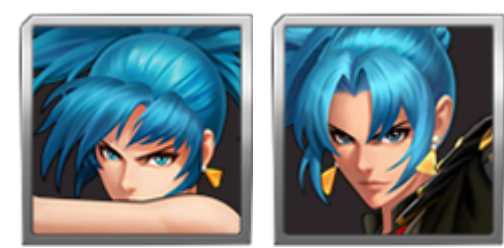


에디트 팀 2



<레오나 XIII 버전>

출혈 효과, 자기 방위

-패시브 [냉정한 전사]

자신의 모든 공격에 출혈효과 부여(2턴 지속, 틱뎴으로 분노 회복 불가능).

등장시 자신의 크리저항 증가, 자신의 공격력, 방어력 35% 증가, 아군(원호 포함) 이카리 팀 멤버 1명당 자신의 분노회복속도가 10% 증가 (최대 3명까지, 마지막 1명은 5%), 모든 지속 데미지 무효

등장하고 2턴간, 즉사 데미지를 버티고, 분노감소효과 무효(등장시 1vs1일 경우엔, 첫 턴만 빈사 데미지 버티기 가능)

3턴째부터, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 1턴간 제어면역 상태 돌입. 분노 300 회복, 체력 30% 회복. 영구적으로 필살기내성, 스킬 내성이 30% 증가(등장시 1vs1일 경우엔, 2턴째부터 발동 가능)

3턴째부터, 아군 턴 시작시, 출혈상태인 적 1명당, 자신의 체력을 5% 회복(등장시, 1vs1일 경우엔 15% 회복). 전투중 1번만, 즉사 데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력을 35% 회복, 분노 350 회복

-2문 [MAX. 냉정한 전사]

자신의 모든 공격에 출혈효과 부여(2턴 지속, 틱뎴으로 분노 회복 불가능).

등장시 자신의 크리저항 증가, 자신의 공격력, 방어력 40% 증가, 아군(원호 포함) 이카리 팀 멤버 1명당 자신의 분노회복속도가 15% 증가 (최대 3명까지, 마지막 1명은 5%), 모든 지속 데미지 무효

등장하고 2턴간, 즉사 데미지를 버티고, 공격을 받을시, 분노 50 회복, 분노감소효과 무효(등장시 1vs1일 경우엔, 첫턴만 빈사 데미지 버티기 가능)

3턴째부터, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 1턴간 제어면역 상태 돌입. 분노 500 회복, 체력 35% 회복. 영구적으로 필살기내성, 스킬 내성이 35% 증가(등장시 1vs1일 경우엔, 2턴째부터 발동 가능)

3턴째부터, 아군 턴 시작시, 출혈상태인 적 1명당, 자신의 체력을 6% 회복(등장시, 1vs1일 경우엔 15% 회복). 전투중 1번만, 즉사 데미지를 입을시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 체력을 50% 회복, 분노 350 회복

-스킬 [그랜드 세이버→문 슬래셔]

단일 공격. 공격 대상에게 출혈효과 부여(3턴간, 매턴 체력 최대치의 11% 감소, 틱뎴으로 분노 회복 불가능), 80% 확률로 공격대상에게 침묵 부여. 2턴간, 자신의 체력회복률이 30% 증가, 스킬발동률이 50% 증가

-4문 [MAX. 그랜드 세이버→문 슬래셔]

단일 공격. 공격 대상에게 출혈효과 부여(3턴간, 매턴 체력 최대치의 12% 감소, 틱뎴으로 분노 회복 불가능), 100% 확률로 공격대상에게 침묵 부여. 2턴간, 자신의 체력회복률이 35% 증가, 제어율이 30% 증가, 스킬발동률이 50% 증가.

-필살기 [V 슬래셔]

단일 공격. 공격 대상의 최대 체력치의 10% 추뎴 부여. 공격 대상에게 출혈효과 부여(3턴간, 매턴 체력 최대치의 10% 감소, 틱뎴으로 분노 회복 불가능). 공격 대상이 출혈 상태인 경우, 공격대상의 방어력이 2턴간 20% 감소. 50% 확률로 공격대상에게 기절 부여.

자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 20% 증가(등장하고 2턴간은 데미지증가율만 증가하는 대신 35% 증가). 자신의 체력을 10% 회복(전장에 있는 아군 이카리 팀 멤버 1명당, 추가로 3% 회복)

2턴간, 앞열 아군의 크리저항이 20% 증가, 뒷열 아군의 크리율, 흡혈률이 20% 증가(아군이 자신 혼자일 경우엔 둘다 증가)

-무각 [MAX. V 슬래셔]

단일 공격. 공격 대상의 최대 체력치의 18% 추뎴 부여(무효 불가). 2턴간 부여하는 출혈 데미지가 무효 불가, 제거 불가. 공격 대상과 대상 뒤에 있는 적에게 출혈효과 부여(3턴간, 공격 대상의 체력 회복률 40% 감소. 매턴 체력 최대치의 12.5% 감소. 틱뎴으로 분노 회복 불가능), 출혈 상태인 적 전원의 방어력이 2턴간 30% 감소. 80% 확률로 공격 대상에게 기절 부여.

