

ミスティックアーツ

ミスティックアーツとは、術技（魔法）のこと。遠距離の敵を攻撃したり、物理防御の高い敵に有効。APを消費して効果の高い行動をおこなえるが、発動まで若干時間がかかり状況の変化にRethinkで対応しにくい。また、主人公は特定のアイテムを持たないと習得できない。突撃術法は序盤貰えるが、ほとんどはクエストで手に入れることになる。

・ ミスティックアーツ一覧

突撃術法
狙撃術法
工作術法
救助術法
戦術術法
戦略術法
禁忌術法

ミスティックアーツ一覧

突撃術法

序盤から使える攻撃術法

近距離戦闘での単体攻撃が基本だが、

極めれば範囲攻撃や遠隔攻撃に補助もできるようになるため終盤は万能になる

さらに突撃術法から禁忌術法ブラックアウトへ発展する

種類	アーツ名	消費AP	属性	特殊効果	備考
突撃術法	アサルトエナジー	9	衝撃1	雷撃+1	敵ユニット・ダメ小
突撃術法	アサルトエナジーLv.2	9	衝撃1	雷撃+2	敵ユニット・ダメ小
突撃術法	アサルトエナジーLv.3	7	強衝2	雷撃+3	敵ユニット・ダメ小
突撃術法	アサルトエナジーLv.4	7	強衝2	雷撃+4	敵ユニット・ダメ小
突撃術法	アサルトエナジーLv.5	6	神衝3	雷撃+5	敵ユニット・ダメ小
突撃術法	アサルトウェイヴ	18	斬撃1	なし	敵ユニット・ダメ中
突撃術法	アサルトウェイヴLv.2	18	斬撃1	なし	敵ユニット・ダメ中
突撃術法	アサルトウェイヴLv.3	15	強斬2	なし	敵ユニット・ダメ中
突撃術法	アサルトウェイヴLv.4	15	強斬2	なし	敵ユニット・ダメ中
突撃術法	アサルトウェイヴLv.5	12	神斬3	なし	敵ユニット・ダメ中
突撃術法	クイックチャージ	18	無	SPDアップ	味方ユニオン
突撃術法	クイックチャージLv.2	18	無	SPDアップ	味方ユニオン
突撃術法	クイックチャージLv.3	15	無	SPDアップ	味方ユニオン
突撃術法	クイックチャージLv.4	15	無	SPDアップ	味方ユニオン
突撃術法	クイックチャージLv.5	無	無	SPDアップ	味方ユニオン
突撃術法	アサルトアシッド	27	衝撃1	酸撃+1	範囲内敵ユニット・ダメ大
突撃術法	アサルトアシッドLv.2	27	衝撃1	酸撃+2	範囲内敵ユニット・ダメ大
突撃術法	アサルトアシッドLv.3	24	強衝2	酸撃+3	範囲内敵ユニット・ダメ大
突撃術法	アサルトアシッドLv.4	24	強衝2	酸撃+4	範囲内敵ユニット・ダメ大

突撃術法 アサルトアシッドLv.5	21	神衝3 酸撃 +5	範囲内敵ユニット・ダメ大
突撃術法 アサルトフロスト	36	斬撃1 氷撃+1	敵ユニオン・遠隔・ダメ大
突撃術法 アサルトフロストLv.2	36	斬撃1 氷撃+2	敵ユニオン・遠隔・ダメ大
突撃術法 アサルトフロストLv.3	33	強斬2 氷撃+3	敵ユニオン・遠隔・ダメ大
突撃術法 アサルトフロストLv.4	33	強斬2 氷撃+4	敵ユニオン・遠隔・ダメ大
突撃術法 アサルトフロストLv.5	30	神斬3 氷撃+5	敵ユニオン・遠隔・ダメ大
突撃術法 アサルトフレア	48	衝撃1 炎撃+1	敵ユニオン・遠隔・ダメ特大
突撃術法 アサルトフレアLv.2	48	衝撃1 炎撃+2	敵ユニオン・遠隔・ダメ特大
突撃術法 アサルトフレアLv.3	46	強衝2 炎撃+3	敵ユニオン・遠隔・ダメ特大
突撃術法 グレネードインパクト	67	打撃1 炎撃+1	敵ユニオン・ダメ特大
突撃術法 グレネードインパクトLv.2	67	打撃1 炎撃+2	敵ユニオン・ダメ特大

