

- [はじめに](#)
- [信頼補正の種類と効果](#)
- [信頼度](#)
- [信頼補正の発生条件](#)
- [まとめ](#)
- [補正可能なキャラ&信頼度初期値](#)
 - [機動戦士ガンダムSEED](#)
 - [OVERMAN キングゲイナー](#)
 - [蒼穹のファフナー](#)
 - [電脳戦機バーチャロンマーズ](#)
 - [機獣創世記ゾイドジェネシス](#)
 - [マジンガーZ](#)
 - [鋼鉄神ジーク](#)
 - [ガイキング LEGEND OF DAIKU - MARYU](#)
 - [神魂合体ゴードンナー！！](#)
 - [ガン×ソード](#)
 - [オリジナル](#)

はじめに

- 今作の信頼補正は、今までのシリーズのように、命中回避(CT補正やダメージ補正だった場合もあったが)に一律の補正がかかるわけではない。
- とりあえず、「**同じ作品の仲間同士を隣接させておくと、何となく有利になる**」と思っておけばよい。

信頼補正の種類と効果

- 補正の種類は、「与ダメージ+・被ダメージ-・命中率+・回避率+・クリティカル率+」がそれぞれ「格闘に対して」「射撃に対して」あり5*2=10種類、それに「獲得資金+・獲得経験値+」の合計12種類が存在する。
- 各キャラクターごとに、所持する信頼補正の種類が決められている。
 - 例：キラは射撃与ダメ+、アスランは格闘与ダメ+など。
- キャラクター間で信頼補正が発生すると、**それぞれのキャラが所有する信頼補正が、両キャラに対し有効になる**。
 - 例：キラとアスランで信頼補正を発生させると、両キャラ共に格闘与ダメ+補正と射撃与ダメ+補正がかかる。
- 補正の効果は信頼度がそのまま%となり加算される。信頼度については後述。
 - 例：キラとアスランの間の信頼度が5しかない場合、補正を発生させても格闘と射撃のダメージは5%しか増えないが、信頼度が最大の30の場合、格闘と射撃のダメージは30%も増えることになる。

信頼度

- 信頼度は各キャラクター間にそれぞれ別データとして存在する。
 - 例：キャラAとキャラBの信頼度10、キャラAとキャラCの信頼度20、キャラBとキャラCの信頼度30。
- 信頼度の最低値は0、最高値は30。
- 補正可能なキャラと一緒に出撃する事で、ステージクリア後にそのキャラとの間の信頼度が1上昇する(全滅プレイ時は上昇しない)。
 - シングルユニット、パートナーユニット関係なく、補正可能な二人が出撃さえしていればよい。
 - ステージクリア時にどちらか一方、または両方が撤退・撃墜されていても上昇する。
 - スポット参戦時も上昇する。また、一度マップ上に出ささえすれば、第12-2話のルウのように即撤退しても上昇する。
 - ただし例外あり。第1話のボス、第26B話のソウタ、第27B話のフェルミなど。
- 味方のユニットにカーソルを合わせると、そのユニットに乗っているキャラとの間に信頼補正が発生するキャラの乗るユニット上に青いマークが点滅する。
- 信頼補正が発生するキャラとパートナーであったり、合体している場合は、自ユニットに青いマークが現れる。
- 信頼度0の場合、補正可能キャラであっても補正は無いと判断され、青いマークは点滅しない。
 - 信頼補正があるキャラでも初参戦のステージで補正が確認できないのはこのため。
- 一度上昇した信頼度は減少することがない。また、周回プレイ時に引き継がれる。

信頼補正の発生条件

- シングルユニットの場合
 - 隣接している複数のシングルユニットから信頼補正を受ける事ができる。
 - 例：キラの周りにアスラン、ムウ、マリユ、カガリの四人を隣接させると、キラは格闘・射撃ダメージ+、格闘・射撃被ダメージ-、獲得資金+の五つの効果を得ることができる。
 - パートナーユニットを隣接させても信頼補正は発生しない。
- パートナーユニットの場合
 - サブユニットとの間でしか信頼補正が発生しない。パートナーユニットに補正可能なキャラを隣接させても信頼補正は発生しない。
 - また、サブユニットとの間に信頼補正が発生しない場合でも、隣接ユニットとは信頼補正は発生しない。
- 合体ユニットの場合(ゴードンナーTDM・ブレイドゲイナーTDM・ソルヴリアス)
 - 基本は上記の、シングルユニットの場合、パートナーユニットの場合に準ずる。

