널 라이츠]

일렬 공격. 2턴간, 자신의 공격력, 방어력, 크리데미지가 20% 증가. 타겟에 남성이 있을 경우, 위 효과가 20% 증가, 제거 불가. 남성 타겟에게 30% 추뎀을 주고, 2턴간, 그 중 1명의 방어력이 30% 감소(무효 불가). 자신의 스킬발동률이 영구적으로 10% 증가, 최대 3단계까지 중첩 가능. 4성 패시브 습득 후, 남성 타겟 1명에게 매혹 효과를 부여.

–무각 [MAX. 헤븐즈 게이트]

일렬 공격. 2턴간, 자신의 공격력, 방어력, 크리데미지가 30% 증가. 타겟에 남성이 있을 경우, 위 효과가 30% 증가, 제거 불가. 남성 타겟에게 40% 추뎀을 주고, 2턴간, 그 중 1명의 방어력이 40% 감소(무효 불가). 자신의 스킬발동률이 영구적으로 15% 증가, 최대 2단계까지 중첩 가능. 4성 패시브 습득 후, 남성 타겟 1명에게 매혹 효과를 부여.

체력이 가장 적은 남성 격투가의 체력이 80% 미만일 경우, 필살기가 '헤븐즈 게이트'로 바뀌어, 그 적을 단일 공격.

녹터널 라이츠의 모든 효과를 계승하고, 참살 효과(2턴간, 체력 80% 미만인 적에게 30% 추뎀 부여)를 획득.

–6문 [SMAX. 어웨이킹 블러드]

전체 공격. 2턴간, 자신의 공격력, 방어력, 크리데미지가 35% 증가. 타겟에 남성이 있을 경우, 위 효과가 30% 증가, 제거 불가. 남성 타겟에게 40% 추뎀을 주고, 그 중 1명에게 매혹 효과를 부여, 버프를 제거하고, 2턴간, 매혹 상태인 적 남성격투가 전원의 방어력이 40% 감소(무효 불가). 자신의 스킬발동률이 영구적으로 30% 증가, 중첩 가능. 참살 효과(2턴간, 체력이 80% 미만인 적에게 30% 추뎀 부여)를 획득.

체력 퍼센티지가 가장 적은 남성격투가에게 225%의 추뎀 부여(데미지감소율을 무시, 무효 불가), 버프 제거



<바이스>

마무리 역, 낮은 체력 킬러

–패시브 [괴력]

자신의 공격력 증가

–2문 [MAX. 괴력]

자신의 공격력 증가. **적 격파시 분노 150 회복**

–스킬 [아웃레이지]

단일 공격. 자신에게 참살효과(적 체력이 45% 이하일 경우, 데미지가 20% 증가)를 부여

–4문 [MAX. 아웃레이지]

단일 공격. 1턴간, 자신에게 참살효과(적 체력이 45% 이하일 경우, 데미지가 20% 증가)를 부여. **체력이 가장 적은 적에게 추가로 50%의 데미지 부여**

–필살기 [위더링 서페이스]

체력이 가장 적은 적 단일 공격. 공개에게 데미지가 15% 증가. 아군에게 참살효과(체력이 45% 이하일 경우, 데미지가 20% 증가)를 부여

–6문 [SMAX. 위더링 서페이스]

체력이 가장 적은 적 단일 공격. 공개에게 **데미지가 18% 증가. 필살기로 적을 쓰러뜨렸을 경우, 분노 150 회복.** 아군 공개에게 참살효과(체력이 45% 이하일 경우, 데미지가 20% 증가)를 부여하고, **매추어의 상태이상과 분노 200 회복**



<바이스 XIII 버전>

암흑 파워 사용자, 괴력녀

–패시브 [잔인한 조소]

적 행동 시에, 자신이 받는 데미지의 50%분을 퍼니스에 축적(퍼니스의 상한치는 등장시 자신의 공격력의 700%, 쓰러진 경우엔 리셋되지 않고, 상한치 이상으로 축적 불가), 필살기 발동시, 퍼니스에 축적된 데미지를 메인 타겟에게 부여(무효 불가, 데미지증가율과 데미지감소율 반영). 아군 행동시에, 퍼니스의 축적량이 80%를 넘을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 풀분노 획득. 쓰러질 시, 에머세리(다음 아군 턴에 부활하고, 30%분의 체력을 회복, 쓰러질 때의 모든 분노 계승, 퍼니스 상한치의 30%분을 축적, 1턴간 필살기내성과 스킬내성이 25% 증가)를 발동, 에머세리의 쿨타임은 3턴, 최대 2번 발동 가능(등장시, 아군이 6명 미만일 경우, 1번만 발동 가능). 다른 격투가의 부활 효과는 매추어 XIII 버전에게 무효. 등장시, 폴로네스(데미지증가율, 데미지감소율, 흡혈률이 16% 증가)를 영구적으로 획득. 1턴째에 반드시 스킬 발동. 에머세리 발동 후, 폴로네스의 효과가 150% 증가(영구적으로 1번만)

(방해 스킬) : 적 전체의 공격력 감소

–2문 [MAX. 잔인한 조소]

적 행동 시에, 자신이 받는 **데미지의 70%분**을 퍼니스에 축적(퍼니스의 상한치는 등장시 자신의 **공격력의 800%**, 쓰러진 경우엔 리셋되지 않고, 상한치 이상으로 축적 불가), 필살기 발동시, 퍼니스에 축적된 데미지를 메인 타겟에게 부여(무효 불가, 데미지증가율과 데미지감소율 반영). 아군 행동시에, 퍼니스의 축적량이 80%를 넘을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 분노가 MAX가 되고, **축적량이 80% 이하일 경우, 본 배틀간, 스킬 발동률이 50% 증가.** 쓰러질 시, 에머세리(다음 아군 턴에 부활하고, **40%분의 체력**을 회복, 쓰러질 때의 모든 분노 계승, 퍼니스 상한치의 **40%분을 축적**, 1턴간 **필살기내성과 스킬내성이 30% 증가**)를 발동, 에머세리의 쿨타임은 3턴, **최대 3번** 발동 가능(등장시, 아군이 6명 미만일 경우, 1번만 발동 가능). 다른 격투가의 부활 효과는 매추어 XIII 버전에게 무효. **쓰러질 시, 자신을 쓰러뜨린 적에게 디스페어를 부여, 이미 디스페어가 부여된 경우엔 갱신.** 등장시, 폴로네스(데미지증가율, 데미지감소율이 16%, **흡혈률이 20% 증가**)를 영구적으로 획득, 등장시 또는 부활 후 1턴 째에 반드시 스킬 발동. 에머세리 발동 후, 폴로네스의 효과가 150% 증가(영구적으로 1번만).

(방해 스킬) : 적 전체의 공격력 감소

–스킬 [디 사이드]

단일 공격. 40% 확률로 기절 부여. 디스페어가 부여된 적 격투가에게 30% 추뎀 부여(무효 불가), 자신의 분노 150 회복, 퍼니스 상한치의 10%분 축적. 디스페어가 부여된 적 격투가에게 스킬의 추뎀을 줄 때마다, 자신의 분노가 30 회복, 추가로 퍼니스 상한치의 3%분 축적. 공격 후, 1턴간, 자신의 공격력의 10%분을 방어력으로 변환(퍼니스 효과는 4성 패시브 습득 후 유효)

–4문 [MAX. 디 사이드]

단일 공격. 40% 확률로 기절 부여. **자신의 체력을 공격력의 200%분 회복.** 디스페어가 부여된 적 격투가에게 30% 추뎀 부여(무효 불가), 자신의 분노 150 회복, **퍼니스 상한치의 15%분 축적.** 디스페어가 부여된 적 격투가에게 스킬의 추뎀을 줄 때마다, 자신의 **분노가 40 회복,** 추가로 **퍼니스 상한치의 5%분 축적.** 공격 후, 자신의 **공격력의 14%분**을 방어력으로 변환, **크리저항이 40% 증가, 다음 공격을 할 때까지 지속(제거불가)**

–필살기 [오버킬]

단일 공격. 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 20% 증가, 타겟에게 디스페어(2턴간, 타겟의 데미지감소율이 15%, 체력회복률이 30% 감소, 무효 불가, 제거 불가)를 부여. 디스페어가 붙어있는 적 격투가를 공격했을 경우, 디스페어를 갱신하지 않지만, 대신 추가로 이번 필살기 데미지가 10% 증가. 4성 패시브를 습득했을 경우, 필살기 발동 후, 에머세리의 쿨타임이 1턴 감소.