狙撃術法

遠隔攻撃を目的とした攻撃術法

遠隔攻撃は相手の反撃を受けずに一方的に攻撃できるため、

マルチロックアップのできる敵に有効

ただ、遠隔攻撃をしるというコマンドができるかがA I次第なのが困り所

種類	アーツ名	消費AP	属性	特殊効果	備考
狙撃術法	ミスティックミサイル	9	貫通1	なし	敵ユニット・遠隔・ダメ小
狙撃術法	ミスティックミサイルLv.2	9	貫通1	なし	敵ユニット・遠隔・ダメ小
狙撃術法	ミスティックミサイルLv.3	7	強貫2	なし	敵ユニット・遠隔・ダメ小
狙撃術法	ミスティックミサイルLv.4	7	強貫2	なし	敵ユニット・遠隔・ダメ小
狙撃術法	ミスティックミサイルLv.5	6	神貫3	なし	敵ユニット・遠隔・ダメ小
狙撃術法	シャインミサイル	18	貫通1	なし	敵ユニット・遠隔・ダメ中
狙撃術法	シャインミサイルLv.2	18	貫通1	なし	敵ユニット・遠隔・ダメ中
狙撃術法	シャインミサイルLv.3	15	強貫2	なし	敵ユニット・遠隔・ダメ中
狙撃術法	シャインミサイルLv.4	15	強貫2	なし	敵ユニット・遠隔・ダメ中
狙撃術法	シャインミサイルLv.5	12	神貫3	なし	敵ユニット・遠隔・ダメ中
狙撃術法	サイレスショット	27	貫通1	サイレス	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
狙撃術法	サイレスショットLv.2	27	貫通1	サイレス	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
狙撃術法	サイレスショットLv.3	24	強貫2	サイレス	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
狙撃術法	サイレスショットLv.4	24	強貫2	サイレス	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
狙撃術法	サイレスショットLv.5	21	神貫3	サイレス	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
狙撃術法	スモークショット	20	貫通1	なし	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
狙撃術法	スモークショットLv.2	20	貫通1	なし	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
狙撃術法	スモークショットLv.3	16	強貫2	なし	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
狙撃術法	スモークショットLv.4	16	強貫2	なし	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
狙撃術法	スモークショットLv.5	14	神貫3	なし	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
狙撃術法	スネアショット	36	貫通1	ピヨリ	範囲内・遠隔・ダメ大
狙撃術法	スネアショットLv.2	36	貫通1	ピヨリ	範囲内・遠隔・ダメ大

狙撃術法 スネアショットLv.3	33	強貫2 ピヨリ	範囲内・遠隔・ダメ大
狙撃術法 スネアショットLv.4	33	強貫2 ピヨリ	範囲内・遠隔・ダメ大
狙撃術法 スネアショットLv.5	30	神貫3 ピヨリ	範囲内・遠隔・ダメ大
狙撃術法 スパイダーショット	48	衝撃1 パライズ	敵ユニオン・遠隔・ダメ特大
狙撃術法 スパイダーショットLv.2	48	衝撃1 パライズ	敵ユニオン・遠隔・ダメ特大
狙撃術法 クレイモアホールド	67	衝撃1	範囲内・ダメ特大