- 。その上で、合体中はサブパイロットとの間に常に信頼補正がかかる。
例：ゴオと杏奈で合体している場合、格闘ダメージ+と格闘命中率+の効果が常に発生する。

- 。上記のすべての場合で、**同じキャラに同一種類の信頼補正が複数発生した場合、信頼度の高い方の効果が優先され、効果は重複しない。**
 - 。例：キラとディアッカは二人とも信頼補正が射撃ダメージ+だが、アスランに二人を隣接させた場合、アスランには信頼度の高い方のキャラの効果が適応される。
 - 。例：キラとディアッカをパートナーユニットにした場合、二人の信頼度分の射撃ダメージ+補正がかかる。

まとめ

- 。シングルユニット：複数のシングルユニットから信頼補正を得る事ができるが、隣接させる必要がある。
- 。パートナーユニット：常に信頼補正を受けられるが、サブユニット以外からの補正を受ける事ができない。
- 。合体ユニット：シングルユニット、パートナーユニットの法則はそのまま、それとは別にサブパイロットから常に信頼補正を受ける事ができる。

補正可能なキャラ & 信頼度初期値

- 。 = 信頼度初期値5、その他初期値0
- 。(格)=格闘武器、(射)=射撃武器

機動戦士ガンダムSEED

キラ	補正を与えるキャラ				
	アスラン	ディアッカ	バルトフェルド マリュー	ラクスマウ	カガリ
(射)与ダメ+	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	獲得資金+

アスラン	補正を与えるキャラ								
	キラ ディアッカ	バルトフェルド マリュー	ムウ ラクスマウ	イザーク	ルナマリア	ハイネ	シン	レイ	カガリ
(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)命中率+	(射)命中率+	(射)回避率+	(格)CT率+	(射)CT率+	獲得資金+

ムウ	補正を与えるキャラ					
	アスラン	キラ ディアッカ	マリュー バルトフェルド	ラクスマウ	ステラ	カガリ
(射)被ダメ-	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)回避率+	獲得資金+

バルト	補正を与えるキャラ					
	アスラン	キラ	マリュー	ムウ ラクスマウ	ヒルダ	カガリ
(格)被ダメ-	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(射)CT率+	獲得資金+

カガリ	補正を与えるキャラ			
	アスラン	キラ	バルトフェルド マリュー	ラクス ムウ
獲得資金+	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-

ヒルダ	補正を与えるキャラ	
	バルトフェルド	ラクス
(射)C T率+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-

マリュー	補正を与えるキャラ				
	アスラン	キラ	バルトフェルド	ムウ	カガリ
(格)被ダメ-	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	獲得資金+

ラクス	補正を与えるキャラ					
	アスラン	キラ	バルトフェルド	ムウ	ヒルダ	カガリ
(射)被ダメ-	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(射)C T率+	獲得資金+

シン	補正を与えるキャラ				
	アスラン	ルナマリア	ステラ	ハイネ	レイ
(格)C T率+	(格)与ダメ+	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+	(射)C T率+

ルナマリア	補正を与えるキャラ			
	アスラン	ハイネ	シン	レイ
(射)命中率+	(格)与ダメ+	(射)回避率+	(格)C T率+	(射)C T率+

イザーク	補正を与えるキャラ	
	アスラン	ディアッカ
(格)命中率+	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+

ディアッカ	補正を与えるキャラ			
	アスラン	キラ	ムウ	イザーク
(射)与ダメ+	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(射)被ダメ-	(格)命中率+

ハイネ	補正を与えるキャラ			
	アスラン	ルナマリア	シン	レイ

(射)回避率+	(格)与ダメ+	(射)命中率+	(格)C T率+	(射)C T率+
---------	---------	---------	----------	----------

レイ	補正を与えるキャラ			
	アスラン	ルナマリア	ハイネ	シン
(射)C T率+	(格)与ダメ+	(射)命中率+	(射)回避率+	(格)C T率+

ステラ	補正を与えるキャラ	
	ムウ	シン
(格)回避率+	(射)被ダメ-	(格)C T率+

セレーネ	スウェン
(射)被ダメ-	(射)与ダメ+

OVERMAN キングゲイナー

ゲイナー	補正を与えるキャラ				
	シンシア	ゲイン	サラ	ベロー	アデット
(射)与ダメ+	(格)与ダメ+	(射)命中率+	(射)回避率+	獲得経験値+	獲得資金+

