

名称	効果
火炎放射	ターゲットの敵単体に火属性の継続ダメージ。種族『炎』に無効。
水流放射	ターゲットの敵単体に水属性の継続ダメージ。種族『海』に無効。
氷撃放射	ターゲットの敵単体に氷属性の継続ダメージ。種族『氷』に無効。
雷撃放射	ターゲットの敵単体に雷属性の継続ダメージ。種族『雷』に無効。
毒気放射	ターゲットの敵単体に毒属性の継続ダメージ。種族『毒・死・器』に無効。
神術放射	ターゲットの敵単体に神聖属性の継続ダメージ。
魔術放射	ターゲットの敵単体に魔法属性の継続ダメージ。
強酸放射	ターゲットの敵単体に酸属性の継続ダメージ。種族『海・蟲』に無効。
大火炎陣	敵師団 1 つに火属性の継続ダメージ。種族『炎』に無効。
大水流陣	敵師団 1 つに水属性の継続ダメージ。種族『海』に無効。
大氷撃陣	敵師団 1 つに氷属性の継続ダメージ。種族『氷』に無効。
大雷撃陣	敵師団 1 つに雷属性の継続ダメージ。種族『雷』に無効。
大毒気陣	敵師団 1 つに毒属性の継続ダメージ。種族『毒・死・器』に無効。
大神術陣	敵師団 1 つに神聖属性の継続ダメージ。
大魔術陣	敵師団 1 つに魔法属性の継続ダメージ。
大強酸陣	敵師団 1 つに酸属性の継続ダメージ。種族『海・蟲』に無効。
術式増幅	所属師団の継続ダメージと回復値をスキル%増幅。
城壁崩し	敵軍の城壁防御値を減らす。
城壁構築	自軍の城壁防御値を増やす。
対術障壁	自分への毒・酸以外の継続ダメージを軽減。
対術結界	所属師団への毒・酸以外の継続ダメージを軽減。
対術反射	自分への毒・酸以外の継続ダメージを反射。
対術吸収	自分への毒・酸以外の継続ダメージを吸収。
自己治癒	自分のHPを継続回復。

名称	効果
対象治癒	種族「死」以外のターゲットされた味方回復。
全体治癒	種族「死」以外の所属師団メンバーのHP継続回復。
平等治癒	所属師団メンバーのHP継続回復。
魔族医療	種族「魔」「死」を持つ所属師団メンバーのHP継続回復。
日中再生	昼に自分を回復。
夜間再生	夜に自分を回復。
解毒治療	所属師団への「毒」付与無効。継続毒ダメージを半減。
解呪治療	所属師団への「呪い」付与無効。
麻痺治療	所属師団への「麻痺」付与無効。
削減治療	所属師団への「削減」付与無効。継続酸ダメージを半減。
絶対治療	所属師団への毒・麻痺・呪い・削減付与を無効。
異常耐性	自分へのあらゆる状態異常を受けつけない。
勇猛果敢	精神攻撃・封印攻撃・魅了攻撃系を無効化。忠誠上昇補助。
複数異常	状態異常攻撃を攻撃対象全てに発生させる。
反撃異常	状態異常攻撃を反撃対象に発生させる。
愚者の嘘	相対的にスキル値分の敵スキルを基本部分から削除
虹の毒撃	毒・呪い・麻痺・4種パラメータ削減効果。
毒化攻撃	敵に毒を与え、継続的に毒ダメージを与える。
麻痺攻撃	麻痺値を敵に与え、2ポイントで1回分行動不能。
呪の一撃	敵に呪いを与え、吸血攻撃を除く回復を阻害する。
魅了攻撃	敵を魅了し、現ターンの行動を完全抑制。
封印攻撃	戦闘中、対象のターンエンド効果を封印。
解除攻撃	活性 / 指揮 / 陣形の上昇効果を発揮させない異常付与。
攻撃削減	1回の攻撃ごとに、敵の攻撃値を削減する。
防御削減	1回の攻撃ごとに、敵の防御値を削減する。
速度削減	1回の攻撃ごとに、敵の速度値を削減する。
知力削減	1回の攻撃ごとに、敵の知力値を削減する。
吸血攻撃	攻撃命中時、自己HP現在値のスキル%分を回復。攻撃対象が死・器種族時には無効。
精神攻撃	相手の忠誠をスキル値分下げて、スキル値分ゲージ吸収。
貫通攻撃	ターゲットの前後の敵も同時に攻撃する。

