

ストラテジウム	味方は+1SPDを得る
	味方は+2AGを得る
	味方は背後にも反撃でき、サブライズアタックを受けない
	クランチャンピオンとオニタオシはフィアレスとダッシュを得る

クランチャンピオン




コスト	23
-----	----

武器	スピア	近接武器. RCH: 2, STK: 3 (反撃時), PW: 13. 特殊効果: スローイング (RCH: 13の射撃として使えるが消耗する. この攻撃でターゲットが無力化された場合, 接触すれば回収できる)
	ソード	近接武器. RCH: 1, STK: 3, PW: 13
	ピアシングダガー	近接武器. RCH: 0, STK: 3, PW: 11. 効果: ターゲットのARM半減. ターゲットがしゃがみ状態の時+1STK

STA	2
SPD	5
OFF	16
DEF	12
ACC	12
INT	13
AG	10
T	13
ARM	5
HP	3
M	17

パッシブスキル	ヴィジランス	全方向にLoSが引ける. サブライズアタックを受けない.
	アームズマスター	(Statsに適用済み. アクティブ時+1STK)
アクティブスキル	ディフェンシブスタンス	ストラテジックフェイズに以下の状態に移行できる (効果は次のストラテジックまで) アクティブターンのSTK: 1, リアクティブターンのSTK: デフォルト値
	ダッシュ	ランの最後にSTK: 1の近接攻撃が出来る
コンバットアーツ	フェンシング (近接攻撃の際に いずれか選択)	I: ターゲットの近接攻撃は-3MODを受ける
		II: ターゲットの近接攻撃は-1STKを受ける (1未満にはならない)
		III: 使用者の近接攻撃に+1STK追加
		IV: 使用者の近接攻撃にノックダウンの効果追加

オニタオシ



コスト	21
-----	----

武器	グレートソード	近接武器. RCH: 2, STK: 2, PW: 15. 特殊効果: 前方180°の範囲攻撃. ダメージを与えられた敵は出血 (ストラテジックフェイズの度にTロールし, 失敗したら傷を負う)
	ショートソード	近接武器. RCH: 0, STK: 3, PW: 13.

STA	2
SPD	6
OFF	16
DEF	10
ACC	8
INT	10
AG	10
T	13
ARM	6
HP	3
M	17

パッシブスキル	フィアレス	パニック状態にならない
	アドバンテージ	アクティベーションシーケンスにつき1回, サイズラージおよびヒュージに対する攻撃アクションは任意の数のリロールが出来る
	アームズマスター	(Statsに適用済み. アクティブ時+1STK)
アクティブスキル	ディフェンシブスタンス	ストラテジックフェイズに以下の状態に移行できる (効果は次のストラテジックまで) アクティブターンのSTK: 1, リアクティブターンのSTK: デフォルト値
	フィニシングストライク	負傷させることが出来た場合, 同じ方法でSTK: 1の追撃が行なえる (対象が複数の場合, 1つを選ぶ)
	タウント	移動ステップ中に使用できる. アウェアネス範囲内にいるか, オニタオシにLoSがある全ての敵はINTロールを課される. これに失敗した敵は必ずリアクションを宣言すること
コンバットアーツ	フェンシング (近接攻撃の際に いずれか選択)	I: ターゲットの近接攻撃は-3MODを受ける
		II: ターゲットの近接攻撃は-1STKを受ける (1未満にはならない)
		III: 使用者の近接攻撃に+1STK追加

キツネスペルメイデン



コスト 16


武器	素手	近接 ナチュラル RCH: 0, STK: 1, PW: 11. 特殊効果: アンキーン(ダメージロールが成功した場合、ターゲットはTロールを課される。これに失敗した場合傷を受けるが成功した場合無効化される)
----	----	---

