

【スキル一覧】

■ 2章以降 ■ 3章以降

※大鷹・リコシェなどランダムターゲット複数回攻撃技は、ターンのはじめにターゲットを選定するため、選定済みのターゲットが途中で倒れると攻撃回数が設定より少なく終わることがあります。

■ トトのスキル

名称	効果			闘志	属性	必要練
ナユタの牙	敵単体	3回攻撃	貫通ダメージ	ソウル	獣の牙	-
コットの翼	敵全体	1回攻撃	貫通ダメージ	ソウル	獣の牙	-
リュウセイ	敵単体	1回攻撃	5ターン間味方全体のすべての能力値up	ソウル	剣技	-
白鷺	使用者	回復	体力30%回復	15	精神	-
白鷺 -改-	使用者	回復	体力40%回復	20	精神	5
白鷺 -極-	使用者	回復	体力50%回復	25	精神	10
隼	敵単体	2回攻撃		10	剣技	-
隼 -改-	敵単体	3回攻撃		15	剣技	10
隼 -極-	敵単体	5回攻撃		20	剣技	30
虎王	敵単体	1回攻撃	先制 + 転倒	20	剣技	-
虎王 -改-	敵単体	1回攻撃	先制 + 麻痺	25	剣技	10
虎王 -極-	敵単体	1回攻撃	先制 + 気絶	30	剣技	30
大鷹	敵2体	2回攻撃	ランダム	20	剣技	-
大鷹 -改-	敵3体	3回攻撃	ランダム	25	剣技	30
大鷹 -極-	敵5体	5回攻撃	ランダム	30	剣技	50
獅子王	敵全体	1回攻撃	強攻撃	25	剣技	-
獅子王 -改-	敵全体	1回攻撃	強攻撃	30	剣技	30
獅子王 -極-	敵全体	1回攻撃	強攻撃	35	剣技	50
攻の構え	使用者	補助	敏捷性と引き換えに攻撃力を上げる	0	-	-
防の構え	使用者	補助	精神力と引き換えに防御力を上げる	0	-	-
鴉の目	使用者	補助	痛恨の一撃の確率を上げる	10	-	5
窮鼠の刃	敵単体	1回攻撃	瀕死時ほど威力が上がる	35	打撃	30
熊殴り	敵単体	1回攻撃	残りの体力が多いほど威力が上がる	35	打撃	50
兎狩り	敵単体	1回攻撃	消費する闘志が多いほど威力が上がる	all	打撃	50

【スキル一覧】

■ 2章以降 ■ 3章以降

■ ルクススキル

名称	効果			闘志	属性	必要練
大地の怒り	敵全体	1回攻撃	+弱体化	ソウル	大地	-
大地の鼓動	敵全体	1回攻撃	+味方の完全回復	ソウル	大地	-
一閃突き	敵単体	1回攻撃	防御力無視	20	槍技	-
三段突き	敵単体	3回攻撃	防御力無視	25	槍技	10
乱れ突き	敵全体	1回攻撃		30	槍技	20
急所突き	敵単体	1回攻撃	+気絶	40	槍技	20
急所乱れ突き	敵全体	1回攻撃	+気絶	60	槍技	30
足払い	敵単体	1回攻撃	+転倒	10	槍技	-
大地の雫	味方単体	回復	-状態異常(気絶を除く)	5	精神	-
エルフの祈り	味方単体	回復	体力30%回復	10	精神	-
エルフの祝福	味方全体	回復	体力30%回復	20	精神	20
神秘の祈り	味方単体	回復	体力50%回復	15	精神	15
神秘の祝福	味方全体	回復	体力50%回復	25	精神	30
命の祈り	味方単体	回復	体力70%回復	20	精神	25
命の祝福	味方全体	回復	体力70%回復	30	精神	50
大地の加護	味方単体	回復	-弱体化 + 防御力up	5	大地	5
大地の呪縛	敵単体	1回攻撃	+弱体化	20	大地	15
大地の奇跡	味方全体	回復	体力100%回復 -弱体化 + 防御力up	50	大地	50
大地の息吹	味方単体	回復	-気絶	15	大地	15
武人の舞	味方全体	回復	闘志30%回復	20	精神	-
魔人の舞	味方全体	回復	闘志50%回復	25	精神	15
鬼神の舞	味方全体	回復	闘志100%回復	30	精神	30

