

- スキル

- 共用スキル
- 専用スキル

- スキル詳細

- スペルキープ
- ステップキャンセル(以下SCと表記)
- エスケープ
- エリアルダッシュ
- F(フェイタル)ストライク
- レビテーション

スキル

- 購入はキャラ毎

共用スキル

スキル名	効果	必要SP
バイタリティ	HP最大値が10%アップする。	5
バイタリティ2	HP最大値が30%アップする。	15
バイタリティ3	HP最大値が50%アップする。	40
リコール	HPが0のとき、5%の確率で復活できる。復活時のHPは最大HPの30%。	20
KOヒール	相手側メンバーの体力が0になると体力が回復する。	15
P・KOヒール	味方メンバーの体力が0になると体力が回復する。	15
スピリッツ	TP最大値が10%アップする。	5
スピリッツ2	TP最大値が30%アップする。	15
スピリッツ3	TP最大値が50%アップする。	40
TPリジェネ	TP回復が10%アップする。	5
TPリジェネ2	TP回復が20%アップする。	10
TPリジェネ3	TP回復が30%アップする。	20
TPリカバー	通常攻撃ヒット時のTP回復量が1増える。	10
TPリカバー2	通常攻撃ヒット時のTP回復量が2増える。	20
TPリカバー3	通常攻撃ヒット時のTP回復量が3増える。	30
TPリバーズ	攻撃を受けた時のTP回復量が1増える。	5
TPリバーズ2	攻撃を受けた時のTP回復量が2増える。	10
TPリバーズ3	攻撃を受けた時のTP回復量が3増える。	15
ハイテンション	攻撃時のOVLゲージの増加量が25%アップする。	50
リミッター	OVL時間が10%アップする。	10

スキル名	効果	必要SP
リミッター2	OVL時間が25%アップする。	30
ストレンクス	物理攻撃力が5%アップする。	5
ストレンクス2	物理攻撃力が10%アップする。	10
ストレンクス3	物理攻撃力が15%アップする。	20
P・KOブースト	味方メンバーの体力が0になると10秒間物理・術攻撃力が30%アップする。	15
ストレンクスG	HPが最大HPの30%以下になると物理・術攻撃力が10%アップする。	20
ディフェンド	物理防御力が10%アップする。	5
ディフェンド2	物理防御力が20%アップする。	10
ディフェンド3	物理防御力が30%アップする。	20
レジスト	術防御力が10%アップする。	5
レジスト2	術防御力が20%アップする。	10
レジスト3	術防御力が30%アップする。	20
ディフェンドG	HPが最大HPの30%以下になると物理・術防御力が10%アップする。	20
ディフェンドG2	HPが最大HPの30%以下になると物理・術防御力が15%アップする。	40
P・KOディフェンド	味方メンバーの体力が0になると10秒間物理・術防御力が30%アップする。	20
P・KOアーマー	味方メンバーの体力が0になると15秒間攻撃を受けてものけぞらなくなる。	50
スーパーアーマー	常に1発目の攻撃だけのけぞらなくなる。(ダメージは受ける)	150
ダッシュ	敏捷が10%アップする。	10
ダッシュ2	敏捷が20%アップする。	15
エリアルジャンプ	空中で方向キーの上を押すことでさらに1回ジャンプできる。エリアルジャンプ2、3と組み合わせ可。	15
エリアルジャンプ2	空中で方向キーの上を押すことでさらに1回ジャンプできる。エリアルジャンプ、3と組み合わせ可。	20
エリアルジャンプ3	空中で方向キーの上を押すことでさらに1回ジャンプできる。エリアルジャンプ、2と組み合わせ可。	25
ロングジャンプ	ジャンプ中の移動性能が少しアップする。	5
ロングジャンプ2	ジャンプ中の移動性能がアップする。	10
ハイジャンプ	ジャンプの高さが少しアップする。	5
ハイジャンプ2	ジャンプの高さがアップする。	10
エリアルエスケープ	ジャンプをしはじめるときに無敵状態になる。ジャンプ攻撃、特技を出すと無敵は切れる。	15
ステップアップ	クリティカルガードで軽減されるダメージがさらに50%軽減する。	5
クイックステップ	クリティカルガードの移動距離がアップする。	5