パッシブスキル	ミスティック	スペル使用時, M値で判定する。
	アキュートセンシズ	INTの代わりにAGIでパーシーブとアンカバー(隠れた敵・アイテムの見破り)を行なえる。アウエアネス距離+3"。LoSなしでドッジを行なう場合、AGIは半減しない。
	ヴィジランス	全方向にLoSが引ける。サブライズアタックを受けない。
	チャーム	このモデルに対してリアクションする場合、INTロールを課される。失敗した場合「何もしない」以外の宣言が出来ない。
	スピリットドラム	アウエアネス範囲内の味方はモラルのペナルティを受けない
スペル	キツネノマイ ・バーニングリゾルブ	アクティベーションポイントが0の仲間に、1回復する。 PW:- RCH: 10 STK: 1
	キツネノマイ・フレア	-アタックロールに成功した場合、全方向のモデルにヒットする。 -これによりモデルが負傷した場合、ARM: 0のダメージロールを2回追加出来る。 PW: 15 RCH: 3 STK: 1
	ピュリフィケーション (リアクション時使用不可)	-ターゲットから任意の数のエンチャントを取り除く。 -ウィークンド、ポイズン、ベトリファイ、コンフューズおよびブラインドを取り除く。 -このスペルのターゲットは、エンドフェイズまで敵のエンチャントの影響を受けない。 -ターゲットがアンデッドの場合、ヒットしたとき自動的に傷1。 PW:- RCH: 16 STK: 1

STA 2
SPD 6
OFF 8
DEF 8
ACC 8
INT 14
AG 14
T 8
ARM 1
HP 1
M 15

ストラテジウム	アクティブターンのエンドフェイズの間、AssassinとRogueは通常移動を行なえる。
	AssassinとRogueはHit and Retreat(自身の移動ステップ中、ロールを行わずにエンゲージ状態を解除することができターゲットモデルに対する失敗したダメージロールは一回リロールできる
	AssassinとRogueははポイズンIのトレイトを得る。既に持っている場合ポイズンIIを得る。
	敵モデルは-1SPDを課される

テンリン スワッシュバックラー




コスト	16
+UPG	+3

パッシブスキル	デュエリスト	このモデルの攻撃アクションのターゲットになった相手はレベルIII以下のコンバットアーツを使用できない
	デュアルウィールド	1回の近接攻撃をリロール出来る。
アクティブスキル	ウォリアー	ストラテジックフェイズ中、ディフェンススタンス(防御態勢)に移行できる。そのモデルが攻撃を宣言したとき、アクティブターンはストライク値：1、リアクティブターンはストライク値：デフォルト値。次のストラテジックフェイズ開始時に解除される。
	ローグ	アクティベーションごとに1回、ヒットに成功した場合、AGロールを1回実行できる。成功した場合、そのヒットはノックダウンを獲得する(相手はしゃがみ状態になる)。
	ダッシュ	自身の移動ステップ中、その移動経路の終端でストライク1の近接攻撃を伴うランが行える
コンバットアーツ	フェンシングII	I：ターゲットの近接攻撃は-3MODを受ける
		II：ターゲットの近接攻撃は-1STKを受ける (1未満にはならない)
アップグレード	ファーストエイド	ストラテジックフェイズ中に消費する：使用者の Awareness エリア内の死者でない味方の1HPを回復し、ブリーディング、ポイズン、ウィークンド、クリップルを除去する(インキャパシテイト状態のモデルも自身に使用可能) 2個

STA	2
SPD	6
OFF	15
DEF	10
ACC	10
INT	11
AG	13
T	12
ARM	3
HP	2
M	10

レンジャーズギルド・ハンター



コスト	19
-----	----

武器	ショートボウ	射撃武器。RCH：40 (21-40：-6)，STK：2，PW：16
	ショートソード	近接武器。RCH：0，STK：2，PW：10
	ダガー	近接武器。RCH：0，STK：2，PW：7。 特殊効果：しゃがみ状態のモデルに対して使用時に+1STK

STA	2
SPD	6
OFF	13
DEF	8
ACC	14
INT	10
AG	13
T	10
ARM	2
HP	1
M	10

パッシブスキル	アサシン	出目の結果が1、2、3であればクリティカルヒットを獲得する。
	クライミング	「垂直な面にいる間、他のアクションを行なえない」を無視して、通常移動のように行動出来る。SPDは半減しない。
	トラッキング	パーシープとアンカバーに+3MODを得る。アンカバーを行なう際、INTのペナルティを受けず、パーシープを行なう際、1回だけリロール出来る。
	アドバンテージ	アクティベーションシーケンスにつき1回、ビーストに対する攻撃アクションは任意の数のリロールが出来る
アクティブスキル	ステルスII	I：このモデルがアクティベーションする場合、このモデルが敵モデルの Awareness 範囲内においても、LoSを持たない敵モデルからのリアクションを誘発しない。 II：このモデルを シラウド 状態 (アンカバーされるまでターゲットに出来ない) で配備してもよい。使用者に対して LoS を有している敵モデルがない場合、このモデルはそのストラテジックフェイズに再びシラウド状態になることができる。
	インフィルトレーションII	デプロイメントフェイズ中、戦場の自軍側半分までの任意の場所に配備出来る
	レンジャー	アクティブロール時のエンドフェイズに、通常移動を行える (注：これはリアクションを誘発しない)。