자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 30% 증가(등장하고 2턴간은 데미지증가율만 증가하는 대신 45% 증가). 자신의 체력을 10% 회복(전장에 있는 아군 이카리 팀 멤버 1명당, 추가로 3% 회복)

2턴간, 앞열 아군의 크리저항이 25% 증가, 뒷열 아군의 크리율, 흡혈률이 25% 증가(아군이 자신 혼자일 경우엔 둘다 증가). 이번 턴에 반드시 스킬 발동

-6문 [SMAX. 레오나 블레이드]

뒷열 적을 우선으로 한 단일 공격. 공격 대상의 최대 체력치의 18% 추뎴을 부여(무효 불가)하고, 주변 적에게 50%의 추뎴 부여(무효 불가). 2턴간 부여하는 출혈 데미지가 무효 불가, 제거 불가. 공격 대상과 대상 주변의 적에게 출혈효과 부여(3턴간, 공격 대상의 체력 회복률 50% 감소. 매턴 최대 체력치의 12.5% 감소. 틱뎴으로 분노 회복 불가능), 출혈 상태인 적 전원의 방어력이 2턴간 35% 감소. 80% 확률로 공격 대상에게 기절 부여.

자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 35% 증가(등장하고 2턴간은 데미지증가율만 증가하는 대신 50% 증가). 자신의 체력을 15% 회복(전장에 있는 아군 이카리 팀 멤버 1명당, 추가로 5% 회복)

2턴간, 앞열 아군의 크리저항이 25% 증가, 뒷열 아군의 크리율, 흡혈률이 25% 증가(아군이 자신 혼자일 경우엔 둘다 증가). 이번 턴에 반드시 스킬 발동



<테리 XIII 버전>

크리티컬 어태커, 챌린저

-패시브 [에너지 블래스트]

자신의 크리 데미지 증가. 등장시, 적 수X8%(등장시, 1vs1일 경우엔 30%)만큼 크리를 증가. 자신의 공격력과 방어력이 35%, 필살기내성과 흡혈률이 30% 증가. 모든 공격에, 자신의 공격력과 방어력의 합계치만큼의 추뎀(무효 불가) 부여.

적 1명이 쓰러질 때마다, 자신의 체력을 최대치의 20%, 분노를 200 회복하고, 영구적으로 자신의 데미지증가율이 5% 증가(최대 6번 중첩 가능).

빈사 데미지를 입었을 경우, 사망하지 않고, 상태이상과 석화를 제거하고, 자신의 체력을 최대치의 30%만큼의 체력과 분노를 300 회복, 추가로 2턴간, 자신의 방어력이 50%, 데미지감소율이 25% 증가(제거 불가, 중첩 가능. 최대 2번 발동 가능, 1vs1일 경우엔 1번 발동 가능)

등장 이후부터 센 턴의 짝홀수에 따라 이하 효과 획득

짝수 턴 : 아군 행동 시작시 자신의 상태이상과 석화 제거

홀수 턴 : 제어면역 상태에 돌입

-2문 [MAX. 에너지 블래스트]

자신의 크리 데미지 증가. 등장시, 적 수X10%(등장시, 1vs1일 경우엔 35%)만큼 크리를 증가. 자신의 공격력과 방어력이 40%, 필살기내성과 흡혈률이 35% 증가. 모든 공격에, 자신의 공격력과 방어력의 합계치만큼의 추뎀(무효 불가) 부여. 등장 턴에 반드시 스킬을 쓰고, 분노 400 회복

적 1명이 쓰러질 때마다, 자신의 체력을 최대치의 30%, 분노를 300 회복하고, 영구적으로 자신의 데미지증가율이 6% 증가(최대 6번 중첩 가능).

빈사 데미지를 입었을 경우, 사망하지 않고, 상태이상과 석화를 제거하고, 자신의 체력을 최대치의 40%만큼의 체력과 분노를 300 회복, 추가로 2턴간, 자신의 방어력이 50%, 데미지감소율이 30% 증가(제거 불가, 중첩 가능. 최대 2번 발동 가능, 1vs1일 경우엔 1번 발동 가능)

등장 이후부터 센 턴의 짝홀수에 따라 이하 효과 획득

짝수 턴 : 아군 행동 시작시 자신의 상태이상과 석화 제거

홀수 턴 : 제어면역 상태에 돌입

-스킬 [번 너클]

단일 공격, 추가로 20%의 추뎀 부여(무효 불가). 이 공격은 반사데미지 무효. 2턴간, 자신의 스킬 데미지와 체력 회복률이 30% 증가하고, 자신의 체력 최대치의 25%와 분노 300 회복, 추가로 1턴간 분깁 무효

-4문 [MAX. 번 너클]

단일 공격, 추가로 30%의 추뎀 부여(무효 불가). 이 공격은 반사데미지 무효. 2턴간, 자신의 스킬 데미지와 체력 회복률이 35% 증가(제거 불가)하고, 자신의 체력 최대치의 30%와 분노 300 회복, 추가로 1턴간 분깁 무효. 영구적으로 스킬률이 30% 증가(중첩 불가)

-필살기 [파워 게이지]

체력이 가장 많은 적 단일 공격(1턴에 2번 이상 필살기를 발동한 경우, 첫번째로 공격한 타겟을 우선해서 공격). 타겟에게 데미지의 30%만큼과 타겟 체력 최대치의 15%만큼의 추뎀을 부여(무효 불가). 타겟 주변 적에게 30% 추뎀 부여(무효 불가). 이번 필살기의 데미지와 크리 데미지가 20% 증가하고, 타겟의 방어력을 30% 무시. 자신의 데미지증가율, 데미지감소율 필살기 데미지가 2턴간 20% 증가하고, 분노회복 속도가 2턴간 20% 증가(제거 불가). 이번 턴에 반드시 스킬 발동

-무각 [MAX. 파워 게이지]

체력이 가장 많은 적 단일 공격(1턴에 2번 이상 필살기를 발동한 경우, 첫번째로 공격한 타겟을 우선해서 공격). 타겟에게 데미지의 35%만큼과 타겟 체력 최대치의 20%만큼의 추뎀을 부여(무효 불가). 타겟 주변 적에게 50% 추뎀 부여(무효 불가). 이번 필살기의 데미지와 크리 데미지가 30% 증가하고, 타겟의 방어력을 50% 무시(타겟의 공격력과 방어력의 합계치가 자신보다 높을 경우, 크리 데미지의 증가율이 40%까지 증가). 자신의 데미지증가율, 데미지감소율 필살기 데미지가 2턴간 35% 증가하고, 분노회복 속도가 2턴간 30% 증가(제거 불가). 이번 턴에 반드시 스킬 발동. 이번 공격으로 타겟에게 체력 최대치의 40% 이상의 데미지를 줬을 경우, 풀분노 회복(매턴 1번 발동 가능)

-6문

길티기어 팀



<솔 배드가이>
기어의 힘, 화상 부여

-패시브 [기어의 힘]

등장시, 아군 GG 콜라보 격투가의 데미지감소율 증가(자신에겐 2배 효과), 자신의 필살기내성과 스킬내성이 20%, 체력최대치가 30% 증가.

등장시, 자신을 포함한 아군 GG 콜라보 격투가 전체의 공격력과 방어력이 영구적으로 7% 증가

사망시, 다음 아군 턴에 부활하고 드래곤 인스톨 효과 발동(1번 부활 가능, 아군 격투가의 부활 효과를 받지 않음)

드래곤 인스톨 효과 발동시, 체력과 분노를 모두 회복하고, 필살기와 스킬 데미지가 35% 증가하고, 제어면역 상태 돌입. 틱뎀 무효. 전투 중 1번 즉사 데미지를 버티고, 버틸시 체력 30%와 분노 350 회복. 등장시 1vs1 상태를 제외하고, 2턴간, 1번 받는 데미지 상한이 자신의 체력 최대치의 10%로 고정. 아군 턴 시작시마다 자신의 상태이상과 석화를 제거.

드래곤 인스톨 효과가 발동하고 있지 않은 경우, 자신의 크리저항이 20% 증가. 자신의 체력이 최대치의 10% 이상일 경우, 아군 GG 콜라보 격투가가 입는 데미지의 50%를 분담하고, 분담한 데미지의 50% 감소, 아군 턴 시작시마다, 잃은 체력의 20%만큼 체력 회복.

자신의 체력이 50% 이하일 경우, 즉시 체력 최대치의 20% 회복(매턴 1번 발동 가능)

-2문 [MAX. 기어의 힘]

등장시, 아군 GG 콜라보 격투가의 데미지감소율 증가(자신에겐 2배 효과), 자신의 필살기내성과 스킬내성이 30%, 체력최대치가 40%, 데미지내성이 20% 증가. 1턴에 아군 1명이 반드시 스킬 발동.

등장시, 자신을 포함한 아군 GG 콜라보 격투가 전체의 공격력과 방어력이 영구적으로 7% 증가

사망시, 다음 아군 턴에 부활하고 드래곤 인스톨 효과 발동(1번 부활 가능, 아군 격투가의 부활 효과를 받지 않음)

드래곤 인스톨 효과 발동시, 체력과 분노를 모두 회복하고, 필살기와 스킬 데미지가 40% 증가하고, 제어면역 상태 돌입. 틱뎀 무효. 전투 중 1번 즉사 데미지를 버티고, 버틸시 체력 35%와 분노 500 회복. 등장시 1vs1 상태를 제외하고, 2턴간, 1번 받는 데미지 상한이 자신의 체력 최대치의 10%로 고정. 아군 턴 시작시마다 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 분노 100 회복

드래곤 인스톨 효과가 발동하고 있지 않은 경우, 자신의 크리저항이 30% 증가. 자신의 체력이 최대치의 10% 이상일 경우, 아군 GG 콜라보 격투가가 입는 데미지의 60%를 분담하고, 분담한 데미지의 50% 감소, 아군 턴 시작시마다, 잃은 체력의 25%만큼 체력 회복.

자신의 체력이 50% 이하일 경우, 즉시 체력 최대치의 30% 회복(매턴 1번 발동 가능). 첫턴에 분노 감소를 무시

-스킬 [그라운드 발퍼]

일렬 공격. 2턴간 메인 타겟의 스킬내성과 스킬발동률이 30% 감소(무효 불가), 50% 확률로 기절 부여.

타겟에게 2턴간 용인의 화상을 1단계 부여(매턴 체력 최대치의 7%의 틱뎀을 부여하고, 분노 80 감소. 틱뎀으로 분노 회복 불가능). 자신의 분노 300 회복

드래곤 인스톨 효과가 발동한 경우, 반드시 스킬 발동. 메인 타겟에게 용인의 화상을 추가로 1단계 부여

-4문 [MAX. 그라운드 발퍼]

일렬 공격. 2턴간 메인 타겟의 **스킬내성과 스킬발동률이 35% 감소**(무효 불가), **70%** 확률로 기절 부여.

타겟에게 2턴간 용인의 화상을 1단계 부여(매턴 체력 최대치의 7%의 틱뎀을 부여하고, 분노 80 감소. 틱뎀으로 분노 회복 불가능). 자신의 **분노 350 회복**

드래곤 인스톨 효과가 발동한 경우, 반드시 스킬 발동. **타겟 전체**에게 용인의 화상을 추가로 1단계 부여

-필살기 [타이런트 레이브 ver.β]

단일 공격. 2턴간, 자신의 공격력과 방어력이 20%, 흡혈률이 30% 증가. 타겟의 크리저항과 데미지감소율이 20% 감소. 대상에게 2턴간 용인의 화상을 1단계 부여(매턴 체력 최대치의 7%의 추뎀을 부여하고, 분노 80 감소. 틱뎀으로 분노 회복 불가능). 자신의 체력 최대치의 15%만큼 체력을 회복하고, 자신을 제외한 아군 GG 콜라보 격투가의 체력 최대치의 10%만큼 체력 회복, 분노 120 회복. 1턴간, 아군 뒷열의 공격력이 10% 증가.