名称	効果
扇形攻撃	ターゲットと同じ列にいる敵を全て攻撃。
十字攻撃	ターゲットと同じ列と前後の敵を全て攻撃。
全域攻撃	敵師団全てを攻撃。
軍団攻撃	スキル値分、次の師団を目標に攻撃を行う。
側面無効	所属師団への側面攻撃を無効化。
遠隔無効	所属師団への遠隔攻撃を無効化。
貫通無効	所属師団への貫通攻撃を無効化。
扇形無効	所属師団への扇形攻撃を無効化。
十字無効	所属師団への十字・貫通・扇形攻撃を無効化。
全域無効	所属師団への全域攻撃を無効化。
範囲無効	所属師団への全ての範囲攻撃を無効化。
側面攻撃	敵のフォースを削り後列の敵も狙える。イベイドを一定量無視。
遠隔攻撃	敵の反撃無効。昼のみ、後列の敵も狙える。
確率追撃	一定確率で追撃発生。スキル値 100 ごとに確定追撃となる。
必殺増加	性能値分、クリティカル発生%が増加。
反撃倍加	性能値分、反撃のダメージ倍率が増加。
次元斬撃	遠隔攻撃&カブト割&パリングの性能を持ち、敵の竜鱗&パリングを無視。
致命必殺	クリティカルの威力が増加。
カブト割	性能値%、敵の防御値無視。最大値は 80
自決自爆	倒された時に残 H P 量で敵に自爆ダメージ。
全力攻撃	攻撃時に与被ダメージ増加。かつ HP 減少時のダメージ低減を緩和。(最大 75%)
反撃耐性	攻撃時にスキル値 % 分の反撃ダメージを低減させる。最大値は 90。
特攻防御	種族特攻によるダメージを減少させる。
パリング	性能値%でクリティカル以外の攻撃を弾く。
イベイド	性能値%で遠隔攻撃を回避する。
専守防衛	攻撃しない代わりに受けるダメージを半減させる。
前進防御	隊列が 1 つ前の味方への攻撃を庇う。
標的後逸	自身が対象の攻撃を、隊列が 1 つ後ろの味方へ変更。
堅守体躯	被ダメージ及び、H P 回復量が減少する。最大値は 90
矮小体躯	被ダメージが増える代わりに、スキル性能%で回避する。最大値は 80
竜鱗守護	遠隔攻撃以外の一定以下被ダメージを無視。
リカバリ	戦闘中、一度だけ復活する。

名称	効果
兵士運搬	師団が受ける地形のマイナス効果を無効化。
地形無効	両軍全師団への地形効果と愚者の嘘を完全無効化。
必殺耐性	相手のクリティカル確率をスキル性能値分減少する。
致命耐性	相手の致命必殺のスキル値を性能値分減少する。
自爆障壁	自爆ダメージをスキル性能%軽減する。
自爆結界	所属師団への自爆ダメージをスキル性能%軽減する。
神魔体躯	被ダメージ及び、HP回復量が減少する。さらに自爆軽減。最大値は 98
男性特攻	種族「男」を持つ敵に大ダメージ。
女性特攻	種族「女」を持つ敵に大ダメージ。
人間特攻	種族「人」を持つ敵に大ダメージ。
魔族特攻	種族「魔」を持つ敵に大ダメージ。
神族特攻	種族「神」を持つ敵に大ダメージ。
器兵特攻	種族「器」を持つ敵に大ダメージ。
竜族特攻	種族「竜」を持つ敵に大ダメージ。
蟲族特攻	種族「蟲」を持つ敵に大ダメージ。
魔獣特攻	種族「獣」を持つ敵に大ダメージ。
水棲特攻	種族「海」を持つ敵に大ダメージ。
飛行特攻	種族「飛」を持つ敵に大ダメージ。
火霊特攻	種族「火」を持つ敵に大ダメージ。
氷霊特攻	種族「氷」を持つ敵に大ダメージ。
雷霊特攻	種族「雷」を持つ敵に大ダメージ。
樹霊特攻	種族「樹」を持つ敵に大ダメージ。
毒性特攻	種族「毒」を持つ敵に大ダメージ。
不死特攻	種族「死」を持つ敵に大ダメージ。
騎士特攻	種族「騎」を持つ敵に大ダメージ。
夜行特攻	種族「夜」を持つ敵に大ダメージ。
超越特攻	種族「超」を持つ敵に大ダメージ。
全種特攻	全ての種族に大ダメージ。
男性活性	所属師団の種族「男」を持つ自分以外の兵強化。
女性活性	所属師団の種族「女」を持つ自分以外の兵強化。
人間活性	所属師団の種族「人」を持つ自分以外の兵強化。
魔族活性	所属師団の種族「魔」を持つ自分以外の兵強化。