–무각 [MAX. 오버킬]

단일 공격, **디스페어가 붙어있는 앞열 적 우선.** 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 30% 증가,** 타겟에게 디스페어(2턴간, 타겟의 데미지감소율이 15%, 체력회복률이 30% 감소, 무효 불가, 제거 불가)를 부여. **디스페어가 붙어있는 적 격투가가 쓰러지거나 적 격투가의 디스페어가 사라질 경우, 오버 스플래트 효과(즉시 주변 적 격투가에게 디스페어를 부여, 이미 디스페어가 붙어있는 경우엔 갱신. 단, 오버 스플래트로 부여 또는 갱신된 디스페어는 오버 스플래트 효과 발동 불가)가 발동.** 디스페어가 붙어있는 적을 공격했을 경우, 디스페어를 갱신하지 않지만, 대신 추가로 이번 필살기 데미지가 10% 증가하고, **즉시 오버 스플래트가 발동.**

4성 패시브를 습득했을 경우, 필살기 발동 후, 에머세리의 쿨타임이 1턴 감소

–6문 [SMAX. 어웨이킹 블러드]

단일 공격. 디스페어가 붙어있는 앞열 적 우선. 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 35퍼 증가,** 타겟에게 디스페어(2턴간, 타겟의 데미지감소율이 15%, 체력회복률이 30% 감소, 무효 불가, 제거 불가)를 부여. 디스페어가 붙어있는 적 격투가가 쓰러지거나 적 격투가의 디스페어가 사라질 경우, 오버 스플래트 효과(즉시 주변 적 격투가에게 디스페어를 부여, 이미 디스페어가 붙어있는 경우엔 갱신. 단, 오버 스플래트로 부여 또는 갱신된 디스페어는 오버 스플래트 효과 발동 불가)가 발동. 디스페어가 붙어있는 적을 공격했을 경우, 디스페어를 갱신하지 않지만, 대신 추가로 이번 **필살기 데미지가 15% 증가**하고, 즉시 오버 스플래트가 발동. 필살기 발동 후, 에머세리의 쿨타임이 1턴 감소.

이번 공격으로 디스페어가 붙은 적을 공격했을 경우, 풀분노가 되고, 필살기가 전체공격으로 변경(전투 중 1번만 사용 가능, 에머세리 발동 후, 발동 회수 리셋)

전체공격을 했을 경우, 적의 디스페어를 갱신하고, 추가로 디스페어가 붙어있는 적의 데미지증가율이 15% 감소, 모든 타겟이 다음 공격을 할 때, 바이스 XIII 버전의 체력이 6% 회복(최대 2턴 지속). 에머세리의 쿨타임이 1번 감소, 분노 350 증가

마스터 팀



<하이데른>
흡혈+방캐 킬러

-패시브 [외눈의 흡혈귀]
자신의 흡혈률이 증가하고, 적 전체의 제어율 감소
-2문 [MAX. 외눈의 흡혈귀]
자신의 흡혈률이 증가하고, 적 전체의 제어율 감소. **아군 기캐가 적 방캐에게 주는 데미지증가율이 10% 증가. 아군 이카리 팀 전원의 데미지증가율이 증가**

-스킬 [크로스 커터]
일렬 공격. 방캐에게 데미지가 2배 증가.
-4문 [MAX. 크로스 커터]
일렬 공격. 방캐에게 데미지가 2배 증가. **2턴간, 자신의 흡혈률이 15% 증가**

-필살기 [파이널 브링거]
뒷열에 체력이 가장 적은 적 단일 공격. 자신과 같은 열의 아군의 체력 회복.
-무각 [MAX. 파이널 브링거]
뒷열에 체력이 가장 적은 적 단일 공격. **아군 전체**의 체력 회복
-6문 [SMAX. 파이널 브링거]
뒷열에 체력이 가장 적은 적 단일 공격. 아군 전체의 체력 회복. **60% 확률로 적에게 END 마크를 1턴 부여. END 마크가 붙은 적은, 1턴간, 방어력이 15% 감소하고, 하이데른이 반드시 크리티컬 히트. 마크가 붙은 적이 1턴 이내에 사망했을 경우, 본 전투 중의 END 마크 발생률이 90%가 되고, 아군 이카리 팀 격투가의 분노 200 회복**



<타쿠마 사카자키>
극한류 당주

-패시브 [최종 극한 오의]
아군 극한류 격투가의 필살기 데미지 증가(원호 포함)
-2문 [MAX. 최종 극한 오의]
아군 극한류 격투가의 필살기 데미지 증가(원호 포함)하고, **1턴간, 크리저항이 10% 증가. 자신이 사망시, 극한류 격투가의 분노가 200 회복하고, 2턴간, 극한류 격투가의 크리데미지가 30% 증가**

-스킬 [잠열권]
단일 공격. 10% 확률로 기절 부여
-4문 [MAX. 잠열권]
단일 공격. 10% 확률로 기절 부여. **사카자키 일가(료, 유리, 타쿠마, 2대 미스터 가라테)의 공격력이 20% 증가**

-필살기 [진 · 귀신격]
단일 공격. 아군 뒷열의 공격력이 10%, 자신의 반사율이 10% 증가.
-6문 [SMAX. 패왕지고권]
단일 공격. 아군 뒷열의 공격력이 10%, 앞열의 반사율이 10% 증가. **극한류 격투가는 효과가 배로 증가. 50% 확률로 모든 아군 극한류 격투가의 상태이상 제거. 타겟 열이 2명일 경우, 필살기가 '패왕지고권'으로 바뀌고 일렬 공격.**



<미스터 가라테>
극한을 뛰어넘은 강자

-패시브 [가면의 전귀]
아군 극한류 격투가의 필살기 데미지 증가(원호 포함, 타쿠마의 패시브와 중첩 불가능). 즉사 데미지를 받아도 바로 쓰러지지 않고, 전귀 효과(1턴간, 즉사 데미지를 3번까지 버티기 가능. 전투에서 한번만 발동 가능)가 발동하고, 다음 턴 시작시 자신의 디버프, 상태이상, 혼란을 제거하고, 분노 500 회복. 매턴 시작시, 자신의 흡혈률과 크리율이 20% 증가. 자신의 체력이 적을수록, 증가량이 최대 50%까지 증가
-2문 [MAX. 가면의 전귀]
아군 극한류 격투가의 필살기 데미지 증가(원호 포함, 타쿠마의 패시브와 중첩 불가능). 즉사 데미지를 받아도 바로 쓰러지지 않고, 전귀 효과(1턴간, 즉사 데미지를 3번까지 버티기 가능. 전투에서 한번만 발동 가능)가 발동하고, 다음 턴 시작시 자신의 디버프, 상태이상, **석화**, 혼란을 제거하고, **분노 600 회복**. 매턴 시작시, 자신의 **흡혈률과 크리율이 25% 증가**. 자신의 체력이 적을수록, 증가량이 **최대 60%까지 증가. 미스터 가라테가 등장시, 2턴간, 적 격투가의 크리데미지가 20% 감소. 전귀 효과가 발동시, 즉시 최대 체력의 30% 회복**