드래곤 인스톨 효과가 발동한 경우, 추가로 공격력과 방어력이 5% 증가하고, 메인 타겟 주변 적에게 35%의 추뎀(무효 불가)과, 메인 타겟에게 메인 타겟의 체력 최대치 12%의 추뎀(무효 불가)을 부여. 이 필살기로 인한 데미지가 타겟 전체의 방어력의 30%를 무시 가능. 추가로 타겟 전체에 용인의 화상을 추가로 1단계 부여

-무각 [타이런트 레이브 ver.β]

단일 공격. 2턴간, 자신의 **공격력과 방어력이 30%, 흡혈률이 35% 증가**. 타겟의 **크리저항과 데미지감소율이 25% 감소**(무효 불가). 대상에게 2턴간 용인의 화상을 1단계 부여(매턴 체력 최대치의 8%의 추뎀을 부여하고, 분노 80 감소. 틱뎀으로 분노 회복 불가능). 자신의 **체력 최대치의 20%**만큼 체력을 회복하고, 자신을 제외한 아군 GG 콜라보 격투가의 **체력 최대치의 12%**만큼 체력 회복, **분노 150 회복**. 1턴간, 아군 뒷열의 공격력이 10% 증가. **상태이상 상태인 아군을 우선으로 1명의 상태이상과 석화 제거**

드래곤 인스톨 효과가 발동한 경우, 추가로 공격력과 방어력이 5% 증가하고, 메인 타겟 주변 적에게 **50%의 추뎀**(무효 불가)과, 메인 타겟에게 메인 타겟의 **체력 최대치 18%**의 추뎀(무효 불가)을 부여. 이 필살기로 인한 데미지가 타겟 전체의 방어력의 30%와 **가드 저항을** 무시 가능. 추가로 타겟 전체에 용인의 화상을 추가로 1단계 부여(**제거 불가**)

-6문 [SMAX. 블렌딩 블리치]

단일 공격. 2턴간, 자신의 **공격력과 방어력이 35%, 흡혈률이 40% 증가**. 타겟의 **크리저항과 데미지감소율이 30% 감소**(무효 불가). 대상에게 2턴간 용인의 화상을 1단계 부여(매턴 체력 최대치의 8%의 추뎀을 부여하고, 분노 80 감소. 틱뎀으로 분노 회복 불가능). 자신의 **체력 최대치의 25%**만큼 체력을 회복하고, 자신을 제외한 아군 GG 콜라보 격투가의 체력 최대치의 12%만큼 체력 회복, 분노 150 회복. 1턴간, 아군 뒷열의 공격력이 10% 증가. **상태이상 상태인 아군을 우선으로 1명의 상태이상과 석화 제거**

드래곤 인스톨 효과가 발동한 경우, 추가로 공격력과 방어력이 5% 증가하고, 메인 타겟 주변 적에게 **70%의 추뎀**(무효 불가)과, 메인 타겟에게 메인 타겟의 체력 최대치 18%의 추뎀(무효 불가)을 부여. 이 필살기로 인한 데미지가 타겟 전체의 방어력의 30%와 가드 저항을 무시 가능. 추가로 타겟 전체에 용인의 화상을 추가로 1단계 부여(**제거 불가**). **전투 중 1번만, 체력이 20% 이하인 적이 있을 경우, 남은 체력이 가장 적은 적을 공격하고, 즉사 효과 발동. 타겟이 즉사. 부활에 영향을 주지 않음**



<디지>

더블 강화, 공격 증강

-패시브 [네크로&운디네]

등장시, 아군 GG 콜라보 격투가의 크리데미지 증가. 자신의 분노회복속도가 20% 증가(자신을 제외한 아군 GG 콜라보 격투가 1명당, 추가로 5% 증가), 자신의 공격력과 방어력이 40%, 필살기 데미지와 흡혈률이 30% 증가. 첫 턴은 분깁 무시.

운디네의 기도 : 아군의 행동 개시 마다 체력 최대치의 20%, 자신의 체력 최대치와 남은 체력의 차이 만큼의 20%만큼 체력을 회복하고, 남은 체력이 가장 적은 아군 1명(자신을 제외)의 체력이 디지의 체력 회복량의 50%만큼 회복.

통상공격과 스킬 공격 후, 보호 효과 발동(다음에 받는 필살기 데미지가 최대한 감소, 등장시, 적이 3명 이하일 경우엔 발동 불가. 전투 1번당 4번 발동 가능, 부활 후에, 발동 횟수 리셋). 즉사 데미지를 입을시, 쓰러지지 않고, 즉시 체력을 최대치의 50%만큼, 분노 400 회복, 자신의 상태이상과 석화 제거(부활 전후로 1번씩)

네크로의 강공 : 스킬과 필살기 데미지가 20% 증가. 모든 공격이, 타겟의 방어력의 50%만큼을 무시하고, 자신의 공격력의 40%만큼의 추뎀(무효 불가)를 주고, 데미지의 20% 상당의 체력을 회복. 쓰러질시, 다음 아군 턴에 부활하고(1번 발동 가능), 자신의 체력을 최대치의 50% 회복, 사망시의 분노를 계승. 영구적으로 제어면역 상태에 돌입. 아군 격투가의 부활 효과를 받지 않음

-2문 [MAX. 네크로&운디네]

등장시, 아군 GG 콜라보 격투가의 크리데미지 증가하고, **자신은 추가로 10% 증가. 등장시 반드시 스킬 발동**. 자신의 분노회복속도가 20% 증가(자신을 제외한 아군 GG 콜라보 격투가 1명당, 추가로 5% 증가), 자신의 **공격력과 방어력이 45%, 필살기 데미지와 흡혈률이 35% 증가**. 첫 턴은 분깁 무시.