ナイトシェイド




コスト 22

武器	マスタークラフテッド ピアシングダガー	近接武器. RCH : 0, STK : 3, PW : 8. 特殊効果 : ターゲットのARM半減, しやがみ状態のモデルに対して使用時に+1STK
パッシブスキル	アサシン	出目の結果が1、2、3であればクリティカルヒットを獲得する。
	シュラウド状態	トークンで示され, 中身は非開示情報となり, 相手はターゲットにする事が出来ない。 相手はアンカバーにより解除する事が出来る。 サブライズアタックの効果を得る(攻撃のアクティベーションシーケンス中, ターゲットのOFF, DEF, ACC, AG, INTを半分にする)
アクティブスキル	ローグ	アクティベーションごとに1回、ヒットに成功した場合、AGロールを1回実行することができる。成功した場合、そのヒットはノックダウンを獲得する(相手はしやがみ状態に)。
	デュアルウィールド	1回の近接攻撃をリロールできる。
	フリッカー	移動を宣言した場合、障害物や他のモデルが存在しないかのように通り抜けることができ(高低の移動も可)、総移動距離は常にそのモデルの開始位置と終了位置を結ぶ直線で測定される。他のモデルや障害物の上で移動終了は出来ない。そのモデルが空中で移動を終了した場合、代わりにそのモデルをテーブルの真下に置き、落下ダメージのテストを行うこと。敵軍のモデルがこのモデルにリアクションできるのは、このモデルがアクションを行った時か、このモデルが敵の Awareness の範囲内に侵入かつLoSをこのモデルに引くことができる場合のみ。
	インフィルトレーション II	デプロイメントフェイズ中、このモデルを相手の配備ゾーン以外の任意の場所に配備出来る
	ステルス II	I : このモデルがアクティベーションする場合、このモデルが敵モデルの Awareness 範囲内においても、LoSを持たない敵モデルからのリアクションを誘発しない。 II : このモデルをシュラウド状態(アンカバーされるまでターゲットに出来ない)で配備してもよい。使用者に対してLoSを有している敵モデルがない場合、このモデルはそのストラテジックフェイズに再びシュラウド状態になることができる。
コンバットアーツ	フェンシング (近接攻撃の際に いずれか選択)	I : 使用者の攻撃は+6PWを得る。 II : 使用者の攻撃は ポイズンI の効果を得る。 III : 使用者の攻撃は+1STKを得る。 IV : アクティブターンにヒットした攻撃はクリティカルヒットになる。

STA	2
SPD	6
OFF	17
DEF	8
ACC	10
INT	13
AG	16
T	10
ARM	1
HP	1
M	8

ストラテジウム	パーティの配置ゾーンは5インチ前進する。
---------	----------------------

シタデルガード




コスト	19
-----	----

武器	スモールブラジエオン	近接武器, RCH: 0, STK: 1, PW: 15 特殊効果: ターゲットのARM半減, スタン(ターゲットが傷を負った場合, Tロールを課される。失敗した場合, このターン終了時まで全てのアクティベーションポイントを失う)
	ショートソード	近接武器, RCH: 0, STK: 2, PW: 12
	シールド	特殊効果: 前方からの近接攻撃に対して-3, 前方からの遠距離攻撃に対してARM+3, シールドバッシュ (武器攻撃) RCH: 0, STK: 1, PW: 12. 特殊効果: ノックバック(攻撃側が遅んだ離れる方向に1移動させる), アンキーン(ダメージロールが成功した場合, ターゲットはTロールを課される。これに失敗した場合傷を受けるが成功した場合無効化される)