-스킬 [잠열권]
단일 공격. 40% 확률로 기절 부여. 자신의 반사율이 50% 증가하고, 최대 체력의 8% 회복. 전귀 효과 발동시, 매턴 반드시 스킬 발동
-4문 [MAX. 잠열권]
단일 공격. **50% 확률로** 기절 부여. 자신의 **반사율이 60% 증가**하고, **최대 체력의 12% 회복**. 이번 전투 중, 체력이 처음으로 50% 이하가 될 경우, 다음 턴부터 매턴 반드시 스킬 발동, **데미지가 40% 증가**

-필살기 [용호난무]
단일 공격. 타겟 뒤 격투가에게 40% 추뎀 부여. 자신의 공격력과 방어력이 25% 증가하고, 적 전체의 크리율이 16% 감소(공격력이 가장 높은 적은 32% 감소). 전귀 효과 발동시, 데미지감소율이 25% 증가
-무각 [MAX. 용호난무]
단일 공격. 타격 뒤 격투가에게 **50% 추뎀 부여**. 자신의 **방어력과 공격력이 35% 증가**하고, 적 전체의 **크리율이 20% 감소**(공격력이 가장 높은 적은 **40% 감소**). 전귀 효과 발동시, **데미지감소율이 35% 증가**
-6문 [SMAX. 귀신산아권]
가드 저항을 무시한 단일 공격. 타겟 뒤 격투가에게 **50% 추뎀 부여**. 자신의 공격력과 방어력이 35% 증가하고, 적 전체의 크리율이 20% 감소(공격력이 가장 높은 적과 **공개**는 40% 감소). 전귀 효과 발동 중, **필살기가 '귀신산아권'이 되고, 자신의 공격력, 방어력, 데미지감소율이 35% 증가**하고, **가드 저항을 무시한 단일 공격을 하고, 주위 적에게 40% 추뎀 부여(주위 적이 적을수록 데미지가 최대 60%까지 증가). 적 전체의 크리율이 20% 감소(공격력이 가장 높은 적과 공개는 40% 감소)**



<쿠사나기 사이슈>
불캐 킬러

-패시브 [불의 의지]
아군 불캐의 필살기 데미지 증가(중복 불가, 원호도 유효)
-2문 [MAX. 불의 의지]
아군 불캐의 필살기 데미지 증가(중복 불가, 원호도 유효). **자신은 화상효과 무효**

-스킬 [칠백이십식 염증]
단일 공격. 화상 효과 부여
-4문 [MAX. 칠백이십식 염증]
단일 공격. **40% 확률로 적의 분노 200 감소**

-필살기 [리 백팔식 대사치]
일렬 공격. 화상 효과 부여. 적 불캐에게 20% 추뎀 부여.
-무각 [MAX. 리 백팔식 대사치]
일렬 공격. 화상 효과 부여. **16% 확률로 기절 부여**. 적 불캐에게 20% 추뎀 부여
-6문 [SMAX. 리 백팔식 대사치]
일렬 공격. 화상 효과 부여. 16% 확률로 기절 부여. 적 불캐에게 20% 추뎀 부여. **아군 불캐가 1명 있을 때마다, 필살기 데미지가 5% 증가(최대 25%)**

아메리칸 스포츠 팀



<헤비 • DI>
단일 공격 특화

-패시브 [D • 새도우]
자신의 공격력 증가. 헤비 • DI, 브라이언, 럭키가 있을 경우, 4턴간, 3명의 공격력이 10% 증가하고, 턴마다 자신의 분노 70 회복
-2문 [MAX. D • 새도우]
자신의 공격력 증가. 헤비 • DI, 브라이언, 럭키가 있을 경우, 4턴간, 3명의 **공격력이 20% 증가**하고, 턴마다 자신의 **분노 120 회복**

-스킬 [R • S • D]
단일 공격. 1턴간, 자신의 크리율이 25% 증가. 아군에 럭키가 있을 경우, 2턴간 자신의 데미지증가율이 10% 증가. 아군에 브라이언이 있을 경우, 2턴간 자신의 데미지감소율이 10% 증가
-4문 [MAX. R • S • D]
단일 공격. 1턴간, 자신의 크리율이 25% 증가. 아군에 럭키가 있을 경우, 2턴간, 자신의 **데미지증가율이 20% 증가**. 아군에 브라이언이 있을 경우, 2턴간 자신의 **데미지감소율이 20% 증가**

-필살기 [D • 매그넘]
단일 공격. 타겟의 방어력이 20%, 데미지감소율이 10% 감소. 아군 수가 적보다 적을 경우, 턴 종료까지 자신의 크리율이 30% 증가
-무각 [MAX. D • 매그넘]
단일 공격. 2턴간, 타겟의 **방어력이 30%, 데미지감소율이 15% 감소**. 아군 수가 적보다 적을 경우, 턴 종료까지 자신의 **크리율이 40% 증가**
-6문 [SMAX. D • 매그넘]
단일 공격. 2턴간, 타겟의 방어력이 30%, **데미지감소율이 20% 감소**. 3턴간, 아군 아메리칸 스포츠팀은 기절 무효. 아군이 4전혼일 경우, 2턴간, 자신의 공격력이 15% 증가하고, 크리율이 40% **증가**



<럭키 글로버>
전체 공격 보조역

-패시브 [럭키 비전]
자신의 스킬발동률 증가. 헤비 • DI, 브라이언, 럭키가 있을 경우, 3턴간, 3명의 스킬발동률 15% 증가
-2문 [MAX. 럭키 비전]
자신의 스킬발동률 증가. 헤비 • DI, 브라이언, 럭키가 있을 경우, **3명의 분노 200 회복**. 3턴간, 3명의 스킬발동률 15% 증가

-스킬 [데스 덩크]
단일 공격. 15% 확률로 기절 부여. 아군에 헤비 • DI가 있을 경우, 2턴간, 자신의 데미지증가율이 10% 증가. 아군에 브라이언이 있을 경우, 2턴간, 자신의 데미지감소율이 20% 증가
-4문 [MAX. 데스 덩크]
단일 공격. 15% 확률로 기절 부여. 아군에 헤비 • DI가 있을 경우, 2턴간, 자신의 **데미지증가율이 20% 증가**. 아군에 브라이언이 있을 경우, 2턴간, 자신의 데미지감소율이 20% 증가

-필살기 [헬바운드]
전체 공격. 2턴간, 타겟의 스킬발동률이 감소. 아군이 4전혼일 경우, 10% 확률로 기절 효과를 부여
-무각 [MAX 헬바운드]
전체 공격. 2턴간, 타겟의 스킬발동률이 12% 감소. 아군이 4전혼일 경우, **15% 확률로 기절 효과**를 부여
-6문 [SMAX. 헬바운드]
전체 공격. **3턴간, 타겟 각각의 스킬발동률이 20% 감소**. 3턴간, 아군 아메리카 스포츠 팀은 침묵 무효. 아군이 4전혼일 경우, 15% 확률로 기절 효과를 주고, **자신의 스킬발동률이 25% 증가**



<트라이언 배틀러>
자가 회복형 방캐

-패시브 [아메리칸 슈퍼노바]
자신의 방어력 증가. 헤비·D, 브라이언, 렉키가 있을 경우, 자신의 방어력이 25% 증가
-2문 [MAX. 아메리칸 슈퍼노바]
자신의 방어력 증가. 헤비·D, 브라이언, 렉키가 있을 경우, 2턴간, 자신의 방어력이 25% 증가. **자신이 사망시, 2턴간, 헤비·D, 렉키의 분노회복속도가 30% 증가하고, 데미지감소율이 10% 증가**