ゲイン	補正を与えるキャラ					
	ゲイナー	ガウリ	サラ	アスラム	ベロー	アデット
(射)命中率+	(射)与ダメ+	(格)回避率+	(射)回避率+	(格)C T率+	獲得経験値+	獲得資金+

サラ	補正を与えるキャラ					
	シンシア	ゲイナー	ゲイン	ガウリ	ベロー	アデット
(射)回避率+	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(射)命中率+	(格)回避率+	獲得経験値+	獲得資金+

ベロー	補正を与えるキャラ				
	ゲイナー	ゲイン	ガウリ	サラ	アデット
獲得経験値+	(射)与ダメ+	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+	獲得資金+

ガウリ	補正を与えるキャラ			
	ゲイン	サラ	ベロー	アデット
(格)回避率+	(射)命中率+	(射)回避率+	獲得経験値+	獲得資金+

ヤッサバ	補正を与えるキャラ			
	エンゲ	ケジナン	ジャボリ	アデット
(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)命中率+	獲得経験値+	獲得資金+

アデット	補正を与えるキャラ							
	ゲイナー	ヤッサバ	エンゲ	ケジナン	ゲイン	ガウリ	サラ	ベロー ジャボリ
獲得資金 +	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)命中率+	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+	獲得経験 値+

ケジナン	補正を与えるキャラ				
	シンシア	ヤッサバ	エンゲ	ジャボリ	アデット
(格)命中率+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	獲得経験値+	獲得資金+

エンゲ	補正を与えるキャラ				
	シンシア	ヤッサバ	ケジナン	ジャボリ	アデット
(射)被ダメ-	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(格)命中率+	獲得経験値+	獲得資金+

ジャボリ	補正を与えるキャラ				
	ヤッサバ	エンゲ	ケジナン	アスハム	アデット
獲得経験値+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)命中率+	(格)C T率+	獲得資金+

シンシア	補正を与えるキャラ			
	ゲイナー	エンゲ	ケジナン	サラ
(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(射)被ダメ-	(格)命中率+	(射)回避率+

アスハム	補正を与えるキャラ	
	ゲイン	ジャボリ
(格)C T率+	(射)命中率+	獲得経験値+

蒼穹のファフナー

一騎	補正を与えるキャラ							
	衛	剣司	真矢	道生	カノン	咲良	甲洋	翔子
(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+	(格)C T率+	獲得経験 値+	獲得資 金+

真矢	補正を与えるキャラ							
	一騎	衛	剣司	道生	カノン	咲良	甲洋	翔子
(射)命中率+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)回避率+	(射)回避率+	(格)CT率+	獲得経験値+	獲得資金+

咲良	補正を与えるキャラ							
	一騎	衛	剣司	真矢	道生	カノン	甲洋	翔子
(格)CT率+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+	獲得経験値+	獲得資金+

剣司	補正を与えるキャラ							
	一騎	衛	真矢	道生	カノン	咲良	甲洋	翔子
(射)被ダメ-	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+	(格)CT率+	獲得経験値+	獲得資金+

衛	補正を与えるキャラ							
	一騎	剣司	真矢	道生	カノン	咲良	甲洋	翔子
(格)被ダメ-	(格)与ダメ+	(射)被ダメ-	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+	(格)CT率+	獲得経験値+	獲得資金+

カノン	補正を与えるキャラ						
	一騎	衛	剣司	真矢	道生	咲良	
(射)回避率+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(射)命中率+	(格)回避率+	(格)CT率+	

道生	補正を与えるキャラ							
	一騎	衛	剣司	真矢	カノン	咲良	甲洋	翔子
(格)回避率+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(射)命中率+	(射)回避率+	(格)CT率+	獲得経験値+	獲得資金+

翔子	補正を与えるキャラ							
	一騎	衛	剣司	真矢	道生	咲良	甲洋	
獲得資金+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(射)命中率+	(格)回避率+	(格)CT率+	獲得経験値+	

甲洋	補正を与えるキャラ							
	一騎	衛	剣司	真矢	道生	咲良	翔子	

獲得経験値 +	(格)与ダメ +	(格)被ダメ -	(射)被ダメ -	(射)命中率 +	(格)回避率 +	(格)CT率 +	獲得資金 +
------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-----------

電腦戦機バーチャロンマーズ

チーフ	補正を与えるキャラ		
	フェイ	ハッター	クリアリア
(射)与ダメ+	(射)回避率+	(格)CT率+	(射)CT率+

ハッター	補正を与えるキャラ		
	チーフ	フェイ	クリアリア
(格)CT率+	(射)与ダメ+	(射)回避率+	(射)CT率+

フェイ	補正を与えるキャラ	
	チーフ	ハッター
(射)回避率+	(射)与ダメ+	(格)CT率+

クリアリア	補正を与えるキャラ	
	チーフ	ハッター
(射)CT率+	(射)与ダメ+	(格)CT率+

機獣創世記ゾイドジェネシス

ルージ	補正を与えるキャラ								
	ザイリン	ガラガ	ラ・カン	ソウタ	レ・ミイ	コトナ	セイジウロウ	ロン	ア・カン
(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+	(格)CT率+	(射)CT率+	獲得資金+

ラ・カン	補正を与えるキャラ							
	ルージ	ザイリン	ガラガ	ティ・ゼ	レ・ミイ	コトナ	セイジウロウ	ロン
(射)被ダメ-	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+	(格)CT率+	(射)CT率+

レ・ミィ	補正を与えるキャラ								
	ルージ	ザイリン	ガラガ	ラ・カン	ソウタ	ティ・ゼ	コトナ	セイジュウロウ	ロン
(格)回避率+	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)命中率+	(射)命中率+	(射)回避率+	(格)CT率+	(射)CT率+

コトナ	補正を与えるキャラ							
	ルージ	ガラガ	ラ・カン	ソウタ	レ・ミィ	セイジュウロウ	ロン	
(射)回避率+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)命中率+	(格)回避率+	(格)CT率+	(射)CT率+	

ガラガ	補正を与えるキャラ						
	ルージ	ラ・カン	レ・ミィ	コトナ	セイジュウロウ	ロン	ア・カン
(格)被ダメ-	(格)与ダメ+	(射)被ダメ-	(格)回避率+	(射)回避率+	(格)CT率+	(射)CT率+	獲得資金+

ロン	補正を与えるキャラ					
	ルージ	ガラガ	ラ・カン	レ・ミィ	コトナフェルミ	セイジュウロウ
(射)CT率+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)回避率+	(射)回避率+	(格)CT率+

セイジュウロウ	補正を与えるキャラ					
	ルージ	ガラガ	ラ・カン	レ・ミィ	コトナ	ロン
(格)CT率+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)回避率+	(射)回避率+	(射)CT率+

ティ・ゼ	補正を与えるキャラ	
	ラ・カン	レ・ミィ
(射)命中率+	(射)被ダメ-	(格)回避率+

ア・カン	補正を与えるキャラ	
	ルージ	ガラガ
獲得資金+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-

ザイリン	補正を与えるキャラ			
	ルージ	ラ・カン	ソウタ	レ・ミィ

(射)与ダメ+	(格)与ダメ+	(射)被ダメ-	(格)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+
---------	---------	---------	---------	---------	---------

ソウタ	補正を与えるキャラ			
	ルージ	ザイリン	レ・ミィ	コトナ フェルミ
(格)命中率+	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)回避率+	(射)回避率+

フェルミ	補正を与えるキャラ		
	ザイリン	ソウタ	ロン
(射)回避率+	(射)与ダメ+	(格)命中率+	(射)C T率+

マジンガーZ

甲児	補正を与えるキャラ	
	ボス	さやか
(格)被ダメ-	獲得経験値+	獲得資金+

さやか	補正を与えるキャラ	
	甲児	ボス
獲得資金+	(格)被ダメ-	獲得経験値+

ボス	補正を与えるキャラ	
	甲児	さやか
獲得経験値+	(格)被ダメ-	獲得資金+

鋼鉄神ジーク

剣児	補正を与えるキャラ			
	鏡	磁偉俱	柳生	美和
(格)与ダメ+	(射)回避率+	(格)C T率+	(射)C T率+	獲得資金+

磁偉俱	補正を与えるキャラ			
	剣児	鏡	柳生	美和
(格)C T率+	(格)与ダメ+	(射)回避率+	(射)C T率+	獲得資金+

鏡	補正を与えるキャラ			
	剣児	磁偉俱	柳生	美和
(射)回避率+	(格)与ダメ+	(格)C T 率+	(射)C T 率+	獲得資金+

美和	補正を与えるキャラ			
	剣児	鏡	磁偉俱	柳生
獲得資金+	(格)与ダメ+	(射)回避率+	(格)C T 率+	(射)C T 率+

柳生	補正を与えるキャラ			
	剣児	鏡	磁偉俱	美和
(射)C T 率+	(格)与ダメ+	(射)回避率+	(格)C T 率+	獲得資金+

ガイキング LEGEND OF DAIKU - MARYU

ダイヤ	補正を与えるキャラ						
	ガリス(ローサ)	ルル	リー	ディック	ピュリア	ノーザ	ヤンマ
(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+	(格)C T 率+	獲得資金+