운디네의 기도 : 아군의 행동 개시 마다 **체력 최대치의 25%**, 자신의 체력 최대치와 남은 체력의 차이 만큼의 **25%**만큼 체력을 회복하고, 남은 체력이 가장 적은 아군 1명(자신을 제외)의 체력이 디지의 체력 회복량의 50%만큼 회복.

통상공격과 스킬 공격 후, 보호 효과 발동(다음에 받은 필살기 데미지가 최대한 감소, 등장시, 적이 3명 이하일 경우엔 발동 불가. 전투 1번당 4번 발동 가능, 부활 후에, 발동 횟수 리셋). **또한 등장시에도 보호 효과가 1번 발동하고, 이 발동은 횟수에 카운트되지 않음**. 즉사 데미지를 입을시, 쓰러지지 않고, 즉시 체력을 최대치의 **65%**만큼, **분노 450 회복**, 자신의 상태이상과 석화를 제거(부활 전후로 1번씩)

네크로의 강공 : 스킬과 필살기 데미지가 20% 증가. 모든 공격이, 타겟의 방어력의 **70%**만큼을 무시하고, 자신의 공격력의 **45%**만큼의 추뎀(무효 불가)를 주고, 데미지의 20% 상당의 체력을 회복. 쓰러질시, 다음 아군 턴에 부활하고(1번 발동 가능), 자신의 체력을 최대치의 50% 회복, **풀분노로 부활**. 영구적으로 제어면역 상태에 돌입. 아군 격투가의 부활 효과를 받지 않음

-스킬 [나무 열매를 딸 때 사용했습니다 물고기를 잡을 때 사용했습니다/구운 열매가 먹고 싶을 때에... 물고기 구이가 먹고 싶을 때에...]

단일 공격. 자신의 체력회복률과 크리율이 2턴간 30% 증가, 최대치의 18%만큼 체력을 회복. 랜덤으로 아군 GG 콜라보 격투가 1명의 상태 이상과 석화 제거. 운디네의 공격과 네크로의 공격 중 랜덤으로 1개를 발동하고 이하 효과를 획득

운디네 : 자신과 풀분노가 아닌 랜덤 아군 1명의 분노가 각각 200 회복, 2턴간, 매턴 아군 행동 개시때에, 추가로 각각의 체력을 최대치의 18%만큼 회복하고, 분노 120 회복

네크로 : 타겟에게 30%의 추뎀과 타겟 체력 최대치의 18%의 추뎀을 주고, 2턴간, 타겟의 스킬내성과 스킬발동률이 35% 감소. 네크로의 효과는 무효 불가

-4문 [MAX. 나무 열매를 딸 때 사용했습니다 물고기를 잡을 때 사용했습니다/구운 열매가 먹고 싶을 때에... 물고기 구이가 먹고 싶을 때에...]

단일 공격. 자신의 **체력회복률과 크리율이 2턴간 35% 증가**, 최대치의 18%만큼 체력을 회복, 랜덤으로 아군 GG 콜라보 격투가 1명의 상태 이상과 석화 제거. 운디네의 공격과 네크로의 공격 중 랜덤으로 1개를 발동하고 이하 효과를 획득

운디네 : 자신과 풀분노가 아닌 랜덤 아군 1명의 **분노가 각각 300 회복**하고, **체력을 최대치의 12% 회복**. 2턴간, 매턴 아군 행동 개시때에, 추가로 각각의 체력을 최대치의 18%만큼 회복하고, **분노 150 회복**

네크로 : **스킬 데미지가 50% 증가**하고, 타겟에게 **50%**의 추뎀과 타겟의 체력 최대치의 18%의 추뎀을 주고, 2턴간, 타겟의 **스킬내성과 스킬발동률이 40% 감소**. 네크로의 효과는 무효 불가

-필살기 [임페리얼 레이]

일렬 공격. 2턴간, 자신의 데미지증가율과 데미지감소율이 20%, 스킬데미지가 30% 증가. 2턴간 참살 효과 획득(남은 체력이 50%이하인 타겟에게 데미지가 20% 증가).

타겟에게 2턴간 네크로의 저주를 부여(타겟의 필살기내성, 필살기 데미지, 체력회복률이 25% 감소, 아군과 적이 행동을 시작할때마다 감소량이 3%씩 증가). 대상이 이미 네크로의 저주를 받았을 경우, 상태 지속 시간만 리셋. 자신의 제거 가능한 상태이상을 메인 타겟에게 옮기고, 30% 확률로 타겟에게 기절 부여.

타겟에게 2턴간 화상 효과 부여(체력 최대치 10%의 틱뎀을 부여, 틱뎀으로 분노 회복 불가)

-무각 [MAX. 임페리얼 레이]

일렬 공격. 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 30%, 스킬데미지가 35% 증가**. 2턴간 참살 효과 획득(남은 체력이 50%이하인 타겟에게 **데미지가 35% 증가**). 이번 턴에 반드시 스킬 발동

타겟에게 3턴간 네크로의 저주를 부여(무효 불가. 타겟의 **필살기내성, 필살기 데미지, 체력회복률이 35% 감소**, 아군과 적이 행동을 시작할때마다 감소량이 3%씩 증가). 대상이 이미 네크로의 저주를 받았을 경우, 상태 지속 시간만 리셋. 자신의 제거 가능한 상태이상을 메인 타겟에게 옮기고(무효 불가), 50% 확률로 타겟에게 기절 부여.