-스킬 [더블 해머]
단일 공격. 자신의 체력 10% 회복. 아군에 헤비·D가 있을 경우, 2턴간, 자신의 데미지증가율이 10% 증가. 아군에 렉키가 있을 경우, 2턴간, 자신의 데미지감소율이 10% 증가
-4문 [MAX. 더블 해머]
단일 공격. 자신의 체력 10% 회복. 아군에 헤비·D가 있을 경우, 2턴간, 자신의 **데미지증가율이 20% 증가**. 아군에 렉키가 있을 경우, 2턴간, 자신의 **데미지감소율이 20% 증가**

-필살기 [빅뱅 태클]
일렬 공격. 2턴간, 자신의 가드율이 20% 증가. 공개에게 데미지가 60% 증가. 양쪽 공개가 5명 이상일 경우, 2턴간 자신의 데미지감소율이 15% 증가
-무각 [MAX. 빅뱅 태클]
일렬 공격. 2턴간, 자신의 **가드율이 30% 증가**. 공개에게 데미지가 60% 증가. 양쪽 공개가 5명 이상일 경우, 2턴간 자신의 **데미지감소율이 20% 증가**
-6문 [SMAX. 빅뱅 태클]
일렬 공격. 2턴간, 자신의 **가드율이 55% 증가**. 공개에게 데미지가 60% 증가. **3턴간, 아군 아메리카 스포츠 팀은 마비 무효. 아군이 4전혼일 경우, 2턴간, 자신의 데미지감소율이 25% 증가하고, 방어력이 15% 증가**

난입 팀



<키사라기 에이지>
변환 자재, 사망 봉인

-패시브 [키사라기류 인술]
자신의 크리올 증가. 자신이 사망시, 자신을 쓰러뜨린 적의 공격력과 방어력이 50% 감소
-2문 [MAX. 키사라기류 인술]
자신의 크리올 증가. 자신이 사망시, 자신을 쓰러뜨린 적의 공격력과 방어력이 50% 감소하고(일부 NPC 격투가에겐 효과 감소), **90% 확률로 2턴간 침묵 부여**

-스킬 [유영진]
단일 공격. 30% 확률로 빌리 혹은 폭주 이오리로 변신하여 스킬 발동
-4문 [MAX. 유영진]
단일 공격. **50% 확률**로 빌리 혹은 폭주 이오리로 변신하여 스킬 발동

-필살기 [참철파]
단일 공격. 타겟의 방어력과 데미지감소율이 10% 감소. 30% 확률로 빌리 혹은 폭주 이오리로 변신하여 스킬 발동
-무각 [MAX. 참철파]
단일 공격. 타겟의 **방어력과 데미지감소율이 15% 감소. 40% 확률**로 빌리 혹은 폭주 이오리로 변신하여 스킬 발동
-6문 [SMAX. 참철파]
단일 공격. 1턴간, 타겟의 **방어력과 데미지감소율이 18% 감소**하고, **자신의 체력 10% 회복. 25% 확률**로 빌리로 변신하여, **빌리의 8문 필살기를 발동**하고 방어력 10% 증가. **25% 확률**로 폭주 이오리로 변신하여, **폭주 이오리의 8문 필살기를 발동**하고 공격력 10% 증가



<토도 카스미>
합기도에 통달한 여자

-패시브 [도발]
자신의 반사율 증가. 카스미가 등장시, 아군이 4전혼일 경우, 1번째의 데미지감소율이 30%, 분노회복속도가 30% 증가
-2문 [MAX. 도발]
자신의 반사율 증가. 카스미가 등장시, 아군이 4전혼일 경우, 1번째의 데미지감소율이 30% 증가. **3턴간, 분노회복속도가 50% 증가. 카스미가 사망시, 적 뒷열 격투가의 분노 200 감소**

-스킬 [겹쳐치기]
단일 공격. 적의 분노회복속도 30% 감소
-4문 [MAX. 겹쳐치기]
단일 공격. 적의 **분노회복속도 75% 감소**

-필살기 [비전 초 겹쳐치기]
전체 공격. 랜덤으로 적 2명의 분노가 150 감소하고, 자신의 분노회복속도가 30% 증가.
-무각 [MAX. 비전 초 겹쳐치기]
전체 공격. 랜덤으로 적 2명의 **분노가 200 감소**하고, 자신의 **분노회복속도가 50% 증가**
-6문 [SMAX. 비전 초 겹쳐치기]
전체 공격. 랜덤으로 **적 3명**의 분노가 200 감소하고, 2턴간, 자신의 분노회복속도가 50% 증가. **자신의 체력이 35% 이하일 경우, 1턴간, 필살기로 적 3명의 분노회복속도가 추가로 50% 감소**



<야부키 신고>
관통형 방캐

-패시브 [진념일직선]
자신의 공격력 증가.
-2문 [MAX. 진념일직선]
자신의 공격력 증가. **아군이 4전혼일 경우, 3턴간, 자신의 공격력과 방어력이 25% 증가**

-스킬 [백식 귀신태우기 미완성]
단일 공격. 타겟의 분노 300 감소
-4문 [MAX. 백식 귀신태우기 미완성]
단일 공격. 타겟의 **분노 500 감소**

-필살기 [버닝 신고]
단일 공격. 타겟의 분노 500 감소. 타겟의 방어력 10% 감소
-6문 [SMAX. 버닝 신고]
단일 공격. 타겟의 분노 500 감소. 2턴간, 타겟의 **방어력 25% 감소. 자신과 자신의 앞 또는 뒤에 있는 격투가의 방어력이 15% 증가하고, 제어면역율이 30% 증가**

보스 팀



<오로치>
행동을 제어, 봉인

-패시브 [강공]
아군 기개의 제어율 증가
-2문 [MAX. 강공]
아군 **전체**의 제어율이 증가하고, **오로치의 힘을 가진 격투가의 제어면역율이 20% 증가. 아군에 오로치의 힘을 가진 격투가가 3명 이상일 경우, 2턴간, 자신의 필살기 데미지가 10% 증가**

-스킬 [해제]
단일 공격. 20% 확률로 기절 부여. 방개에게 주는 데미지가 60% 증가.
-4문 [MAX. 해제]
단일 공격. 20% 확률로 기절 부여. 방개에게 주는 데미지가 60% 증가. **적이 1명일 경우, 데미지가 50% 증가**

-필살기 [혼]
전체 공격. 15% 확률로 적에게 기절을 부여하고, 30% 확률로 타겟 각각의 분노가 300 감소
-무각 [MAX. 혼]
전체 공격. 15% 확률로 적에게 기절을 부여하고, 30% 확률로 타겟 각각의 분노가 300 감소. **30% 확률로 부활**
-6문 [SMAX. 혼]
전체 공격. 20% 확률로 적에게 기절을 부여하고, 30% 확률로 타겟 각각의 분노가 300 감소. **40% 확률로 부활. 적이 1명인 경우, 필살기가 '대신'으로 변경. 적의 분노가 500 감소하고, 35% 확률로 적에게 기절을 부여. 40% 확률로 부활**



