

非接触フェイズと追加行動のときには発動しない。

治癒

行動時に自身のHPが回復する。LV4から P T 全体に。
LV1~3 $MHP*(LV+1)\%+LV*10$
LV4 LV1を全体化

平穩

行動時に自身のSPが回復する。LV4から P T 全体に。
LV1~3 $MSP*(LV-1)*2\%+10$
LV4 LV1を全体化

活泉

行動時に自身のHPとSPが回復する。
LV1~3 HP: $MHP*LV\%+(LV-1)*10$ SP: $MSP*(LV-1)\%+10$
LV4 LV1を全体化。発動タイミングがターン開始時になる。

自滅

行動時に自身のHPが減少する。
LV1~3 $MHP*LV\%+LV*20$
LV4 LV2を全体化

自棄

行動時に自身のSPが減少する。
LV1~3 $MSP*LV*3\%$
LV4 LV2を全体化

マナ

行動時に自身のMSPが上昇、SPが増加する。
LV1~5 $MSP*(LV+1)*5\%+(LV+1)*50$

天使

行動時にHP/MHPが一番低い味方のHPを回復する。
LV1~5 $MHP*(LV+1)\%+LV*10$
LV4で祝福(1)、LV5で祝福(2)を追加。

療治

行動時に味方の全状態異常を軽減する。
LV1~3 単体、軽減深度はLVと同じ。
LV4 全体、(1)軽減。
LV5 全体、軽減量変動。人数・耐性・深度ではない様子。

靈力

行動時に自身のHPとSPが回復する。属性特性依存。
LV1~4 HP:特性*(LV*0.25 + 1) SP:特性*(LV*0.05 + 0.1)
LV5 HP:特性*2.25 SP:特性*0.3
特性値が0でもわずかに回復する、LV*10・LV*1?
火靈力LV5: AT/MAT増加
水靈力LV5: DF/MDF増加
風靈力LV4: EVA/MEVA増加
地靈力LV4: HIT/MHIT増加
光靈力LV4: MHP増加(MHP*2%)
闇靈力LV4: MSP増加(MSP*2%) LV5: (MSP*3%)

倍速

行動時に確率で自身のWAITが減少。LV4で特に変化無し。

封殺

自分のMHP低下($MHP*5\% + 60$) + MSP低下($MSP*5\% + 10$)、LV無し。

免疫

自分の猛毒・麻痺・混乱・衰弱耐性が上昇。
自分の猛毒・麻痺・混乱・衰弱を(LV)軽減 DF/MDF増加。

大乱闘

自分の混乱を軽減 + 同深度の混乱追加(10~。耐性に依存? 100%誤認する深度?) + AT/MAT増加、LV無し。

慈愛

行動時にHP/MHPの一番低い敵のHPが回復する。
LV無し MHP*2%+10

スキル等のみで確認されてるもの、

凶器

敵1体にランダム属性(火水風地)攻撃 消滅。
回避されたときは消滅しない。

のろい魔球

行動時に確率で無属性の大ダメージを敵ランダム1体に与え、waitを増加させる。発動後、この付加効果は消滅する。
発動タイミングは行動前。付加1、2個目につけたとしても100%発動するとは限らない。
現在はスキル「ターディボール」でのみ付加可能。複数個付加することができる。

血の契約

自分のHP減少(MHP*10%+50) 次の物理・魔法ダメージが強化

ホーミングアロー

爆裂

行動時に自身に火属性ダメージ。発動率は100%ではない。一度発動したら消滅する。

発熱

行動時に自身のSPD減少、SP20減少、重複不可。

クルーズミサイル

無属性の中ダメージを敵ランダム1体に与える。発動後、この付加効果は消滅する。
発動タイミングは行動前。付加3個目以降につけたとしても100%発動する。
現在はスキル「マタドール」でのみ付加可能。複数個付加することができる。

ティンクルステップ

技「ティンクルステップ」により自身に付加。
敵ランダム光属性攻撃×3
ダメージを受けると中断(=付加が消滅)する。

エンジェルフリッカー

技「エンジェルフリッカー」により自身に付加。
自分のHP回復(MHP*10%) 次に受ける物理・魔法回避率増加+仲間1体に同じ効果。
ダメージを受けると中断する。

