



アイコン説明



高揚

攻撃するたびに攻撃力が上昇します。
I:+5 / II:+10 / III:+15



会心

クリティカル発生率が上昇します。
I:小 / II:中 / III:大



偵察

攻撃後に自身を待機状態に戻します。



発奮

道具効果を受けたときに
HPを30回復します。



蘇活

被撃破時、復活カウントを減少します。
I:-7 / II:-9 / III:-11



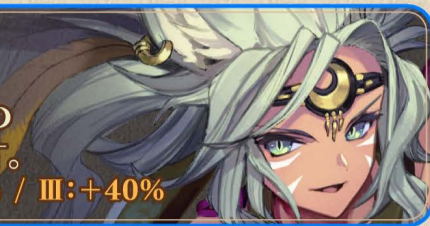
恩寵

経験値増加量が上昇します。
I:+50% / II:+70% / III:+100%



倍撃

ダイレクトアタック時の
ダメージが増加します。
I:+20% / II:+30% / III:+40%



先攻

戦闘時、相手より先に攻撃します。



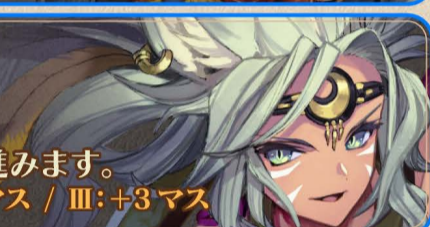
鉄壁

戦闘によるダメージを軽減します。
I:-20% / II:-30% / III:-40%



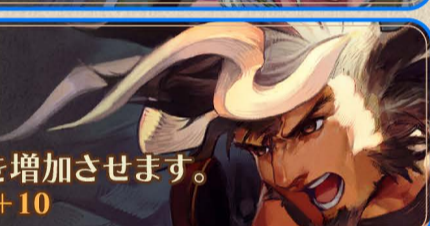
進攻

BREAK時に
さらに追加でマスを進みます。
I:+1マス / II:+2マス / III:+3マス



剛撃

撃破時、
相手の復活カウントを増加させます。
I:+6 / II:+8 / III:+10



炎上

HP回復量が50%減少し、
攻撃するたびに攻撃力が減少します。
I:-5 / II:-10 / III:-15



氷結

次の戦闘で受けるダメージが増えます。
I:+30% / II:+60% / III:+100%



裂傷

移動速度を4に固定し、
攻撃するたびにダメージを受けます。
I:-10 / II:-20 / III:-30



毒

1カウント毎にダメージを受けます。
I:-2 / II:-5 / III:-8



睡眠

5カウントの間、
攻撃されるまで行動不能になります。



出撃時

出撃したときに効果を発動します。



被撃破時

撃破されたときに効果を発動します。



BREAK時

BREAKしたときに効果を発動します。



ダイレクトアタック時

ダイレクトアタック時に効果を発動します。



戦闘後

戦闘したときに効果を発動します。