工作術法

相手を状態異常にさせることを目的とした術法

どの状態異常もかなり致命的なので、非常に強い

さらに遠隔攻撃可能な上にユニオン全体にダメージが入るので、単純な攻撃力も期待できる

ただ、ウィークネスは後述にあるコンフューズ同様、説明文にあるような大ダメージどころか

ポイズンエーゼントにも及ばないほどダメージが小さい。バグなのか仕様なのかは不明。

種類	アーツ名	消費AP	属性	特殊効果	備考
工作術法	ポイズン・エーゼント	9	衝撃1	ポイズン 毒撃+1	敵ユニオン・遠隔・ダメ小
工作術法	ポイズン・エーゼントLv.2	9	衝撃1	ポイズン 毒撃+2	敵ユニオン・遠隔・ダメ小
工作術法	ポイズン・エーゼントLv.3	7	強衝2	ポイズン 毒撃+3	敵ユニオン・遠隔・ダメ小
工作術法	ポイズン・エーゼントLv.4	7	強衝2	ポイズン 毒撃+4	敵ユニオン・遠隔・ダメ小
工作術法	ポイズン・エーゼントLv.5	6	神衝3	ポイズン 毒撃+5	敵ユニオン・遠隔・ダメ小
工作術法	パライズ・エーゼント	18	衝撃1	パライズ	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	パライズ・エーゼントLv.2	18	衝撃1	パライズ	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	パライズ・エーゼントLv.3	15	強衝2	パライズ	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	パライズ・エーゼントLv.4	15	強衝2	パライズ	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	パライズ・エーゼントLv.5	12	神衝3	パライズ	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	スモーク・エーゼント	27	衝撃1	なし	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	スモーク・エーゼントLv.2	27	衝撃1	なし	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	スモーク・エーゼントLv.3	24	強衝2	なし	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	スモーク・エーゼントLv.4	24	強衝2	なし	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	スモーク・エーゼントLv.5	21	神衝3	なし	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	サイレント・エーゼント	22	貫通1	サイレス	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	サイレント・エーゼントLv.2	22	貫通1	サイレス	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	サイレント・エーゼントLv.3	18	強貫2	サイレス	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	サイレント・エーゼントLv.4	18	強貫2	サイレス	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	サイレント・エーゼントLv.5		神貫3	サイレス	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
工作術法	ウィークネス	36	打撃1	モラル低下	敵ユニオン・ダメ大
工作術法	ウィークネスLv.2	36	打撃1	モラル低下	敵ユニオン・ダメ大

工作術法 ウィークネスLv.3	33	強打2 モラル低下 敵ユニオン・ダメ大
工作術法 ウィークネスLv.4	33	強打2 モラル低下 敵ユニオン・ダメ大
工作術法 ウィークネスLv.5		神打3 モラル低下 敵ユニオン・ダメ大
工作術法 ブリーチ・エージェント	48	打撃1 モラル低下 敵ユニオン・遠隔・ダメ特大
工作術法 ブリーチ・エージェントLv.2	48	打撃1 モラル低下 敵ユニオン・遠隔・ダメ特大
工作術法 ブリーチ・エージェントLv.3		強打2 モラル低下 敵ユニオン・遠隔・ダメ特大
工作術法 ブリーチ・エージェントLv.4		強打2 モラル低下 敵ユニオン・遠隔・ダメ特大
工作術法 ブリーチ・エージェントLv.5		神打3 モラル低下 敵ユニオン・遠隔・ダメ特大
工作術法 ロスト	67	衝撃1 APクリア 敵ユニオン・ダメ特大
工作術法 ロストLv.2	67	衝撃1 APクリア 敵ユニオン・ダメ特大
工作術法 ロストLv.3	64	強衝2 APクリア 敵ユニオン・ダメ特大
工作術法 ロストLv.4	64	強衝2 APクリア 敵ユニオン・ダメ特大
工作術法 ロストLv.5		神衝3 APクリア 敵ユニオン・ダメ特大

救助術法

回復を目的とした術法

薬草と目的が被っているが、

- ・コンポーネントを消費しない
- ・APを消費する
- ・行動順が薬草よりも遅い
- ・知力が高いほど大きく回復する

などの特徴がある

知力が高いほど大きく回復するので、

パグズのような知力の高いユニットの使うヒールは回復量が非常に大きい

戦闘不能を回復するアーツを覚えるのがかなり遅いため、

中盤までは薬草の方が便利な場合が多い

種類	アーツ名	消費 AP	属性	特殊効果	備考
救助術法	ヒールLv.2	9	無	味方ユニットのHP小回復	HP回復
救助術法	ヒールLv.3	7	無	味方ユニットのHP小回復	HP回復
救助術法	ヒールLv.4	7	無	味方ユニットのHP小回復	HP回復
救助術法	ヒールLv.5	6	無	味方ユニットのHP小回復	HP回復
救助術法	キュア	18	無	味方ユニット/ユニオンの障害系ステータス効果回復	障害系ステータスクリア
救助術法	キュアLv.2	18	無	味方ユニット/ユニオンの障害系ステータス効果回復	障害系ステータスクリア