アーデントモーション

技「カリブソ」により自身に付加。
(敵全体火属性攻撃 炎上(1))×2
ダメージを受けると中断する。

ヒーリングステップ

技「カリブソ」により身に付加。
敵全体水属性攻撃 仲間HP回復(与ダメ1/3)×3
ダメージを受けると中断する。

エキサイティングダンス

技「カリブソ」により自身に付加。
(敵ランダム風属性攻撃 麻痺(1))×5
ダメージを受けると中断する。

ラストシーン

技「カリブソ」により自身に付加。
(敵1体(弱者追尾)地属性攻撃 SP奪取(MSP*2%))×3
ダメージを受けると中断する。

デスパレード

技「カリブソ」により自身に付加。
敵全体に光or闇属性攻撃。
ダメージを受けると中断する。

血迷い

技「操三番」「コウアション」によって敵に付加。

自身に混乱(10)を追加して混乱消滅に変化。
混乱は抵抗不可能？

混乱消滅

自身の混乱の効果が消失。

煩惱

技「煩惱バズーカ」「流し目」により敵に付加。
自身に魅了(1)を追加×2。

猛毒感染

技「エビデミック」「ミカール」により敵に付加。
仲間1体に猛毒(2)を追加×2。弱者追尾。

アロンズロッド

技「アロンズロッド」により自身に付加。
自身のHP0以下？ 自身のHP回復(MHP*0.25) アロンズロッドが消滅。
分岐条件不明 自身のHP回復(MHP*5%+200)
分岐条件不明 自身のSP回復(MSP*5%+20)
分岐条件はHP・SPの残量に依存しているようだが単純にHP一定以下ならHP回復ではない様子。

フェアリーレヴィテーション

技「フェアリーレヴィテーション」により自身に付加。
次の追加行動が早まった + EVA・MEVA・SPD増加

暴炎

技「スルト」「リビングファイア」により敵に付加。
仲間全体に火属性攻撃 炎上(1) + 消滅。

ハヤグリーヴァ

技「ハヤグリーヴァ」により自身に付加。
次の物理・魔法のダメージ・命中率が強化。
次に受ける物理・魔法のダメージを軽減。

ひらり

技「リルフェラス」により自身に付加。
次の物・魔回避増加。

感電

技「ガルバニックチェイン」により敵に付加。
仲間全体に光属性攻撃 (麻痺(1) + 感電付加(重複不能)) + 消滅。

疫病

技「チャネス」により敵に付加。
仲間1体に(猛毒(3)or麻痺(3)or凍結(3)or衰弱(3)) × 2, 弱者追尾。

贅沢三昧

敵全体に(弱点属性攻撃 魅了(1)) × 2 + 消滅。

自滅撃

技「スーサイドインパルス」により敵に付加。
自分にランダム属性攻撃 × 5 + 消滅

脆弱

自分が次に受ける物理ダメージ増加。

永久の祝福

技「エターナルブレッシング」により自分に付加。
[条件:自分の祝福深度が0]自分に祝福(2)。
条件を満たせば同タイミング3つ目以降でも必ず発動する。

風神

上位技能「飛竜乗雲」のLV30効果により自分に付加。
HP・SP回復 + WAIT減少。
次に風神の技使用後の効果が発動するまでこの効果は発動しない。

反旗

技「望まぬ転生」により敵に付加。
仲間全体に攻撃 + 消滅。

発狂

技「望まぬ転生」により敵に付加。
自分に混乱(20), 抵抗不能?

破邪

技「破邪」により敵に付加。
自分の属性撃・反撃系のLVを下げる。

守護

技「キュベレ」により仲間に付加。
自分のMHP(5%+60)とMSP(5%+10)が上昇。

魔の手

技「エレボス」により自分に付加。
敵単体(弱者追尾?), [HPが低いとき(39~12%)] 闇属性攻撃。(黒の巨人カリムの魔の手は地属性であることから、術者得意属性?)

自身炎上

自分に炎上(1)を追加。

落とし穴

技「ピットフォール」により設置。
対象者にHP減少($MHP \times 0.06 + 200$) + 睡眠追加(5~。睡眠耐性依存? 行動不能になる深度?) + 落とし穴が1つ消滅。
通常の落とし穴は付加・消滅のメッセージが出ないが、ピットフォールのAEによる落とし穴は表示される。

トルナイト

技「トルナイト」により敵に付加。
自分にダメージ(極小) × 3。

溢れる魔力

自分SP回復($MSP \times 0.1$) + MAT上昇。

魔を喰らいしもの

敵キャラクター「黒の巨人カリム」が所持
敵全体/反射奪取 + 付加を1個奪取 + 自分/付加1つが魔の手に変化 × 5
反射奪取 9人(10)
奪取する付加と魔の手に変化する付加はLVがあるものだけ?

マナの重圧

敵キャラクター「アスペディア」が所持
発動確率or条件? あり、自分にWAIT増加+次の追加行動が早まった+HP回復(MHP20%)+SP回復(MSP20%)+HIT/MHIT/SPD増加。