スキル名	効果	必要SP
ステップキャンセル	クリティカルガードの終わり際をあらゆる行動でキャンセルできるようになる。	20
スウェーステップ	クリティカルガードのダメージ軽減時間が無敵時間に変化する。	15
Bステップロング	バックステップの距離がアップする。	5
エスケープ	バックステップ中の無敵時間がアップする。	5
マジカル	術攻撃力が5%アップする。	5
マジカル2	術攻撃力が10%アップする。	10
マジカル3	術攻撃力が15%アップする。	15
スピードスペル	詠唱速度が10%アップする。	10
スピードスペル2	詠唱速度が20%アップする。	30
スペルキープ	詠唱が中断した場合、連続して再度同じ術を使うと中断した所から詠唱ができる。	35
スペルチャージ	下級術に限り、詠唱が完了しても×ボタンを押し続けることで、発動待機状態で自由に動ける。	20
スペルディフェンド	詠唱中、物理・術防御力が50%アップする。	45
ブレイクサプレス	ガード耐久値が25%アップする。	10
ブレイクサプレス2	ガード耐久値が50%アップする。	15
シールドリカバー	ガード耐久値の回復速度が25%アップする。	10
シールドリカバー2	ガード耐久値の回復速度が50%アップする。	15
クリティカルブレイク	通常攻撃、特技、秘技、奥義のガードクラッシュ値が25%アップする。	10
クリティカルブレイク2	通常攻撃、特技、秘技、奥義のガードクラッシュ値が50%アップする。	15
エリアルガード	空中でガードができるようになる。	15
ジャストディフェンス	ガード入力直後に攻撃を受けるとTPが100回復しダメージが1/10に軽減される。	15
ガードインパクト	ガード入力直後に攻撃を受けると相手を吹き飛ばすことができる。	15
ジャンプキャンセル	通常攻撃の硬直をキャンセルして、ジャンプができる。TPを消費する。	10
Cガードキャンセル	通常攻撃の硬直をキャンセルして、クリティカルガードが出来る。TPを消費する。	10
Aジャンプキャンセル	空中での通常攻撃の硬直をキャンセルして、エリアルジャンプができる。TPを消費する。	10
キャンセラー	1コンボ中1回だけ、特技の硬直をキャンセルして別の特技を出せる。	30
キャンセラー2	1コンボ中1回だけ、奥義の硬直をキャンセルして特技を出せる。	30

スキル名	効果	必要SP
キャンセラー3	1コンボ中1回だけ、奥義の硬直をキャンセルして別の奥義を出せる。	50
Bステップキャンセル	特技の硬直をキャンセルして、バックステップができる。TPを消費する。	30
マジックキャンセル	特技の硬直をキャンセルして術の詠唱を行える。	30
マジックキャンセル2	奥義の硬直をキャンセルして術の詠唱を行える。	30
コンボプラス	通常攻撃の連続攻撃回数が1増える。コンボプラス2, 3と組み合わせ可。	15
コンボプラス2	通常攻撃の連続攻撃回数が1増える。コンボプラス, 3と組み合わせ可。	15
コンボプラス3	通常攻撃の連続攻撃回数が1増える。コンボプラス, 2と組み合わせ可。	15
リミッツキャンセル	通常攻撃、特技、秘技、奥義の硬直時間をOVLでキャンセルできる。	50