救助術法	キュアLv.3	15	無	味方ユニット/ユニオンの障害系ステータス効果回復	障害系ステータスクリア
救助術法	キュアLv.4	15	無	味方ユニット/ユニオンの障害系ステータス効果回復	障害系ステータスクリア
救助術法	キュアLv.5	12	無	味方ユニット/ユニオンの障害系ステータス効果回復	障害系ステータスクリア
救助術法	リフレッシュ	18	無	味方ユニオンの能力系ステータス効果回復	能力系ステータスクリア
救助術法	リフレッシュLv.2	18	無	味方ユニオンの能力系ステータス効果回復	能力系ステータスクリア
救助術法	リフレッシュLv.3	15	無	味方ユニオンの能力系ステータス効果回復	能力系ステータスクリア
救助術法	リフレッシュLv.4	15	無	味方ユニオンの能力系ステータス効果回復	能力系ステータスクリア
救助術法	リフレッシュLv.5	12	無	味方ユニオンの能力系ステータス効果回復	能力系ステータスクリア
救助術法	メディカルヒー ル	27	無	味方ユニオンのHP大回復	HP回復
救助術法	メディカルヒー ルLv.2	27	無	味方ユニオンのHP大回復	HP回復
救助術法	メディカルヒー ルLv.3	24	無	味方ユニオンのHP大回復	HP回復
救助術法	メディカルヒー ルLv.4	24	無	味方ユニオンのHP大回復	HP回復
救助術法	メディカルヒー ルLv.5	21	無	味方ユニオンのHP大回復	HP回復
救助術法	サポート	36	無	味方ユニオンの能力アップ	STR・INT・SPD アップ
救助術法	サポートLv.2	36	無	味方ユニオンの能力アップ	STR・INT・SPD アップ
救助術法	サポートLv.3	33	無	味方ユニオンの能力アップ	STR・INT・SPD アップ
救助術法	サポートLv.4	33	無	味方ユニオンの能力アップ	STR・INT・SPD アップ
救助術法	サポートLv.5	30	無	味方ユニオンの能力アップ	STR・INT・SPD アップ
救助術法	ディバインエ コー	129	無	KO状態の味方ユニットを回復	蘇生
救助術法	ディバインエ コーLv.2	129	無	KO状態の味方ユニットを回復	蘇生

救助術法	ディバインエコーLv.3	118	無	KO状態の味方ユニットを回復	蘇生
救助術法	ディバインエコーLv.4	118	無	KO状態の味方ユニットを回復	蘇生
救助術法	ディバインエコーLv.5	108	無	KO状態の味方ユニットを回復	蘇生
救助術法	リブート	172	無	味方1ユニオン内のメンバー全員のHPと全ステータス状態を回復	蘇生/ステータスクリア
救助術法	リブートLv.2	172	無	味方1ユニオン内のメンバー全員のHPと全ステータス状態を回復	蘇生/ステータスクリア
救助術法	リブートLv.3	158	無	味方1ユニオン内のメンバー全員のHPと全ステータス状態を回復	蘇生/ステータスクリア
救助術法	リブートLv.4	158	無	味方1ユニオン内のメンバー全員のHPと全ステータス状態を回復	蘇生/ステータスクリア
救助術法	リブートLv.5	144	無	味方1ユニオン内のメンバー全員のHPと全ステータス状態を回復	蘇生/ステータスクリア