名称	効果
神族活性	所属師団の種族「神」を持つ自分以外の兵強化。
器兵活性	所属師団の種族「器」を持つ自分以外の兵強化。
竜族活性	所属師団の種族「竜」を持つ自分以外の兵強化。
蟲族活性	所属師団の種族「蟲」を持つ自分以外の兵強化。
魔獣活性	所属師団の種族「獣」を持つ自分以外の兵強化。
水棲活性	所属師団の種族「海」を持つ自分以外の兵強化。
飛行活性	所属師団の種族「飛」を持つ自分以外の兵強化。
火靈活性	所属師団の種族「火」を持つ自分以外の兵強化。
氷靈活性	所属師団の種族「氷」を持つ自分以外の兵強化。
雷靈活性	所属師団の種族「雷」を持つ自分以外の兵強化。
樹靈活性	所属師団の種族「樹」を持つ自分以外の兵強化。
毒性活性	所属師団の種族「毒」を持つ自分以外の兵強化。
不死活性	所属師団の種族「死」を持つ自分以外の兵強化。
騎士活性	所属師団の種族「騎」を持つ自分以外の兵強化。
夜行活性	所属師団の種族「夜」を持つ自分以外の兵強化。
超越活性	所属師団の種族「超」を持つ自分以外の兵強化。
師団活性	所属師団の自分以外の兵強化。
攻撃陣形	所属師団が4人以上生存で攻撃値を強化。
防御陣形	自分より後ろの味方を庇う。4人以上生存で防御値上昇。
速度陣形	所属師団が4人以上生存で速度値を強化。
知力陣形	所属師団が4人以上生存で知力値を強化。
男性指揮	所属師団の種族「男」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
女性指揮	所属師団の種族「女」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
人間指揮	所属師団の種族「人」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
魔族指揮	所属師団の種族「魔」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
神族指揮	所属師団の種族「神」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
器兵指揮	所属師団の種族「器」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
竜族指揮	所属師団の種族「竜」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
蟲族指揮	所属師団の種族「蟲」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
魔獣指揮	所属師団の種族「獣」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
水棲指揮	所属師団の種族「海」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
飛行指揮	所属師団の種族「飛」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。



名称	効果
火霊指揮	所属師団の種族「火」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
氷霊指揮	所属師団の種族「氷」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
雷霊指揮	所属師団の種族「雷」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
樹霊指揮	所属師団の種族「樹」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
毒性指揮	所属師団の種族「毒」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
不死指揮	所属師団の種族「死」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
騎士指揮	所属師団の種族「騎」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
夜行指揮	所属師団の種族「夜」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
超越指揮	所属師団の種族「超」を持つ自分以外の兵を数値%分強化。
師団指揮	所属師団の自分以外の兵を数値%分強化。
背水の陣	所属師団が4人以下になった場合、能力を強化。
報復の牙	味方が倒される毎に自分の能力がスキル性能値 % 増加。
狂奔の牙	敵を倒す毎に自分の能力がスキル性能値 % 増加。
太陽信仰	昼に強くなり、夜に弱くなる。
夜行生物	昼に弱くなり、夜に強くなる。
夜戦適応	夜の戦いでのマイナス効果を受けない。太陽信仰の弱点を無効化
日中適応	昼の戦いでのマイナス効果を受けない。夜行生物の弱点を無効化
男性弱体	正面師団の種族「男」を持つ兵を弱体。
女性弱体	正面師団の種族「女」を持つ兵を弱体。
人間弱体	正面師団の種族「人」を持つ兵を弱体。
魔族弱体	正面師団の種族「魔」を持つ兵を弱体。
神族弱体	正面師団の種族「神」を持つ兵を弱体。
器兵弱体	正面師団の種族「器」を持つ兵を弱体。
竜族弱体	正面師団の種族「竜」を持つ兵を弱体。
蟲族弱体	正面師団の種族「蟲」を持つ兵を弱体。
魔獣弱体	正面師団の種族「獣」を持つ兵を弱体。
水棲弱体	正面師団の種族「海」を持つ兵を弱体。
飛行弱体	正面師団の種族「飛」を持つ兵を弱体。
火霊弱体	正面師団の種族「火」を持つ兵を弱体。
氷霊弱体	正面師団の種族「氷」を持つ兵を弱体。
雷霊弱体	正面師団の種族「雷」を持つ兵を弱体。
樹霊弱体	正面師団の種族「樹」を持つ兵を弱体。

名称	効果
毒性弱体	正面師団の種族「毒」を持つ兵を弱体。
不死弱体	正面師団の種族「死」を持つ兵を弱体。
騎士弱体	正面師団の種族「騎」を持つ兵を弱体。
夜行弱体	正面師団の種族「夜」を持つ兵を弱体。
超越弱体	正面師団の種族「超」を持つ兵を弱体。
師団弱体	正面師団の敵のパラメータを弱体。
攻撃弱体	正面師団の敵の攻撃値を減少。
防御弱体	正面師団の敵の防御値を減少。
速度弱体	正面師団の敵の速度値を減少。
知力弱体	正面師団の敵の知力値を減少。
戦術妨害	正面敵師団の戦術スキル使用時の Force 量を増加させる。
戦術補助	所属師団の戦術スキル使用時の Force 量を減少させる。
戦術障壁	自分への戦術スキル被ダメージを軽減する。
戦術結界	所属師団への戦術スキル被ダメージを軽減する。
行動増加	性能値分、味方師団の行動回数が増加。
行動阻害	性能値分、敵師団の行動回数を減少。
奇襲戦法	奇襲達成値÷10の隊列ずらしを敵に発生。
奇襲警戒	敵の奇襲による隊列の乱れを軽減する。
サボリ癖	E X P 取得量－50%
トレハン	アイテムドロップの質が向上する。
撃破金運	敵を撃破すると特定の鉱石素材をドロップ。
資源工面	スキル性能値%分、所属師団の支払い報酬量を軽減。