타겟에게 2턴간 화상 효과 부여(체력 최대치 15%의 틱뎀을 부여, 틱뎀으로 분노 회복 불가)

타겟의 분노가 350 감소하고, 최대 체력 15%의 추뎀(무효 불가)을 부여

-6문 [SMAX. 감마레이]

네크로의 저주 상태인 적을 우선으로 한 일렬 공격. 2턴간, 자신의 **데미지증가율과 데미지감소율이 35%, 스킬데미지가 40% 증가**. 2턴간 참살 효과 획득(남은 체력이 50%이하인 타겟에게 **데미지가 40% 증가**). 이번 턴에 반드시 스킬 발동

타겟에게 3턴간 네크로의 저주를 부여(무효 불가. 타겟의 **필살기내성, 필살기 데미지, 체력회복률이 35% 감소**, 아군과 적이 행동을 시작할때마다 감소량이 4%씩 증가). 대상이 이미 네크로의 저주를 받았을 경우, 이 **필살기의 크리울이 50% 증가**하고, 추가로 네크로의 저주 상태가 아닌 적 랜덤 2명에게 네크로의 저주를 부여. 자신의 제거 가능한 상태이상을 메인 타겟에게 옮기고(무효 불가, 옮긴 상태이상의 지속시간 리셋), 70% 확률로 타겟에게 기절 부여.

타겟에게 2턴간 화상 효과 부여(체력 최대치 18%의 틱뎀을 부여, 틱뎀으로 분노 회복 불가)

타겟의 분노가 350 감소하고, 최대 체력 15%의 추뎀(무효 불가)을 부여



<카이 키스크>

파워 강화, 적을 제어

-패시브 [번개의 법력]

등장시, 아군 GG 콜라보 격투가의 데미지증가율이 증가하고, 자신은 추가로 30% 증가. 자신의 데미지감소율, 필살기내성, 필살기 데미지가 30% 증가.

매턴 첫 공격으로 타겟에게 마비를 부여(제거 불가. 1vs1일 경우엔 마비 확률이 30%으로 감소)하고, 타겟의 데미지감소율과 분노회복속도가 30% 감소.

전투중 최대 1번, 즉사 데미지를 버틸수 있고, 버틴 후, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 최대 체력의 80%만큼의 체력과 분노 500 회복, 추가로 2턴간 데미지내성과 체력회복률이 30% 증가.

필살기를 사용시 2턴간 그라인더를 발동. 발동시, 자신의 분노회복속도, 크리울, 크리 데미지가 30% 증가, 아군 턴이 시작할 때마다 분노 300 회복, 추가로 첫 피격 데미지가 자신의 최대 체력의 35%(1vs1일 경우엔 60%)를 넘지 않게 되고, 기절, 마비, 빙결, MAX.빙결, 침묵, 석화, 혼란, 분노감소에 무효

-2문 [MAX. 번개의 법력]

등장시, 아군 GG 콜라보 격투가의 데미지증가율이 증가하고, 자신은 추가로 30% 증가. 자신의 **데미지감소율, 필살기내성, 필살기 데미지가 35% 증가**. 첫 턴에 반드시 스킬 발동.

매턴 첫 공격으로 타겟에게 마비를 부여(제거 불가. 1vs1일 경우엔 마비 확률이 40%으로 감소)하고, 타겟의 **데미지감소율과 분노회복속도가 35% 감소**.

전투중 최대 1번, 즉사 데미지를 버틸수 있고, 버틴 후, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 최대 체력의 80%만큼의 체력과 분노 500 회복, 추가로 2턴간 데미지내성과 체력회복률이 30% 증가.

등장시 영구적으로 그라인더를 발동. 발동시, 자신의 **분노회복속도, 크리울, 크리 데미지가 35% 증가**, 아군 턴이 시작할 때마다 분노 300 회복, 추가로 첫 피격 데미지가 자신의 최대 체력의 35%(1vs1일 경우엔 60%)를 넘지 않게 되고, 기절, 마비, 빙결, MAX.빙결, 침묵, 석화, 혼란, 분노감소에 무효

-스킬 [스턴 디퍼→그리드 세이버]

일렬 공격. 50%의 추뎀(무효 불가)과, 타겟의 최대 체력의 15%만큼의 추뎀 부여.

자신의 체력 최대치의 20%만큼의 체력과 분노 300 회복(그라인더가 발동 중인 경우엔 위 효과가 50% 증가).

2턴간 자신의 스킬발동률이 50% 증가(제거 불가)

자신을 제외한 아군 GG 콜라보 격투가의 체력 최대치의 8%만큼의 체력과 분노 50 회복

-4문 [MAX. 스톤 디퍼→그리드 세이버]

일렬 공격. 50%의 추뎀(무효 불가)과, 타겟의 **최대 체력의 18%**만큼의 추뎀 부여. 2턴간 자신의 스킬데미지와 스킬내성이 20% 증가.

자신의 체력 최대치의 20%만큼의 체력과 분노 300 회복(그라인더가 발동 중인 경우엔 위 효과가 50% 증가).

