

付加効果一覧

発動タイミング：戦闘開始時

発動タイミング：ターン開始時

発動タイミング：行動時

非接触フェイズと追加行動のときには発動しない。

発動タイミング：攻撃命中時

発動タイミング：行動終了後

非接触フェイズのときには発動しない。

発動タイミング：被攻撃時

発動タイミング：戦闘離脱前

発動タイミング：戦闘離脱時

似て非なるタイミングで行われる。前者はターン終了後HP0の時、後者は戦闘離脱が確定した時に発動。

発動タイミング：その他

発見されただけでよく知られて無いもの

wiki内などで名前を発見したものの、その効果がよく判っていない物などはこちらに

DFMDF変換

敵キャラクター「アイアンナイト」が所持。

与ダメor被ダメ時のDF・MDFの影響の仕方が変化する効果だと思われるが表示が出ないため詳細は不明。

参照

AT・MAT・DF・MDFの4種類？

一部のイベントの敵等がこっそり持っているらしい。

発動時の表示は無く詳細不明、たぶんダメージの算出方法が変化する。

状態異常を与える効果の詳細については状態異常を参照してください。

- 4/14 17時ごろに 護法などを追加。(名無しさん)
- 4/14 ??時ごろ? : 区分分けを詳細化。未掲載付加効果を追加されていました。(名も無き冒険者さん)
- 4/15 3時ごろ : 説明追加しました(名無しさん)

- マナはポプラ装飾で発見されてるような? -- 名無しさん (2008-01-26 15:42:57)
- 見出し追加と攻撃命中時を少し修正。デュアルスネイク等は物理攻撃でしか反応しないが、発動タイミングが違うので貫通などが2つ以上付加していても発動減衰は無い -- 名無しさん (2008-05-01 12:32:59)
- ぷにぷには被弾時ではなく被弾直前タイミングではなからうか。 -- 名無しさん (2008-05-24 18:45:38)
- マイナーな付加は世界律ノート を参照するといいと思う -- 名無しさん (2008-08-21 23:42:36)
- 精鎖は逆平穏でした。SP減少。 -- 名無しさん (2008-08-22 08:25:26)
- アロンズロッドの効果確認。行動前SP100回復、重複不可、5ターン後に効果消滅。 -- 名無しさん (2008-08-27 22:58:47)
- 精鎖は行動時たまにSP減少では -- 名無しさん (2008-12-18 19:03:51)
- 一応アロンズロッドについて。発動タイミングは自分行動時。「HP/MHP」と「SP/MSP」を比べ、より割合的に減っているほ

うが回復する。回復量はHPが「 $MHP*5\%+200$ 」でSPが「 $MSP*5\%+30$ 」。感覚的には、治癒と平穩が、状況に合わせて発動する感じ。 -- 名無しさん (2009-03-19 00:36:36)

名前:

コメント: