

特性

- ▶ [通常特性](#)
- ▶ [敵専用特性](#)
- ▶ [装備アイテムによる特性](#)

[味方ユニット](#)・[敵ユニット](#)・[特性](#)・[スキル](#)・[アイテム](#)・[地形](#)・[状態異常](#)・[戦利品&財宝](#)・[戦闘中イベント](#)

通常特性

特性	効果
【人魚】	「水辺」「海・川・湖」地形での移動制限・待機制限・回避率減少がなくなる 「水辺」「海・川・湖」上にいると【光合成】効果
【死者】	「荒野」での移動制限・回避率減少がなくなる 「荒野」上にいると【光合成】効果
【飛行】	「障害物（壁）」を除く全地形の移動制限・回避率減少がなくなる ただし「障害物」「水辺」「海・川・湖」上では待機できない
【浮遊】	「障害物（壁）」を除く全地形の移動制限・回避率減少がなくなる ただし「障害物」上では待機できない
【隠密】	「障害物」「海・川・湖」には進入できないが、他の全地形の移動制限・回避率減少がなくなる 「森林」「集落」「城砦」上で受ける回避率上昇が本来の約2倍になる。
【幽鬼】	敵ユニット&敵の【威圧】【気迫】効果を無視して移動できる
【転移】	全地形の移動制限がなくなる 「障害物」「海・川・湖」上では待機できない 敵ユニット&敵の【威圧】【気迫】効果を無視して移動できる
【突進】	直線射程move+1・範囲単体 基本命中75の物理攻撃。移動と行動の両方を同時に使用 移動歩数x10%分の対象VITを無視 悪路や障害物には邪魔されるが【威圧】【気迫】は無視する
特性	効果
【威圧】	足止め効果：小 闘気で自分の上下左右4マスに敵ユニットにのみ有効な移動制限マスを作る
【気迫】	足止め効果：大 闘気で自分の周囲8マスに敵ユニットにのみ有効な移動制限マスを作る
【野生】	物理スキルのクリティカル率が一律2.0倍になる
【必殺】	通常クリティカルがSTR1.5倍扱いでダメージ計算するのを、2.0倍扱いで計算する
【死神】	クリティカル時、ダメージ 敵HPならそのまま、ダメージ<敵HPなら相手のHPを1にする

【精霊】	「移動」「行動」とは別に独立して道具を使用可能 薬草の射程も1 3になる
【光合成】	毎ターン開始時にHPが微回復 回復量は(Lv/3+5)/2 地形ダメージや毒ダメージの1/2
特性	効果
【騎士】	敵の【反撃】【先制】を無視して攻撃
【蛮勇】	地形効果による命中率&ダメージ減少を無視して攻撃
【賢者】	「ファイア」や「アースヒール」、「火の書」等の地形による使用制限を無視して使用可
【警戒】	被クリティカル率0%
【免疫力】	「呪い」「氷結」「バニッシュ」「オートレイズ」以外の状態異常を100%防止
【使徒】	「荒野」上でも地形ダメージを受けない
特性	効果
【必中】	物理命中率が全て100%に 【防御】【心眼】以外の敵回避特性も無力化
【達人】	自分の物理回避率がx1.6+20 攻撃の種類にもよるが総じて50~70%程度に 弱点は【必中】
【心眼】	敵の魔法命中率をx0.7 物理にのみ関わる【必中】の影響は受けない
特性	効果
【金剛力】	HPタイプ限定 毒ダメージ・地形ダメージ・スキル消費ではHPが1以下にならなくなる。
【闘志】	HPタイプ限定 HPが最大値の75%以上の際、VIT + (Lv/2)
【雄志】	HPタイプ限定 HPが最大値の75%以上の際、move + 1
【靈応】	MPタイプ限定 被ダメージの1/4分のMPを消費しつつ物理&魔法ダメージ1/2 MPが切れると効力を失う
【戦士】	SPタイプ限定 戦闘開始時に最初からSPが1ある。
【化身】	SPタイプ限定 SPの上昇量が1.5倍になる 【気合】によるSP上昇には適用されない
【気合】	SPタイプ限定 毎ターン開始時にSPが無条件でゲージ1/8本分上昇する
【底力】	SPタイプ限定 SP2以上で与える物理&魔法ダメージが + (Lv/5+4)
【根性】	SPタイプ限定 SP2以上で受ける物理&魔法ダメージが - (Lv/6+2)
【憤怒】	SPタイプ限定 SP3の時にクリティカル率6.0倍

【威圧】【気迫】【達人】【心眼】【隠密】は「麻痺」「凍結」中には効力を失う。

敵専用特性

特性	効果
【反撃】	敵専用 隣接物理攻撃に対して反撃を行う
【抵抗力】	敵専用 ターン開始時に20%の確率で状態異常を回復する
【先制】	敵専用 【反撃】の上位互換特性 こちらの攻撃の前に先取りで反撃
【憑依】	敵専用 死に際にとどめを刺した相手に100%状態異常「呪い」【免疫力】でも防げない
【自爆】	敵専用 死に際に射程0・範囲2・固定ダメージLv/3 + 5の自爆を行う
【汚染】	敵専用 死に際に射程0・範囲2・100%「毒」付加の自爆を行う
【超回避】	敵専用 敵の物理&魔法命中率を0.5倍にする 【必中】が弱点
【防御】	敵専用 物理攻撃を1/3の確率でブロッキング これは【必中】でも無力化できない
【幸運】	特殊ボス専用 0%or100%でない確率全てを自分に有利なように味方につける
【神】	大ボス専用 様々な効果を併せ持つ 中身の詳しい効果内容はユニットによって違う
【魔神】	大ボス専用 様々な効果を併せ持つ 両手両脚が倒されるまでは絶対防御
【魔人】	大ボス専用 様々な効果を併せ持つ 自HPの残り割合に応じてステータス値が上昇していく

【超回避】【防御】【反撃】【先制】は「麻痺」「凍結」中には効力を失う。

装備アイテムによる特性

装備アイテム	効果	入手場所
人魚の鱗	装備中は特性【人魚】を得る	Chapter.3b-3 vs偽死神五世 BARRICADE ボーナス Chapter.8-4 無条件ボーナス
獣の爪	装備中は特性【野生】を得る	Chapter.1-7 vsドラゴナス ANNIHILATE ボーナス Chapter.8-2 無条件ボーナス
精霊の涙	装備中は特性【精霊】を得る	Chapter.3a-5 vsダーエロ GUTボーナス Chapter.8-1 無条件ボーナス
鷹の目	装備中は特性【必中】を得る	Chapter.5a-2 vsムシャ TURNボーナス Chapter.8-5 無条件ボーナス

戦士の心得	装備中は特性【戦士】を得る	Chapter.3a-2 vsよう　　よ TURNボーナス Chapter.8-3 無条件ボーナス
暗黒物質	装備中は特性【気迫】を得る	Chapter.5a-3 vs闇勇者一行 ALIVEボーナス Chapter.8-6 無条件ボーナス
邪神像	【騎士】【警戒】【免疫力】【使徒】を得る	Chapter.5c-6 vsコトワール？ DEFEATボーナス クリア後 vs魔神 無条件ボーナス
たゆとう者の光衣	装備中は特性【幸運】を得る	クリア後 vsエターナル 無条件ボーナス

[味方ユニット](#)・[敵ユニット](#)・[特性](#)・[スキル](#)・[アイテム](#)・[地形](#)・[状態異常](#)・[戦利品&財宝](#)・[戦闘中イベント](#)