영구적으로 자신의 스킬발동률이 50% 증가(제거 불가)

자신을 제외한 아군 GG 콜라보 격투가의 **체력 최대치의 10%**만큼의 체력과 **분노 80** 회복

-필살기 [세이크리드 엷지→라이드 더 라이트닝]

일렬 공격. 메인 타겟의 분노가 200, 2턴간 타겟 전체의 체력회복률이 30% 감소. 타겟에게 대전 효과를 부여(무효, 제거 불가. 타겟이 필살기를 사용할 때까지 지속). 대전 효과가 제거된 후, 타겟의 버프를 제거하고, 50% 확률로 마비 부여(무효 불가). 타겟에게 자신의 공격력의 200%만큼의 추뎀을 주고(무효 불가), 1턴간 분노회복속도가 20% 감소(무효 불가)

2턴간, 자신의 공격력, 방어력, 관통률이 20% 증가. 자신의 체력을 준 데미지의 30%만큼 회복.

번개 실드를 획득(최대 2번, 내구치는 자신의 공격력의 300%. 실드 지속 기간동안 데미지를 입을시 추가로 분노 100 회복. 이미 번개 실드를 포함한 다른 실드가 있는 경우, 횡수가 리셋되지 않고 그 실드를 리셋)

-무각 [MAX. 세이크리드 엷지→라이드 더 라이트닝]

일렬 공격. 메인 타겟의 분노가 300, 2턴간 타겟 전체의 체력회복률이 30% 감소(그라인더가 발동 중인 경우엔 위 효과가 50% 증가). 발동
턴간 추가로 자신의 공격력, 데미지배율이 10%, 필살기와 스킬 데미지가 20% 증가. 타겟의 버프를 제거하고 대전 효과를 부여(무효, 제거
불가. 타겟의 필살기 데미지가 30% 감소. 필살기를 사용할 때까지 지속). 대전 효과가 제거된 후, 타겟의 버프를 제거하고, 70% 확률로 마
비 부여(무효 불가, 제거 불가). 타겟에게 자신의 공격력의 300%와 최대 체력의 12%만큼의 추뎀을 주고(무효 불가), 1턴간 분노회복속도가
30% 감소(무효 불가)
2턴간, 자신의 공격력, 방어력이 30%, 관통률이 35% 증가. 자신의 체력을 준 데미지의 50%만큼 회복.
번개 실드를 획득(최대 2번, 내구치는 자신의 공격력의 350%, 그라인더가 발동 중인 경우엔 500%. 실드 지속 기간동안 데미지를 입을시
추가로 분노 100 회복. 이미 번개 실드를 포함한 다른 실드가 있는 경우, 횡수가 리셋되지 않고 그 실드를 리셋)
-6문 [SMAX. 라이징 포스]
단일 공격, 메인 타겟과 그 뒤의 적에게 자신의 공격력의 350%와 타겟의 최대 체력 15%만큼의 추뎀을 부여하고, 1턴간 분노회복속도가
35% 감소(무효 불가). 메인 타겟의 분노가 400, 2턴간 타겟 전체의 체력회복률이 30% 감소(그라인더가 발동 중인 경우엔 위 효과가 50%
증가). 발동 턴간 추가로 자신의 공격력, 데미지배율이 15%, 필살기와 스킬 데미지가 20% 증가. 타겟의 버프를 제거하고 대전 효과를 부여
(무효, 제거 불가. 타겟의 필살기 데미지가 35% 감소. 필살기를 사용할 때까지 지속). 대전 효과가 제거된 후, 타겟의 버프를 제거하고, 80%
확률로 마비 부여(무효 불가, 제거 불가). 타겟 전체의 크리저항이 1턴간 35% 감소(제거 불가, 무효 불가). 자신에게 2턴간, 치명 효과(남은
체력이 50% 이상인 적에게 주는 데미지가 30% 증가).
2턴간, 자신의 공격력, 방어력이 35%, 관통률이 50% 증가. 자신의 체력을 준 데미지의 50%만큼 회복.
번개 실드를 획득(최대 2번, 내구치는 자신의 공격력의 400%, 그라인더가 발동 중인 경우엔 600%. 실드 지속 기간동안 데미지를 입을시
추가로 분노 100 회복. 이미 번개 실드를 포함한 다른 실드가 있는 경우, 횡수가 리셋되지 않고 그 실드를 리셋)



<바이켄>

공수 일체, 공격 중시

-패시브 [수라의 길]

등장시, 아군 GG 콜라보 격투가의 크리울 증가(자신은 추가로 20% 증가). 자신의 공격력이 40%, 필살기 데미지가 30%, 방어력과 흡혈률
이 15% 증가.
등장시 자신의 크리울만큼의 가드율과 50%의 가드강도 획득(크리티컬 공격을 받아도 가드 가능). 가드 효과 발동 후의 다음 아군 턴에 1
턴간 30%의 크리울을 추가로 획득(중첩 가능)
바이켄은 반사 데미지를 무시 가능. 공격시 이하 효과를 추가
자신의 체력 최대치와 남은 체력의 차의 20%만큼, 크리티컬 히트를 한 경우엔 30%만큼의 추뎀을 주고, 타겟에게 제거 불가의 출혈 효과
를 2턴간 부여(타겟의 체력 최대치의 15%의 틱뎀 부여, 틱뎀으로 분노 회복 불가능)
전투중 1번만 즉사 데미지를 버티고, 버틸시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 2턴간 자신의 방어력과 공격력이 20% 증가, 크리울X최
대 체력만큼의 체력을 회복

-2문 [MAX. 수라의 길]