STA	2
SPD	4
OFF	12
DEF	16
ACC	8
INT	12
AG	10
T	12
ARM	6
HP	2
M	14

パッシブスキル	ソルジャー	アウエアネス範囲内にいる (無力・死亡状態でない) 同じパーティのソルジャー1体につき, OFF+1, DEF+1, ACC+1, INT+1およびM+1を得る。
	センチネル	リアクティブターンのとき, 攻撃を行なう際にSTK+1を得る。
	ヴィジランス	サブライズアタックを受けず, 全方位にLoSを引ける
	レジスタンスII	ソーサリーおよびエンチャントメントの攻撃によるヒットとそれに関連する効果は無効化される。
アクティブスキル	プロテクター	リアクティブロールでのみ使用可能。このモデルのSPD 1/2 以内にいる味方のモデルがアタックアクションのターゲットになった場合, このモデルはアクティベーションポイントを消費してその味方のモデルにベースコンタクトするために移動することができる。その場合, 自身が代わりに攻撃の新しいターゲットになる。
コンバットアーツ	フェンシングI	I: ターゲットの近接攻撃は-3MODを受ける

フレイムシェイパー



コスト	15
+ UPG	+1

武器	素手	近接, ナチュラル RCH: 0, STK: 1, PW: 9. 特殊効果: アンキーン(ダメージロールが成功した場合, ターゲットはTロールを課される。これに失敗した場合傷を受けるが成功した場合無効化される)
----	----	--

STA	2
SPD	6
OFF	8
DEF	8
ACC	8
INT	13
AG	12
T	8
ARM	1
HP	1
M	12

パッシブスキル	ソルジャー	アウエアネス範囲内にいる (無力・死亡状態でない) 同じパーティのソルジャー1体につき, OFF+1, DEF+1, ACC+1, INT+1およびM+1を得る。
アクティブスキル	ソーサリー	アクティブロールにソーサリータイプの呪文を唱えるとき, 失敗したロールを1回までリロール出来る。
スベル	ソーサリーIII	イグナイト: -バーン(1): 負傷した場合, 攻撃側はARM: 0の追加ダメージロールを1回行なえる。 PW: 12, RCH: 16, STK: 2 射撃
		フレア: -スウィープII: アタックロールに成功した場合, 3"以内360° 全てのモデルにヒット。 -バーン(2): 負傷した場合, 攻撃側はARM: 0の追加ダメージロールを2回行なえる。 PW: INT RCH: 3 STK: 1 射撃/近接
アップグレード	INT+1	(statsに適用済み)



ヘルリン エクスパトリエイト



コスト 16
+ UPG +9

STA 2
SPD 5
OFF 13
DEF 13
ACC 8
INT 10
AG 10
T 12
ARM 6
HP 2
M 16

武器	ソード	近接武器. RCH:1, STK:3, PW:12.
	ダガー	近接武器. RCH:0, STK:2, PW:9. 特殊効果:しゃがみ状態のモデルに対して使用時に+1STK スローイング:RCH:12(消耗品). 攻撃が失敗した場合でもこのアイテムは失われるが、この攻撃によってターゲットが無力化または死亡した場合、ターゲットに接触することで回収する事ができる.

パッシブスキル	インピード	エンゲージド状態でないターゲットに「攻撃の機会(30p)」を宣言した場合、そのモデルの移動は攻撃の機会が行われた地点で終了し、ターゲットはエンゲージド状態になる.
アクティブスキル	チェインアタック	1回のアクティベーションにつき1回、このモデルのLoS内の敵に対して味方がヒットを与えた場合、このモデルは同じ敵モデルに対して直ちに(ダメージロールの前に)STK1(MOD不可)の攻撃を行う事ができる. 対象が複数の場合1つを選ぶこと. このスキルはアクティベーションやリアクションとみなさず、アクティベーションポイントを消費しない. このスキルの使用中「味方モデルがいるベースコンタクトへのネガティブMOD・誤射」を無視する.
	アーティフィサー	ストラテジックフェイズ中、利用可能なエンチャントスベルを選択し、ロールを行わずにその効果を自身に適用することができる. 効果は次のストラテジックフェイズまで.
	レンジャー	アクティブロール時のエンドフェイズに、通常移動を行える(注:これはリアクションを誘発しない).
スベル	エンチャンティング I	バーニングタッチ:ターゲットは次の効果を得る -スウィープ I:アタックロールに成功した場合、LoS内かつ範囲内の全てのモデルにヒットする. -バーン(1):これによりモデルが負傷した場合、攻撃側はARM:0のダメージロールを1回行なえる. -このエンチャントを受けたモデルはアシストアクションを宣言し、ベースコンタクトした味方のモデルから出血(状態)を取り除くことができる PW:☆ RCH:16 STK:1
アップグレード	ファーストエイド	ストラテジックフェイズ中に消費する:使用者のアウェアネスエリア内の死者でない味方の1HPを回復し、ブリーディング、ポイズン、ウィークンド、クリップルを除去する(インキャパシテイト状態のモデルも自身に使用可能)
	重量軽減	(statsに適用済み, STK+1)
	ストラタジェム	(ストラタジェムに適用済み)