戦術術法

モラルや能力の上下を目的とした術法。

初期のブラフは使いものにならないと言ってもいいが、ショックやバーサークを覚えると

この術法は大化けするので、習得可能なキャラには習得させるのが得策。

ただ、コンフューズに関してはダメージの設定か説明を間違えてるとしか思えないほどダメージが低いので注意。

種類	アーツ名	消費AP	属性	特殊効果	備考
戦術術法	ブラフ	9	衝撃1	モラル低下	敵ユニオン・遠隔
戦術術法	ブラフLv.2	9	衝撃1	モラル低下	敵ユニオン・遠隔
戦術術法	ブラフLv.3	7	強衝撃2	モラル低下	敵ユニオン・遠隔
戦術術法	ブラフLv.4	7	強衝撃2	モラル低下	敵ユニオン・遠隔
戦術術法	ショック	18	衝撃1	パライズ	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
戦術術法	ショックLv.2	18	衝撃1	パライズ	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
戦術術法	ショックLv.3	15	強衝撃2	パライズ	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
戦術術法	ショックLv.4	15	強衝撃2	パライズ	敵ユニオン・遠隔・ダメ中
戦術術法	バーサーク	18	衝撃1	ATアップ / DFダウン	敵ユニット・遠隔・ダメ中
戦術術法	バーサークLv.2	18	衝撃1	ATアップ / DFダウン	敵ユニット・遠隔・ダメ中
戦術術法	バーサークLv.3	15	強衝撃2	ATアップ / DFダウン	敵ユニット・遠隔・ダメ中
戦術術法	コンフューズ	18	貫通1	モラル低下	敵ユニット・遠隔・ダメ中
戦術術法	コンフューズLv.2	18	貫通1	モラル低下	敵ユニット・遠隔・ダメ中
戦術術法	コンフューズLv.3	15	強貫2	モラル低下	敵ユニット・遠隔・ダメ中
戦術術法	フィアー	27	衝撃1	カーズ	敵ユニット・遠隔・ダメ中
戦術術法	フィアーLv.2	27	衝撃1	カーズ	敵ユニット・遠隔・ダメ中
戦術術法	フィアーLv.3	24	強衝撃2	カーズ	敵ユニット・遠隔・ダメ中

戦術術法	フィアーLv.4	24	強衝2	カーズ	敵ユニット・遠隔・ダメ中
戦術術法	フィアーLv.5	21	神撃3	カーズ	敵ユニット・遠隔・ダメ中
戦術術法	ステルス	36	無	ステルス	味方ユニオン・遠隔
戦術術法	ステルスLv.2	36	無	ステルス	味方ユニオン・遠隔
戦術術法	コマンド	36	貫通1	モラル低下	敵ユニオン・遠隔

戦略術法

味方のサポートをメインとした術法

種類	アーツ名	消費 AP	属性	特殊効果	備考
戦略術法	マジックシールド	9	無	味方ユニットに術法無効作戦の戦略ミスティックを授ける	マジックシールド・遠隔
戦略術法	マジックシールドLv.2	9	無	味方ユニットに術法無効作戦の戦略ミスティックを授ける	マジックシールド・遠隔
戦略術法	マジックシールドLv.3	7	無	味方ユニットに術法無効作戦の戦略ミスティックを授ける	マジックシールド・遠隔
戦略術法	マジックシールドLv.4	7	無	味方ユニットに術法無効作戦の戦略ミスティックを授ける	マジックシールド・遠隔
戦略術法	マジックシールドLv.5	6	無	味方ユニットに術法無効作戦の戦略ミスティックを授ける	マジックシールド・遠隔
戦略術法	プロテクション	27	無	プロテクション	遠隔
戦略術法	プロテクションLv.2	27	無	プロテクション	遠隔
戦略術法	プロテクションLv.3	24	無	プロテクション	遠隔
戦略術法	デコイ	36	無	デコイ 防御系コマンドを使用可能になる	遠隔
戦略術法	デコイLv.2	36	無	デコイ 防御系コマンドを使用可能になる	遠隔
戦略術法	デコイLv.3	33	無	デコイ 防御系コマンドを使用可能になる	遠隔
戦略術法	エール	48	無	モラル上昇	遠隔
戦略術法	エールLv.2	48	無	モラル上昇	遠隔
戦略術法	ヒーロー	48		能力アップ	

禁忌術法

平たく言うと複数人で行う合成術である
それぞれに特定の条件があり、それを満たすと発動する。

発動時に術法に参加しないキャラは行動が無駄になるという難点があるが、どれも効果は強大。
 攻略スレからまとめ転載（12/12加筆修正）

- ・癒しの水（習得/発動ともに術法4人発動必須で4人全員が救助術法を使う必要がある）
- ・ブラックアウト（習得/発動ともに術法3人発動必須で発動者は突撃術法必須、残りは突撃か狙撃）
- ・ホワイトアウト（習得/発動ともに術法4人発動必須で発動者は狙撃術法必須、残りは突撃か狙撃）
- ・シポウルスボール（習得/発動ともに術法4人発動必須で4人全員が工作術法を使う必要がある）
- ・フェイタルエクリプス（習得/発動ともに術法4人発動必須で発動者は戦術術法必須、残りは突撃・狙撃・工作の3種類必要）