ピュリア	補正を与えるキャラ					
	ダイヤ	ガリス(ローサ)	ルル	リー	ディック	ヤンマ
(射)回避率+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(射)命中率+	(格)回避率+	獲得資金+

リー	補正を与えるキャラ							
	ダイヤ	ガリス(ローサ)	ルル	ディック	ピュリア	ノーザ	ヴェスターヌ	ヤンマ
(射)命中率+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)回避率+	(射)回避率+	(格)C T 率+	(射)C T 率+	獲得資金+

ディック	補正を与えるキャラ						
	ダイヤ	ガリス(ローサ)	ルル	リー	ピュリア	ノーザ	ヤンマ
(格)回避率+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(射)命中率+	(射)回避率+	(格)C T 率+	獲得資金+

ヤンマ	補正を与えるキャラ					
	ダイヤ	ガリス(ローサ)	ルル	リー	ディック	ピュリア
獲得資金+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+

ガリス(ローサ)	補正を与えるキャラ				
	ダイヤ	リー	ディック	ピュリア	ヤンマ
(格)被ダメ-	(格)与ダメ+	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+	獲得資金+

- ・信頼度はルルと共用

ルル	補正を与えるキャラ				
	ダイヤ	リー	ディック	ピュリア	ヤンマ
(射)被ダメ-	(格)与ダメ+	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)回避率+	獲得資金+

ノーザ	補正を与えるキャラ				
	ダイヤ	リー	ディック	ヴェスターヌ	ケイン
(格)CT率+	(格)与ダメ+	(射)命中率+	(格)回避率+	(射)CT率+	獲得経験値+

ケイン	補正を与えるキャラ	
	ノーザ	ヴェスターヌ
獲得経験値+	(格)CT率+	(射)CT率+

ヴェスターヌ	補正を与えるキャラ		
	リー	ノーザ	ケイン
(射)CT率+	(射)命中率+	(格)CT率+	獲得経験値+

神魂合体ゴードンナー！！

ゴオ	補正を与えるキャラ				
	静流	杏奈	ミラ	光司	ルウ
(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)命中率+	(格)回避率+	(射)CT率+	獲得資金+

杏奈	補正を与えるキャラ				
	ゴオ	静流	ミラ	光司	ルウ
(格)命中率+	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)回避率+	(射)CT率+	獲得資金+

ミラ	補正を与えるキャラ			
	ゴオ	静流	杏奈	ルウ
(格)回避率+	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)命中率+	獲得資金+

静流	補正を与えるキャラ				
	ゴオ	杏奈	ミラ	光司	ルウ
(射)与ダメ+	(格)与ダメ+	(格)命中率+	(格)回避率+	(射)C T率+	獲得資金+

光司	補正を与えるキャラ		
	ゴオ	静流	杏奈
(射)C T率+	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)命中率+

ルウ	補正を与えるキャラ			
	剣 ゴオ	静流	杏奈	ミラ
獲得資金+	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)命中率+	(格)回避率+

剣 ルウ
(格)与ダメ+ 獲得資金+

ガン×ソード

ヴァン	補正を与えるキャラ		
	レイ	ネロ	プリシラ
(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-	(格)C T率+

ネロ	補正を与えるキャラ		
	ヴァン	レイ	プリシラ
(格)被ダメ-	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)C T率+

プリシラ	補正を与えるキャラ		
	ヴァン	レイ	ネロ
(格)C T率+	(格)与ダメ+	(射)与ダメ+	(格)被ダメ-

レイ	補正を与えるキャラ		
	ヴァン	ネロ	プリシラ
(射)与ダメ+	(格)与ダメ+	(格)被ダメ-	(格)CT率+

ミハエル	ファサリナ
(射)CT率+	(格)回避率+

オリジナル

ミスト	補正を与えるキャラ	
	シェルディア	アンジェリカ
(格)CT率+	(格)被ダメ-	(射)被ダメ-

アンジェリカ	補正を与えるキャラ	
	シェルディア	ミスト
(射)被ダメ-	(格)被ダメ-	(格)CT率+

シェルディア	補正を与えるキャラ	
	アンジェリカ	ミスト
(格)被ダメ-	(射)被ダメ-	(格)CT率+