<미즈치>
거짓된 지구의사, 위험한 생체 병기

-패시브 [거짓된 지구의사]
등장시, 데미지증가율과 데미지감소율 증가, 아군에게 50% 효과 부여(아군에 사이키 변신후가 있는 경우 효과 무효). 매턴 자신의 체력 최대치의 12% 회복. 랜덤으로 풀분노가 아닌 아군 1명의 분노 100 회복. 등장시, 아군이 2명 이상 있을시, 매턴 시작시에, 체력 퍼센티지가 가장 적은 아군의 체력 10% 회복, 50% 확률로 적 1명에게 침묵 부여.
등장 1턴째에, 모든 상태이상 무효. 크리티컬 공격을 받거나 공격을 받아 체력이 30% 미만이 됐을 경우, 감소된 체력의 30% 최대 4번까지 회복, 부활 후 회복 수 리셋. 영구적으로 크리저항이 10%, 스킬발동률 7% 증가(중첩 가능)
등장시, 전장에 있는 아군(미즈치 제외)의 속성에 따라, 이하 효과 획득(같은 종류의 속성 최대 3번까지 중첩 가능).
등장시, 자신만 있는 경우엔 이하 효과를 각각 1단계 획득
공개 : 흡혈률이 20% 증가
방개 : 크리율이 10% 증가
기개 : 분노회복속도가 10% 증가, 등장시 분노 100 회복
(S. 리더 스킬) : 등장시, 아군에 공, 방, 기 3종류의 격투가가 모두 있을시, 2턴간, 아군 전체의 필살기내성이 30%, 데미지감소율이 15% 증가.(S. 리더 스킬을 우선으로 발동하고, S. 리더스킬이 발동된 경우, 리더 스킬은 발동 불가)
-2문 [MAX. 거짓된 지구의사]
등장시, 데미지증가율과 데미지감소율 증가, 아군에게 50% 효과 부여(아군에 사이키 변신후가 있는 경우 효과 무효). 매턴 자신의 체력 최대치의 12% 회복, 랜덤으로 풀분노가 아닌 아군 1명의 분노 100 회복. 등장시, 아군이 2명 이상 있을시, 매턴 시작시에, 체력 퍼센티지가 가장 적은 아군의 체력 10% 회복, 50% 확률로 적 1명에게 침묵 부여.
등장 1턴째에, 모든 상태이상 무효. 크리티컬 공격을 받거나 공격을 받아 **체력이 40% 미만**이 됐을 경우, 감소된 체력의 30% **혹은 체력 최대치의 15% 중 높은 쪽**으로 자신의 체력을 최대 4번까지 회복, 부활후 회복 수 리셋. 영구적으로, **크리저항이 40%, 스킬발동률이 30% 증가.**
등장시 전장에 있는 아군(미즈치 제외)의 속성에 따라, 이하 효과 획득(같은 종류의 속성 최대 3번까지 중첩 가능). 등장시, 자신만 있는 경우엔 이하 효과를 각각 1단계 획득
공개 : 흡혈률이 20%, **크리저항과 스킬저항이 8% 증가**
방개 : 크리율이 15% 증가, **크리데미지가 8% 증가**
기개 : 분노회복속도와 **필살기데미지**가 10% 증가, 등장시 분노 100 회복
(S. 리더 스킬) : 등장시, 아군에 공, 방, 기 3종류의 격투가가 모두 있을시, 2턴간, 아군 전체의 **필살기내성이 35%**, 데미지감소율, **크리율, 크리저항**이 15% 증가.(S. 리더 스킬을 우선으로 발동하고, S. 리더스킬이 발동된 경우, 리더 스킬은 발동 불가)

-스킬 [해제]
단일 공격. 40% 확률로 메인 타겟에게 기절 부여. 2턴간, 메인 타겟의 공격력과 방어력이 20% 감소. 패혈 효과가 부여된 적에게 30% 추뎀 부여(무효 불가). 패혈 효과의 50% 또는 자신의 공격력의 80% 중 높은 쪽으로 자신의 체력 회복. 전장에 있는 적 반 이상이 패혈 효과가 부여된 경우, 스킬 공격이 전체 공격으로 변경.
-4문 [MAX. 해제]
단일 공격. **50% 확률**로 메인 타겟에게 기절 부여. 2턴간, 메인 타겟의 **공격력과 방어력이 25% 감소**. 패혈 효과가 부여된 적에게 **35% 추뎀** 부여(무효 불가). 패혈 효과의 50% 또는 자신의 공격력의 80% 중 높은 쪽으로 자신의 체력 회복. 전장에 있는 적 반 이상이 패혈 효과가 부여된 경우, 스킬 공격이 전체 공격으로 변경.
등장시, 전장에 있는 아군(미즈치 제외)의 속성에 따라, 이하 효과 획득(같은 종류의 속성 중첩 불가)
공개 : 1턴간, 메인 타겟의 분노회복속도 20% 감소(무효 불가, 제거 불가)
방개 : 다음 필살기의 패혈효과가 15% 증가
기개 : 1턴간, 분노가 감소될 때, 즉시 200 회복

-필살기 [대신]
남은 체력이 가장 높은 적 단일 공격. 2턴간, 데미지증가율과 데미지감소율이 20% 증가. 공격하기 전의 메인 타겟의 체력에 따라 자신의 공격력과 방어력 증가(5%~15%, 체력이 많을수록 증가량이 증가). 타겟의 체력 최대치의 8% 추뎀을 부여(무효 불가). 20%분의 패혈 효과(타겟의 체력 최대치가 이번 공격으로 감소된 체력만큼 감소)를 영구적으로 부여. 랜덤으로 아군 1명(상태이상인 아군 우선)의 상태이상과 석화를 제거. 쓰러질 시, 다음 턴에 부활, 체력을 30% 회복하고, 풀분노로 부활(전투중 1번만 발동 가능)
-무각 [MAX. 대신]
남은 체력이 가장 높은 적 단일 공격. 2턴간, **데미지증가율과 데미지감소율이 30% 증가**. 공격하기 전의 메인 타겟의 체력에 따라 자신의 공격력과 방어력 증가(**10%~25%**, 체력이 많을수록 증가량이 증가). 타겟의 **체력 최대치의 10% 추뎀**을 부여(무효 불가). **35%분의 패혈 효과**(타겟의 체력 최대치가 이번 공격으로 감소된 체력만큼 감소)를 영구적으로 부여. 랜덤으로 아군 1명(상태이상인 아군 우선)의 상태이상과 석화를 제거. 쓰러질 시, 다음 턴에 부활, **체력을 50% 회복**하고, 풀분노로 부활(전투중 1번만 발동 가능). **타겟의 현재 분노의 40%를 흡수(크리티컬 히트가 되지 않음, 가드 무효).** **흡수한 분노가 100 미만일 경우, 추가로 자신의 분노 200 회복**
-6문 [SMAX. 혼]

한체 공격. 남은 체력이 가장 많은 격투가를 메인 타겟으로 지정하여, 150%의 추뎀 부여(무효 불가). 전투 중, 처음 발동한 필살기는 가드 저항을 무시, 그 후 필살기로 관통률이 30% 증가. 2턴 간, 데미지증가율과 데미지감소율이 35% 증가. 공격하기 전의 메인 타겟의 체력에 따라 자신의 공격력과 방어력 증가(15%~30%, 체력이 많을수록 증가량이 높아지고, 제거 불가). 메인 타겟에게 **체력 최대치의 12% 추뎀**을 부여(무효 불가). 메인 타겟과 **랜덤으로 적 1명(패혈 효과를 받지 않은 적 우선)**에게 **50%분의 패혈 효과**(타겟의 체력 최대치가 이번 공격으로 감소된 체력만큼 감소)를 영구적으로 부여. 랜덤으로 아군 1명(상태이상인 아군 우선)의 상태이상과 석화를 제거. 쓰러질 시, 다음 턴에 부활,**체력을 80% 회복**하고, 풀분노로 부활(전투중 1번만 발동가능). **이번 공격에 의한 데미지로 적의 분노 불가**. 메인 타겟의 현재 분노의 40% 흡수(크리티컬 히트가 되지 않음, 가드 무효). 흡수한 분노가 **200 미만**일 경우, 추가로 자신의 분노 200 회복. **같은 열의 아군**의 분노 100 회복. 자신과 남은 체력이 가장 적은 아군의 체력을 이번 필살기 데미지의 20%분 회복