上記にあるように各禁忌術法にはアーツの種類による制限があるが、これは習得時及び術の組み合わせによって発動させる時の条件で、習得後ユニークコマンドによって発動する場合はこの限りではない。

ユニークコマンドの禁忌術法が出現する条件

- ・リーダーが禁忌術法を覚えている
- ・リーダー以外に術法を使えるユニットが2人以上いる(術法の種類は不問)
- ・ロックアップしていない

味方ユニオンの数が敵ユニオンの数より少ない（少なくとも癒しの水の必須条件ではない）

- ・モラルゲージが一定値以上

以上の条件を満たせば、高確率で禁忌術法がコマンドに出現

ホワイトアウトやフェイタルエクリプスなど本来4人いなければ使えない術法も、ユニークコマンドを使えば3人で発動可能

習得・発動するには一定の術レベルが必要で、この条件を満たせば100%発動する

逆に言えば条件を満たしていないと絶対に発動しない

例えばブラックアウトの場合、リーダーがエナジーLv5orウェイブLv4orアシッドLv2orフロスト以上の突撃術法（レベル不問）を使用し、他2人がいずれかの突撃 / 狙撃術法を使えば必ず発動

当たり前だが3人同時に術を使わなければ駄目

種類	アーツ名	消費 AP	属性	特殊効果	備考
禁忌術法	ブラックアウト	36	強斬2	雷撃+1	敵勢力全体に物理ダメージ大 ダヴィッドが習得 ラッシュ、パグズでも可。雇用ユニットでも可（レベッカ・マダックスで確認） リーダーが突撃術法他二人が突撃か狙撃の術法
禁忌術法	ブラックアウト Lv.2	36	強斬2	雷撃+2	敵勢力全体に物理ダメージ大
禁忌術法	ブラックアウト Lv.3		神斬3	雷撃+3	敵勢力全体に物理ダメージ大
禁忌術法	ブラックアウト Lv.4	32	神斬3	雷撃+4	敵勢力全体に物理ダメージ大
禁忌術法	ブラックアウト Lv.5	28	神斬3	雷撃+5	敵勢力全体に物理ダメージ大
禁忌術法	ホワイトアウト	48	強打2	氷撃+1	敵勢力全体に物理ダメージ特大 サイレスショット×3

禁忌 術法	ホワイトアウト Lv.2	48	強 打2	氷撃+2	敵勢力全体に物理ダメージ特大
禁忌 術法	ホワイトアウト Lv.3	44	神 打3	氷撃+3	敵勢力全体に物理ダメージ特大
禁忌 術法	ホワイトアウト Lv.4	44	神 打3	氷撃+4	敵勢力全体に物理ダメージ特大
禁忌 術法	癒しの水	64	無	HP回復	味方全ユニオンHP・AP特大回復 ヒール・メディカルヒール×？
禁忌 術法	癒しの水Lv.2	64	無	HP回復	味方全ユニオンHP・AP特大回復
禁忌 術法	癒しの水Lv.3	62	無	HP回復	味方全ユニオンHP・AP特大回復
禁忌 術法	癒しの水Lv.4	62	無	HP回復	味方全ユニオンHP・AP特大回復
禁忌 術法	シポウルスポー ル	64	強 打2	沈黙+麻 痺+毒	敵勢力に術法ダメージ特大
禁忌 術法	シポウルスポー ルLv.2	64	強 打2	沈黙+麻 痺+毒	敵勢力に術法ダメージ特大
禁忌 術法	フェイタルエク リプス	64	万 能1	なし	敵勢力全体に術法ダメージ超特大 リーダー戦術+突撃・狙撃・工作の4人で確認
禁忌 術法	フェイタルエク リプスLV.2	64	万 能2	なし	敵勢力全体に術法ダメージ超特大
禁忌 術法	フェイタルエク リプスLV.3	62	万 能2	なし	敵勢力全体に術法ダメージ超特大
禁忌 術法	フェイタルエク リプスLV.4	62	万 能3	なし	敵勢力全体に術法ダメージ超特大