ファリス アウトライダー



コスト 18

武器	ソード	近接武器, RCH: 1, STK: 2, PW: 13.
	ダガー	近接武器, RCH: 0, STK: 2, PW: 10. 特殊効果: シャガみ状態のモデルに対して使用時に+1STK スローイング: RCH: 13(消耗品), 攻撃が失敗した場合でもこのアイテムは失われるが, この攻撃によってターゲットが無力化または死亡した場合, ターゲットに接触することで回収する事ができる.

STA 2
SPD 5
OFF 14
DEF 11
ACC 8
INT 13
AG 12
T 13
ARM 1
HP 2
M 12

パッシブスキル	ステルス I	I: このモデルがアクティベーションする場合, このモデルが敵モデルのアウェアネス範囲内においても, LoSを持たない敵モデルからのリアクションを誘発しない.
	アーケインランタン	ヴィジランス(LoS: 360°, サプライズアタックを受けない), アウェアネス範囲内のシュラウド・イントリギューは解除される.
アクティブスキル	アーティフィサー	ストラテジックフェイズ中, 利用可能なエンチャントスペルを選択し, ロールを行わずにその効果を自身に適用することができる. 効果は次のストラテジックフェイズまで.
	ローグ	アクティベーションごとに1回, ヒットに成功した場合, AGロールを1回実行できる. 成功した場合, そのヒットはノックダウンを獲得する(相手はシャガみ状態になる).
	フォローアップ	敵モデルがこのモデルからのエンゲージド状態を解除したとき, このモデルはSPDの半分まで追いかける事ができる
	タウント	移動ステップ中に使用できる. アウェアネス範囲内にいるか, オニタオンにLoSがある全ての敵はINTロールを課される. これに失敗した敵は必ずリアクションを宣言すること
スペル	エンチャンティング III	アルケインシールド: このエンチャントを受けているモデルへのヒットのPWは半分になる PW: - RCH: 16 STK: 1
		スペクトラルブレード: このエンチャントを受けているヒットは, ターゲットのARM無視. スタagger(ヒットを受けたターゲットは, ターン終了時までアクティベーションポイントを1失う)のトレイツを得る PW: ☆ RCH: 16 STK: 1
		ヘイسن: エンチャントされたモデルはストラテジックフェイズ中に通常移動を行なえる PW: - RCH: 16 STK: 1

アカデミー エクペディショナー



コスト 18
+UPG +3

武器	ダガー	近接武器, RCH: 0, STK: 2, PW: 7. 特殊効果: シャガみ状態のモデルに対して使用時に+1STK スローイング: RCH: 10(消耗品), 攻撃が失敗した場合でもこのアイテムは失われるが, この攻撃によってターゲットが無力化または死亡した場合, ターゲットに接触することで回収する事ができる.
----	-----	---