<루갈 번스타인>
회복형 방개, 불사신

-패시브 [라스트 저지먼트]
자신의 제어면역을 증가.
-2문 [MAX. 라스트 저지먼트]
자신의 제어면역을 증가. **2턴간, 자신의 가드율이 25% 증가하고, 가드강도가 20% 증가**

-스킬 [카이저 웨이브]
단일 공격. 20% 확률로 기절 부여. 공개에게 데미지 60% 증가
-4문 [MAX. 카이저 웨이브]
단일 공격. **25% 확률**로 기절 부여. **공개에게 데미지 70% 증가. 적이 14자질일 경우, 데미지가 30% 증가**

-필살기 [기간틱 프레셔]
랜덤으로 뒷열 적 단일 공격. 준 데미지의 40% 흡혈. 적이 공개일 경우, 데미지와 체력 흡혈량이 100% 증가.
-무각 [MAX. 기간틱 프레셔]
랜덤으로 뒷열 적 단일 공격. 준 데미지의 40% 흡혈. 적이 공개일 경우, 데미지와 체력 흡혈량이 100% 증가. **필살기 사용후, 30% 확률로 부활**
-6문 [SMAX. 디스트렉션 • 오메가]
랜덤으로 뒷열 적 단일 공격. **준 데미지의 45% 흡혈**. 적이 공개일 경우, 데미지와 체력 흡혈량이 100% 증가. **체력이 적을수록 데미지가 최대 30% 증가. 필살기 사용 후, 35% 확률로 부활. 자신이 사망시, 적 뒷열의 분노 200 감소. 2턴간, 적 뒷열의 데미지증가를 15% 감소**



<오메가 루갈>
적의 기술을 습득, 1번 반드시 부활

-패시브 [불사신]
적의 상태이상 기술(기절, 마비, 빙결, 침묵, 영혼화상)을 무효. 등장시, 양쪽 진형에 14자질 이상 격투가가 3명 이상일 경우, 사망시 1번 반드시 부활(50%의 분노 계승)
-2문 [MAX. 불사신]
적의 상태이상 기술(기절, 마비, 빙결, 침묵, 영혼화상)을 무효. **자신이 공격을 받을시, 50% 확률로, 공격한 격투가의 필살기 효과를 습득**. 사망시 1번 반드시 부활(50%의 분노 계승)

-스킬 [그래비티 스매시]
일렬 공격. 타겟의 필살기 효과를 습득(자신의 필살기로 사용 가능). 1턴간, 타겟의 분노회복속도가 50% 감소. 2턴간, 40% 확률로, 자신이 받는 데미지의 40% 저항 가능. 전투 개시 1턴째에 반드시 스킬 발동
-4문 [MAX. 그래비티 스매시]
일렬 공격. 타겟의 필살기 효과를 습득(자신의 필살기로 사용 가능). 1턴간, 타겟의 **분노회복속도가 60% 감소. 준 데미지의 50%를 자신의 체력으로 전환하고**, 2턴간, **50% 확률**로, 자신이 받는 데미지의 40% 저항 가능. 전투 개시 1턴째에 반드시 스킬 발동

-필살기 [카이저 피닉스]
일렬 공격. 2턴간, 적이 발동한 필살기가 많을수록, 공격력과 방어력 증가(공격력, 방어력이 20% 증가. 최대 30%까지 증가). 자신의 방어력에 따른 추뎀을 부여하고, 스킬로 획득한 적의 필살기 효과를 부여.
-무각 [MAX. 카이저 피닉스]
일렬 공격. 2턴간, 적이 발동한 필살기가 많을수록, 공격력과 방어력 증가(**공격력, 방어력이 30% 증가. 최대 40%까지 증가**). 자신의 방어력에 따른 추뎀을 부여하고, 스킬로 획득한 적의 필살기 효과를 부여.
-6문 [SMAX. 비즈 디스트렉션]
일렬 공격. 2턴간, 적이 발동한 필살기가 많을수록, 공격력과 방어력 증가(**공격력, 방어력이 35% 증가, 최대 45%까지 증가**). 자신의 방어력에 따른 추뎀을 부여하고, 스킬로 획득한 적의 필살기 효과를 부여. **오메가 루갈이 부활한 후, 풀분노가 되고, 필살기가 '기간틱 프레셔'로 변경, 자신을 쓰러뜨린 적 공격. 2턴간, 적이 발동한 필살기가 많을수록, 공격력과 방어력 증가(공격력, 방어력 50% 증가, 최대 70%). 자신의 방어력에 따른 추뎀을 부여하고, 상대의 기술을 습득(전투 중 1번만 발동 가능)**



<게닛츠>
아군을 부활시키는 폭력 목사

-패시브 [오로치의 은혜]
게닛츠가 등장시, 아군에게 버프를 부여. 버프를 받은 아군이 사망시, 일정 확률로 일정 체력으로 아군이 부활
-2문 [MAX. 오로치의 은혜]
게닛츠가 등장시, 아군에게 버프를 부여. 버프를 받은 아군이 사망시, **게닛츠의 체력이 5% 회복하고, 분노가 50 회복**하고, 일정 확률로 일정 체력으로 아군이 부활. **부활 후, 분노가 15% 증가**

-스킬 [만박]
단일 공격. 20% 확률로 기절 부여. 기개에게 데미지가 60% 증가. 50% 확률로 자신의 분노 100 회복
-4문 [MAX. 만박]
단일 공격. **25% 확률**로 기절 부여. 기개에게 데미지가 60% 증가. **80% 확률**로 자신의 분노 100 회복

-필살기 [암통곡]
앞열 공격. 타겟 각각의 분노가 200 감소하고, 감소한 분노치의 70%를 흡수. 기개에게 데미지가 80% 증가
-무각 [MAX. 암통곡]
앞열 공격. 타겟 각각의 분노가 200 감소하고, 감소한 분노치의 70%를 흡수. 기개에게 데미지가 80% 증가. **아군 전원의 상태이상을 제거**
-6문 [SMAX. 풍진 식취]
-

앞열 공격. 타겟 각각의 분노가 200 감소하고, 감소한 분노치의 70%를 흡수. 기캐에게 데미지가 80% 증가. 아군 전원의 상태이상을 제거하고, 오로치의 힘을 가진 격투가가 잃은 체력의 10% 회복. 타겟의 열 격투가가 1명일 경우, 필살기가 '풍진 식취'로 바뀌고, 단일 공격. 타겟의 분노를 200 흡수. 기캐에게 데미지가 20% 증가. 아군 전원의 상태이상과 타겟의 버프를 제거하고, 오로치의 힘을 가진 격투가가 잃은 체력의 10% 회복