등장시, 아군 GG 콜라보 격투가의 크리울 증가(자신은 추가로 30% 증가). 자신의 공격력이 40%, 필살기 데미지가 30%, 방어력과 흡혈률,
크리데미지가 20% 증가.
등장시 자신의 크리울만큼의 가드율과 50%의 가드강도 획득(크리티컬 공격을 받아도 가드 가능). 가드 효과 발동 후의 다음 아군 턴에 1
턴간 35%의 크리울을 추가로 획득(중첩 가능)
바이켄은 반사 데미지를 무시 가능. 공격시 이하 효과를 추가
자신의 체력 최대치와 남은 체력의 차의 30%만큼, 크리티컬 히트를 한 경우엔 40%만큼의 추뎀을 주고(무효 불가), 타겟 체력 최대치와 남
은 체력 차의 20%의 추뎀을 부여. 타겟에게 제거 불가의 출혈 효과를 2턴간 부여(타겟의 체력 최대치의 20%의 틱뎀 부여, 틱뎀으로 분노
회복 불가능)
전투중 1번만 즉사 데미지를 버티고, 버틸시, 자신의 상태이상과 석화를 제거하고, 2턴간 자신의 방어력과 공격력이 30% 증가, 크리울X최
대 체력만큼의 체력을 회복

-스킬 [작주→요참선]

등장 턴에 반드시 스킬 발동. 자신이 필살기로 공격한 적을 우선으로 한 단일 공격.
자신의 남은 체력의 10%을 소비하고, 공격 후에 체력을 준 데미지의 100%만큼 회복(크리티컬 히트를 한 경우에 추가로 최대 체력의 10%
만큼 체력 회복).
자신의 스킬발동률이 20%(최대 3번 중첩 가능) 증가. 자신의 분노가 200 회복하고, 아군 GG 콜라보 격투가(자신 미포함) 1명당 추가로 50
회복. 1턴간, 분노감소 무시

-4문 [MAX. 작주→요참선]

등장 턴에 반드시 스킬 발동. 자신이 필살기로 공격한 적을 우선으로 한 단일 공격. 이 공격은 적의 크리저항을 30% 무시하고, 추가로
30%의 추뎀을 부여(무효 불가)
자신의 남은 체력의 15%을 소비하고, 공격 후에 체력을 준 데미지의 120%만큼 회복(크리티컬 히트를 한 경우에 추가로 최대 체력의 15%
만큼 체력 회복).
자신의 스킬발동률이 35%(최대 2번 중첩 가능) 증가. 자신의 분노가 200 회복하고, 아군 GG 콜라보 격투가(자신 미포함) 1명당 추가로 80
회복. 1턴간, 분노감소 무시

-필살기 [연속 삼도천 건너지]

남은 체력이 가장 적은 적 단일 공격. 자신의 공격력이 타겟보다 높을 경우, 이번 필살기 데미지가 20% 증가. 타겟의 크리저항이 2턴간
20% 감소. 자신의 남은 체력의 20%을 소비하고, 타겟의 체력 최대치의 12%의 추뎀을 부여. 자신의 분노 100 회복(크리티컬 히트를 한 경
우엔 추가로 분노 100 회복)
자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 20% 증가. 2턴간 타겟의 남은 체력 비율에 따라 자신의 흡혈률과 크리저항이 최대 20%까지
증가, 추가로 2턴간 참살 효과(남은 체력이 50% 이하인 타겟에게 20%의 추뎀 부여)와 불굴 효과(자신의 남은 체력이 적을수록 데미지가
최대 15% 증가)를 획득

-무각 [MAX. 연속 삼도천 건너지]

남은 체력이 가장 적은 적에게 가드 저항을 무시한 단일 공격. 자신의 공격력이 타겟보다 높을 경우, 이번 필살기 데미지가 30% 증가. 타
겟의 크리저항이 2턴간 30% 감소(무효 불가). 자신의 남은 체력의 20%을 소비하고, 타겟의 체력 최대치의 15%의 추뎀을 부여. 준 데미지
의 100%만큼의 체력과 분노 200 회복(크리티컬 히트를 한 경우엔 추가로 체력 최대치의 20%만큼의 체력과 분노 120 회복)
자신의 데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 30% 증가. 2턴간 타겟의 남은 체력 비율에 따라 자신의 흡혈률과 크리저항이 최대 30%까지
증가, 추가로 2턴간 참살 효과(남은 체력이 50% 이하인 타겟에게 30%의 추뎀 부여)와 불굴 효과(자신의 남은 체력이 적을수록 데미지가
최대 20% 증가)를 획득. 이번 턴에 반드시 스킬 발동

-6문 [SMAX. 연속 삼도천 건너지]

남은 체력이 가장 적은 적에게 **가드 저항을 무시한** 단일 공격. 자신의 공격력이 타겟보다 높을 경우, 이번 **필살기 데미지가 50% 증가**. 타겟의 **크리저항이 2턴간 35% 감소**(무효 불가). 자신의 **남은 체력의 50%**을 소비하고, 타겟의 체력 최대치의 **25%**의 추뎀을 부여. 준 데미지의 100%만큼의 체력과 **분노 200 회복**(크리티컬 히트를 한 경우엔 추가로 **체력 최대치의 50%만큼의 체력과 분노 150 회복**)
타겟의 체력회복률이 2턴간 50% 저하(무효, 제거 불가). **2턴간 출혈 효과**(최대 체력의 15%의 추뎀 부여. 추뎀으로 분노 회복 불가능. 무효 불가)
자신의 **데미지증가율, 데미지감소율이 2턴간 35%, 필살기내성이 2턴간 20% 증가**. 2턴간 타겟의 남은 체력 비율에 따라 자신의 흡혈률과 크리저항이 최대 **40%**까지 증가, 추가로 2턴간 참살 효과(남은 체력이 50% 이하인 타겟에게 **35%**의 추뎀 부여)와 불굴 효과(자신의 남은 체력이 적을수록 데미지가 최대 **30%** 증가)를 획득. 이번 턴에 반드시 스킬 발동