STA 2
SPD 5
OFF 10
DEF 8
ACC 8
INT 14
AG 10
T 10
ARM 4
HP 2
M 12

パッシブスキル	ソルジャー	アウェアネス範囲内にいる(無力・死亡状態でない) 同じパーティのソルジャー1体につき, OFF+1, DEF+1, ACC+1, INT+1およびM+1を得る.
	センチネル	リアクティブターンのとき, 攻撃を行なう際にSTK+1を得る.
	ヴィジランス	サプライズアタックを受けず, 全方位にLoSを引ける
	レジスタンス II	ソーサリーおよびエンチャントメントの攻撃によるヒットとそれに関連する効果は無効化される.
アクティブスキル	メイジ	スペルを唱えるとき, 未使用のアクティベーションポイントを1消費して, 任意の数リロール出来る.
	ソーサラー	アクティブターン, ソーサリータイプの呪文を唱えるとき, 失敗したロールを1回までリロールすることができる.
スペル	ソーサリー III	アルケインボルト: クリティカル: ノックダウン(ターゲットはシャガみ状態になる) PW: INT RCH: 16 STK: STA
		テレキネティックプラスト: -ノックバック(3)(詠唱者が選んだ離れる方向に3"移動) -ノックダウン(ターゲットはシャガみ状態になる) PW: INT RCH: スプレーL STK: 1
		ソウルクラッシュ: -アーマー無視 -傷ついたとき, 詠唱者の次の終了フェイズまでターゲットはパニックになる. -スタン(ターゲットが傷を負った場合, Tロールを課される. 失敗した場合, このターン終了時まで全てのアクティベーションポイントを失う) PW: INT RCH: 16 STK: 1
アップグレード	ファーストエイド	ストラテジックフェイズ中に消費する: 使用者のアウェアネスエリア内の死者でない味方の1HPを回復し, ブリーディング, ポイズン, ウィークンド, クリップルを除去する(インキャパシテイト状態のモデルも自身に使用可能)

タスクメイジ エクスプローラー



コスト 17
+ UPG +4

武器	ダガー	近接武器。RCH:0, STK:1, PW:7. 特殊効果:しゃがみ状態のモデルに対して使用時に+1STK スローイング:RCH:10(消耗品)。攻撃が失敗した場合でもこのアイテムは失われるが、この攻撃によってターゲットが無力化または死亡した場合、ターゲットに接触することで回収することができる。
----	-----	--

STA 2
SPD 10
OFF 8
DEF 8
ACC 8
INT 14
AG 12
T 10
ARM 0
HP 1
M 12

パッシブスキル	ステルスI	I: このモデルがアクティベーションする場合、このモデルが敵モデルの Awareness 範囲内においても、LoSを持たない敵モデルからのリアクションを誘発しない。
アクティブスキル	トラッキング	パーシープとアンカバーに+3MODを得る。アンカバーを行なう際、INTのペナルティを受けず、パーシープを行なう際、1回だけリロール出来る。
	メイジ	スペルを唱えるとき、未使用のアクティベーションポイントを1消費して、任意の数リロール出来る。
	ウィザード	エルダー・エレメントのスペルを唱えるとき、失敗したロールを1回までリロール出来る
スペル	ソーサリーII	<p>マナバースト:スタグガー PW:INT RCH:16 STK:1</p> <p>ヘイスンドリカバリー:以下のいずれかを行なえる: <ul style="list-style-type: none"> ・ターゲットは1HPを回復 ・クリップルド(状態)の解除 ・ブリーディング(状態)の解除 ・ウィークンド(状態)の解除 ・ボイズン(状態)の解除 PW:- RCH:16 STK:STA</p>
		<p>ウォード:-このスペルのターゲットに対するスペル攻撃のダメージとその効果は無効化される(クリティカル以外)。 -キャスターがエンゲージしている場合、このスペルはそのキャスターのみターゲットに出来る。 PW:- RCH:16 STK:1</p>
		<p>リダイレクトダメージ:このスペルがヒットした場合、ターゲットによるヒットは無効化される(クリティカル以外)。 さらにターゲットモデルは、その攻撃の間に使用したアイテム、スペルおよびアビリティの成功した数に等しいヒットを受ける(クリティカル以外)。 このスペルは「ベースコンタクトしている味方への遠距離攻撃」の影響を受けない。 PW:- RCH:16 STK:1</p>
		<p>コンフューズターゲット:-マインドゲーム -ターゲットモデルはそのターンの終わりまで混乱(状態)になる PW:- RCH:16 STK:1</p>
		<p>ディスペルマジック:-ターゲットなし。次のうち一つを選ぶ: <ul style="list-style-type: none"> ・ターゲットのソーサリーエンチャントメント、トランスミュレーションスペルを戦場から取り除く。 ・ターゲットの召喚クリーチャーを戦場から取り除く。 ・シュラウド(状態)を解除する PW:- RCH:16, AOW:サークルL STK:1</p>
		<p>モデルは飛行スキルを使用出来る (障害物やモデルの上を移動し、その上で移動終了出来る。カバーを得る事が出来ない。エンゲージド状態にされない。自発的にしゃがみ状態になれない。近接攻撃のターゲットにされない。近接攻撃を宣言した場合、ターゲットは反撃を宣言することは出来る) (statsに適用済み, STK:1, SPDx2)</p>
UPGRADE	空飛ぶ続後	