<게닛츠(여)>
광풍의 힘을 다루는 전투녀 목사

-패시브 [숨결의 폭풍]
일정 확률로 가드 저항을 무시. 성스러운 빛을 받은 격투가가 상태이상을 받았을 경우, 자신의 상태이상을 제거. 성스러운 빛을 받은 격투가가 크리티컬 히트를 받을시, 자신의 최대 체력의 12% 회복. 위 두 효과가 발동했을 때, 1턴간, 해당 격투가의 분노회복속도가 20% 증가하고, 성스러운 빛이 제거. 게닛츠(여)는 전투 개시 1턴째에 반드시 스킬을 발동하고, 1턴간, 제어면역율이 40% 증가. 게닛츠(여)가 공격을 받아, 체력이 40% 미만이 됐을 경우, 전장을 이탈하여, 아군 전원의 성스러운 빛이 제거되고, 다음 턴에 재등장하고, 전 턴에 적에게 준 데미지의 30%분의 체력과 분노 200을 회복하고, 자신의 상태이상을 제거(최대 2번 발동 가능).
-2문 [MAX. 숨결의 폭풍]
일정 확률로 가드 저항을 무시. 성스러운 빛을 받은 격투가가 상태이상, 혼란, 석화를 받았을 경우, 자신의 상태이상을 제거. 성스러운 빛을 받은 격투가가 크리티컬 히트를 받을시, 자신의 최대 체력의 15% 회복. 위 두 효과가 발동했을 때, 1턴간, 해당 격투가의 분노회복속도가 20% 증가하고, 성스러운 빛이 제거되고, 2턴간, 게닛츠(여)의 분노회복속도가 10%(최대 30%) 회복. 게닛츠(여)는 전투 개시 1턴째에 반드시 스킬을 발동하고, 1턴간, 제어면역율이 90% 증가. 게닛츠(여)가 공격을 받아, 체력이 40% 미만이 됐을 경우, 전장을 이탈하여, 다음 턴에 재등장하고, 전 턴에 적에게 준 데미지의 30%분의 체력(적어도 최대 체력의 15% 회복)과 분노를 회복하고, 자신의 상태이상을 제거(최대 2번 발동 가능). 전장 이탈을 2번 한 후, 흡혈률이 20% 증가

-스킬 [만박]
단일 공격. 타겟의 최대 체력의 10%의 추뎀 부여. 2턴간, 적 전체의 크리데미지와 가드강도가 20% 감소. 게닛츠(여)가 스킬을 발동할 때마다, 공격력이 10%(최대 30%), 스킬발동률이 15%(최대 45%) 증가
-4문 [MAX. 만박]
단일 공격. 타겟의 최대 체력의 10%의 추뎀 부여. 게닛츠(여)가 자신의 체력 최대치의 10% 회복. 2턴간, 적 전체의 크리데미지와 가드강도가 20% 감소. 게닛츠(여)가 스킬을 발동할 때마다, 공격력이 10%(최대 40%), 스킬발동률이 15%(최대 60%), 크리율이 5%(최대 20%) 증가

-필살기 [암통곡]
일렬 공격. 메인 타겟에게 20%의 추뎀을 주고, 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 15% 증가. 1턴간, 자신에게 성스러운 빛 효과(상태이상, 혼란, 석화를 무시, 타겟의 방어력의 40% 무시, 이번 공격 포함)를 부여. 빛이 주변 격투가를 비추고, 상태이상을 제거.
-무각 [MAX. 암통곡]
일렬 공격. 메인 타겟에게 30%의 추뎀을 주고, 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 20% 증가. 1턴간, 자신에게 성스러운 빛 효과(상태이상, 혼란, 석화를 무시, 타겟의 방어력의 80% 무시, 이번 공격 포함)를 부여. 빛이 주변 격투가를 비추고, 상태이상과 석화를 제거. 타겟이 1명일 경우, 필살기가 '진 팔치녀 · 교'로 바뀌고, 단일 공격. 2턴간, 타겟의 공격력과 방어력이 15% 감소하고, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 25% 증가. 1턴간, 자신에게 성스러운 빛 효과(상태이상, 혼란, 석화를 무시, 타겟의 방어력의 90% 무시, 이번 공격 포함)를 부여. 빛이 주변 격투가를 비추고, 상태이상과 석화를 제거. 필살기로 처음으로 적 격투가를 쓰러뜨릴 시, 전투 이탈 횟수가 1회 증가

96 보스 팀

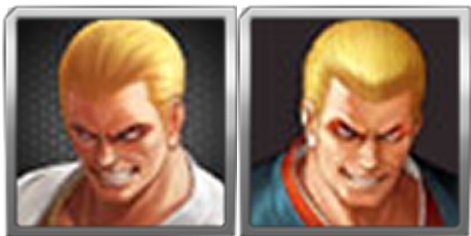


<기스 하워드>
악의 카리스마, 필살기 내성

-패시브 [제왕의 힘]
자신의 필살기내성 증가. 적에 14자질 이상의 격투가가 3명 이상인 경우, 아군 방캐의 필살기내성이 10% 증가
-2문 [MAX. 제왕의 힘]
자신의 필살기내성 증가. 적에 14자질 이상의 격투가가 3명 이상인 경우, 2턴간, 자신의 필살기 데미지가 20% 증가하고, 아군 앞열 격투가의 필살기내성이 10% 증가

-스킬 [사영권]
단일 공격. 20% 확률로 기절 부여. 공개에게 데미지가 60% 증가. 타겟이 뒷세계 격투가일 경우 데미지가 60% 증가.
-4문 [MAX. 사영권]
단일 공격. 20% 확률로 기절 부여. 공개에게 데미지가 60% 증가. 타겟이 뒷세계 격투가일 경우, 데미지가 60% 증가. 적이 5명 이상일 경우, 2턴간, 데미지증가율이 15% 증가

-필살기 [레이징스톰]
전체 공격. 자신에게 버프 효과(체력 15% 회복, 방어력과 데미지감소율 20% 증가, 다음 턴 스킬발동률 100% 증가)를 부여
-무각 [MAX. 레이징스톰]
전체 공격. 자신에게 버프 효과(체력 20% 회복, 제어면역율 90% 증가, 방어력과 데미지감소율이 20% 증가, 다음 턴 스킬발동률 100% 증가)를 부여. 적이 1명일 경우, 데미지가 3배로 증가
-6문 [SMAX. 아수라질풍권]
단일 공격. 2턴간, 버프 효과(체력 20% 회복, 제어면역율 90% 증가, 방어력과 데미지감소율이 20% 증가, 필살기내성 15% 증가, 다음 턴 스킬발동률 100% 증가)를 부여. 2턴간, 랜덤으로 적 3명의 제어율이 15% 감소



<나이트메어 기스>
악몽의 습격

-패시브 [몽염]
자신의 크리저항이 증가. 등장 1턴째에 자신의 크리율이 90% 증가. 매턴이 시작할 때, 나이트메어 기스가 복수의 힘을 획득(등장시, 자신의 데미지증가율이 20%, 데미지감소율이 30% 증가. 매턴 각각 8%씩 증가하고, 거대화. 최대 데미지증가율이 36%, 데미지감소율이 46%까지 증가). 복수의 힘이 MAX가 될시, 반드시 스킬 발동. 나이트메어 기스가 적을 쓰러뜨릴 때마다 자신을 강화(체력을 최대 체력의 15% 회복, 통상 상태이상을 제거하고, 1턴간, 통상 상태이상과 특수 상태이상 무효화. 적을 쓰러뜨릴시, 복수의 힘이 MAX). 매턴 시작시, 나이트메어 기스 외 공격력이 가장 높은 적 1명에게 악몽효과(1턴간, 필살기 데미지가 40%, 크리저항이 60% 감소. 이 효과는 회복, 무효화 불가능)를 부여(등장시 1vs1일 경우엔 무효). 나이트메어 기스는 악몽효과 무효
-2문 [MAX. 몽염]
자신의 크리저항이 증가. 등장 1턴째에 자신의 크리율이 90% 증가. 매턴이 시작할 때, 나이트메어 기스가 복수의 힘을 획득(등장시, 자신의 데미지증가율이 20%, 데미지감소율이 30% 증가. 매턴 각각 8%씩 증가하고, 거대화. 최대 데미지증가율이 36%, 데미지감소율이 46%까지 증가). 복수의 힘이 MAX가 될시, 반드시 스킬 발동. 나이트메어 기스가 적을 쓰러뜨릴 때마다 자신을 강화(체력을 최대 체력의 15% 회복, 통상 상태이상을 제거하고, 1턴간, 통상 상태이상과 특수 상태이상 무효화. 적을 쓰러뜨릴시, 복수의 힘이 MAX). 필살기로 적을 쓰러뜨리지 못했을 경우, 1턴간, 자