【スキル一覧】

■ 2章以降 ■ 3章以降

■ コクリのスキル

名称	効果			闘志	属性	必要練
ゆうだち	敵全体	5回攻撃	強攻撃	ソウル	弓技	-
鎗矢	敵全体	状態異常	+ 混乱	10	弓技	-
煙幕矢	敵単体	1回攻撃	+ 命中率低下	10	弓技	10
眠り矢	敵単体	1回攻撃	+ 眠り	10	弓技	10
痺れ矢	敵単体	1回攻撃	+ 麻痺	10	弓技	10
継ぎ矢	敵単体	1回攻撃	+ 弓技耐性低下 (2回まで有効)	10	弓技	20
きりさめ	敵単体	1回攻撃	+ 防御力down	20	弓技	-
きりさめ -二連-	敵単体	2回攻撃	+ 防御力down	30	弓技	15
きりさめ -三連-	敵単体	3回攻撃	+ 防御力down	40	弓技	25
しぐれ	敵全体	1回攻撃		25	弓技	-
しぐれ -改-	敵全体	1回攻撃	しぐれよりダメージ大	35	弓技	20
しぐれ -極-	敵全体	1回攻撃	しぐれ -改- よりダメージ大	45	弓技	30
むらさめ	敵単体	1回攻撃	強攻撃	30	弓技	-
むらさめ -二連-	敵単体	2回攻撃	強攻撃	40	弓技	30
むらさめ -三連-	敵単体	3回攻撃	強攻撃	50	弓技	50
霞隠れ	使用者	補助	5ターン間敵から狙われにくくなる	5	-	-
闘争の励	味方単体	補助	5ターン間攻撃力up	5	-	-
守護の励	味方単体	補助	5ターン間防御力up	5	-	-
勇敢の励	味方単体	補助	5ターン間精神力up	5	-	10
神速の励	味方単体	補助	5ターン間敏捷性up	5	-	10
魂の励	味方単体	補助	5ターン間すべての能力値up	10	-	30
激励	味方単体	補助	3ターン間通常攻撃で2回行動できる	15	-	30
鼓舞	味方単体	補助	3ターン間特技で2回行動できる	15	-	30
			※ルクスの舞は対象外			

【スキル一覧】

■ 2章以降 ■ 3章以降

■ シンのスキル

名称	効果		闘志	属性	必要練
インフェルノ	敵全体	1回攻撃 奪った体力を自分のものとする	ソウル	火焰	-
シングルショット	敵単体	1回攻撃 + 転倒	10	銃撃	-
ダブルショット	敵単体	2回攻撃 + 転倒	15	銃撃	-
ラピッドファイア	敵単体	3回攻撃 ランダム 自身の敏捷性up	15	銃撃	10
リコシェ	敵3体	3回攻撃 ランダム 強攻撃	20	銃撃	-
ファイアワークス	敵全体	1回攻撃 強攻撃	30	銃撃	-
デュアルウィーダー	敵全体	2回攻撃	30	銃撃	20
ガンスリンガー	敵全体	3回攻撃	40	銃撃	30
メントモリ	敵単体	1回攻撃 0~999のランダムダメージ	20	銃撃	20
ダンスマカブル	敵全体	1回攻撃 0~999のランダムダメージ	30	銃撃	50
スーサイド	使用者	特殊 自ら戦闘不能になることで完全回復する	30	-	-
レインカナルティオ	使用者	特殊 次のターンで戦闘不能になっても完全蘇生する	10	-	20
サクリフェイス	敵単体	1回攻撃 敵の体力を1/4にする	体力25%	火焰	30
バンガード	使用者	補助 5ターン間敵から狙われやすくなる	5	-	-
スケープゴート	使用者	特殊 使用ターン中味方への攻撃をすべて引き受ける	5	-	20
クリムゾンバレット	敵単体	1回攻撃 + 攻撃力down	10	銃撃	10
アズールバレット	敵単体	1回攻撃 + 防御力down	10	銃撃	10
ベルディグリバレット	敵単体	1回攻撃 + 敏捷性down	10	銃撃	10
ウィスタリアバレット	敵単体	1回攻撃 + 精神力down	10	銃撃	10
シルバーバレット	敵単体	1回攻撃 + 弱体化	15	銃撃	30

【スキル一覧】

■ 2章以降 ■ 3章以降

■ アグリのスキル

名称	効果	闘志	属性	必要練
超・特大火焰球	敵全体 1回攻撃	ソウル	火焰	-
爆竹	敵単体 状態異常 + 転倒	10	火焰	-
火焰球	敵単体 1回攻撃	15	火焰	-
特大火焰球	敵全体 1回攻撃	30	火焰	-

■ 装備で習得するスキル

名称	効果	闘志	属性	必要練
吹き矢	敵単体 1回攻撃 + 麻痺	10	暗器	-
カウンター	敵単体 1回攻撃 山賊の籠手装備中30%の確率で発動する	0	格闘	-
月の唄	味方全体 回復 5ターンの間体力を少しずつ回復する	10	精神	-
太陽の唄	味方全体 回復 5ターンの間闘志を少しずつ回復する	10	精神	-

■ 全員に共通のスキル

名称	効果	闘志	属性	必要練
心眼	使用者 補助 5ターン間精神力を上げる	5	-	5
喝！	使用者 補助 ソウルを30%回復する	10	-	5
集中	使用者 補助 1ターン間全能力値を上げる	5	-	5
心撃	敵単体 1回攻撃	10	精神	5
渾身撃	敵単体 1回攻撃 通常よりもソウルの回復量が多い	10	打撃	10