의 **가드율이 20% 증가**. 매턴 시작시, 나이트메어 기스 외 공격력이 가장 높은 적 격투가 1명에게 악몽효과(1턴간, 필살기 데미지가 40%, 크리저항이 60% 감소. 이 효과는 회복, 무효화 불가능)를 부여(등장시, 1vs1일 경우 무효). 나이트메어 기스는 악몽효과 무효

-스킬 [더블 열풍권]
일렬 공격. 악몽효과 상태인 적에게 40% 추뎀을 부여. 40% 확률로 타겟에게 마비를 부여하고, 2턴간, 자신의 흡혈률이 50% 증가
-4문 [MAX. 더블 열풍권]
일렬 공격. 악몽효과 상태인 적에게 **60% 추뎀**을 주고, **랜덤으로 악몽효과가 부여된 타겟 1명의 분노가 200 감소**. 40% 확률로 타겟에게 마비를 부여하고, 2턴간, 자신의 흡혈률이 50% 증가.

-필살기 [레이징스툼]
체력이 가장 적은 적 단일 공격. 타겟의 공격력과 방어력을 15%, 분노를 200 흡수. 타겟 주변 격투가에게 30% 추뎀을 부여(추뎀으로 분노 회복 불가능). 타겟에게 악몽효과를 부여
-무각 [MAX. 레이징스툼]
체력이 가장 적은 적 단일 공격. 타겟의 **공격력과 방어력을 25%**, 분노를 300 흡수. 타겟이 **앞열에 있는 경우, 1턴간, 타겟이 데미지를 입을 때 분노 회복 불가능. 타겟이 뒷열에 있는 경우, 1턴간, 타겟이 데미지를 줄 때 분노 회복 불가능**(등장시, 1vs1일 경우엔 앞열에 있는걸로 판정. 해제 불가). 타겟 주변 격투가에게 **40%의 추뎀**을 부여(추뎀으로 분노 회복 불가능). 타겟에게 악몽효과를 부여, **타겟이 쓰러졌을 경우, 랜덤으로 적 격투가 1명에게 악몽효과 부여**
-6문 [SMAX. 데들리 레이브]
체력이 가장 적은 적 단일 공격. **복수의 힘 1단계당 자신의 크리율이 10% 증가하고, 복수의 힘이 MAX일 경우, 필살기가 데들리 레이브로 바뀌어, 추가로 자신의 크리데미지가 30% 증가**. 타겟의 **공격력과 방어력을 30%**, 분노를 300 흡수. **1턴간, 타겟이 공격하거나 공격을 받을 때 분노 회복이 불가**(해제 불가). 타겟 주변 격투가에게 40%의 추뎀을 부여(추뎀으로 분노 회복 불가능). 타겟에게 악몽효과를 부여, 타겟이 쓰러졌을 경우, 랜덤으로 적 격투가 1명에게 악몽효과 부여



<볼프강 크라우저 폰 슈트로하임>
기사도 정신을 신앙하는 어둠의 제왕

-패시브 [카이저 파워]
뒷세계 격투가의 공격력 증가. 결투 마크가 부여된 적을 쓰러뜨릴시, 타겟의 분노를 일부 흡수
-2문 [MAX. 카이저 파워]
뒷세계 격투가의 공격력 증가. **자신에게 불굴효과(데미지가 최대 30% 증가)를 부여**. 결투 마크가 부여된 적을 쓰러뜨릴시, 타겟의 분노를 흡수. **적을 쓰러뜨릴시, 2턴간, 자신의 데미지증가율이 15% 증가. 아군에 기스와 미스터 빅이 있는 경우, 기스와 미스터 빅도 불굴효과(데미지가 최대 20% 증가)를 획득**

-스킬 [블릿츠 볼]
단일 공격, 타겟의 분노 200 감소. 결투 마크가 부여된 타겟에게 30% 추뎀 부여.
-4문 [MAX. 블릿츠 볼]
단일 공격, 타겟의 분노 200 감소. 결투 마크가 부여된 타겟에게 30% 추뎀 부여. **2턴간, 참살효과(체력이 50% 미만인 적에게 30% 추뎀 부여)를 획득**

-필살기 [기간틱 사이클론]
앞열 공격. 자신의 디버프를 제거하고, 3턴간, 타겟에게 결투 마크(타겟이 크라우저를 공격하지 않을시, 최대 체력의 5%의 데미지 부여. 타겟이 크라우저를 공격하거나 크라우저가 사망시, 결투 마크 제거)를 부여
-무각 [MAX. 기간틱 사이클론]
앞열 공격. 자신의 디버프를 제거하고, 타겟에게 결투 마크(타겟이 크라우저를 공격하지 않을시, **최대 체력의 8%의 데미지** 부여. 타겟이 크라우저를 공격하거나 크라우저가 사망시, 결투 마크 제거)를 부여
-6문 [SMAX. 기간틱 사이클론]
앞열 공격. 자신의 디버프를 제거하고, 이번 전투중, 타겟에게 결투 마크(타겟이 크라우저를 공격하지 않을시, **최대 체력의 10% 데미지** 부여. 타겟이 크라우저를 공격하거나 크라우저가 사망시, 결투 마크가 사라지고, **분노회복속도가 10% 감소하고, 크라우저의 분노가 100 회복**)를 부여. 상대의 부활 후, 결투 마크 제거



<Mr. Big>
전기 바톤 사용자

-패시브 [패자의 오오라]
자신의 공격력 증가. 아군 격투가의 마비확률이 20% 증가. 자신의 분노 100 회복
-2문 [MAX. 패자의 오오라]
베니마루, 베니마루 2003, 각성 쉘미, 폭주 이오리, 나이트메어 기스 및 자신의 공격력 증가. 마비된 타겟에게 위 격투가의 마비 확률이 20% 증가하고, 분노 100 회복. 아군에 기스와 크라우저가 없는 경우, 2턴간, 미스터 빅의 스킬 발동률이 20% 증가. 아군에 기스와 크라우저가 있는 경우, 첫 턴에 3명은 반드시 스킬 발동

-스킬 [그라운드 블래스터]
단일 공격. 30% 확률로 마비 부여. 적 아군 관계없이 각성 쉘미, 베니마루가 있는 경우, 자신의 크리율과 관통률이 10% 증가
-4문 [MAX. 그라운드 블래스터]
단일 공격. 30% 확률로 마비 부여. 적 아군 관계없이 각성 쉘미, 베니마루, **베니마루 2003, 폭주 이오리** 중 1명이 있는 경우, 2턴간, 자신의 크리율과 관통률이 10% 증가

-필살기 [블래스터 웨이브]
단일 공격. 타겟에게 30% 확률로 마비를 부여하고, 타겟의 크리저항과 가드율이 30% 감소. 또, 타겟의 뒷열에 있는 격투가에게 50% 추뎀을 부여.
-무각 [MAX. 블래스터 웨이브]
단일 공격. 타겟에게 **40% 확률**로 마비를 부여하고, 타겟의 **크리저항과 가드율이 40% 감소**. 또, 타겟의 뒷열에 있는 격투가에게 50% 추뎀을 부여.
-6문 [SMAX. 블래스터 웨이브]
단일 공격. 타겟에게 **60% 확률**로 마비를 부여하고, 타겟의 크리저항과 가드율이 40% 감소. 또, 타겟의 뒷열에 있는 격투가에게 **60% 추뎀**을 부여. **뒷열 추뎀은 분노회복 불가능**