専用スキル

スキル名	効果	必要SP	装備可能者
アクセラレイション	同じ方向へ走り続けることで加速していく。	10	カイウス
エリアルダッシュ	空中でクリティカルガードの操作をすると前方に素早く移動することができる。	15	ジュディス、シング、コハク
エリアルダッシュ2	空中でクリティカルガードの操作をすると前方に素早く移動することができる。	15	ジュディス、シング、コハク
エリアルダッシュ3	空中でクリティカルガードの操作をすると前方に素早く移動することができる。	15	ジュディス、シング、コハク
タッチダウン	空中で ボタン + 方向キーの下で急降下できるようになる。	10	ジュディス、シング、コハク
フェイタルストライク	相手にFSのエフェクトが表示され、タイミングよく ボタンを押すとFS技が発動し、大ダメージを与える。	30	ユーリ、リタ、ジュディス
レビテーション	ジャンプ中、口ボタン + 方向キーの上を押すことで空中浮遊ができる。浮遊中はTPを消費していく。	100	コレット、リタ

スキル詳細

スペルキープ

- 術が使えるキャラのみ習得可能。

術の詠唱中に中断されたら次に同じ術を詠唱し始めた時、その時点までの詠唱時間が引かれる。

- のけぞる、ガードで詠唱をキャンセルするなど効果が出る。詠唱が完了して発動した時に戦闘不能になるか、ステージのギミックで中断されたら無効。
- 別の術技を使用・詠唱をするとスペルキープで引かれた詠唱時間はリセットされる。

ステップキャンセル(以下SCと表記)

- アーチェ以外が習得可能。
- クリティカルガード後の硬直をクリティカルガード以外の行動でキャンセルできるようになる。
- SC後に通常攻撃を出すと、A B Cと出るキャラはCの攻撃から出て、C A Bといった順になる。A B A B...と出るキャラはB A B Aと出る。
- Cガードキャンセルと合わせれば通常攻撃だけで多くのキャラが簡単にハメコンボが可能。
- SC後はルカ・ジュディス・シングは空中攻撃になってしまう。
- 特に付けておきたいキャラは、チェスター・イリア・コハク。チェスターやイリアは最初の攻撃前の硬直を無くして攻撃できる。
- コハクは3段目から始められるので、すぐに 通常でダウン追撃効果のあるかかと落としが可能。コンボをやりたい時なら有効。
- また、ジェイドはSC後は槍を持たずに攻撃をする（攻撃は普通に可能）。初撃以外は槍を出さずと言う処理が無いのだと思われる。

エスケープ

- バックステップ中の無敵時間が大幅にアップする。
- これを使用して飛び道具（魔神剣・蒼破刃など）を避けることが可能。また、他の攻撃に対してもBステップロングと組むことで1hit目を避け、そのまま敵の攻撃範囲から抜け出すことができる。
- 壁際でこれを連発するだけで魔術系秘奥義を除くほとんどの攻撃に対して無敵になる。対人戦では自重するべき。

エリアルダッシュ

- このスキルによって使用できるダッシュはクリティカルガードと同じ性質があり、クリティカルガード関係のスキルをつけるとこのスキルにも効果がでる。尚、ガード時間も同一なため無防備状態になる時間がある。
- ダッシュ前の一切の慣性を無視して一定距離を進む。またダッシュ後はダッシュ前の慣性は完全に消滅している。

F(フェイタル)ストライク

- 相手に術技をたたきこむとそれに対応した色のFストライク値が蓄積されていき、それが一定を超えると各色の術式が浮かぶ。その際タイミング良く ボタンを押すことで発動。大ダメージとガードブレイクが行え、敵をダウンさせる。威力は能力に依存する。ユーリとジュディスは攻撃力、リタは術攻撃力。

• 原作との違い

術式が出ることで蓄積値がリセットされるので、成功させられなければもう一度最初から蓄積しなおすことになる。

一つの色の術式を発動させても、他の色の術式は蓄積されたまま。

- 自分で出した術式のみ発動可能。他人のFSは蓄積値なども別の扱い。
- FSは特技と同じ様な扱いになっているらしく、硬直をバックステップキャンセルやマジックキャンセル（1）や秘技・奥義でキャンセル可能。
キャンセルをつけているなら特技も使用可能だが、
前の連携中にFSを発動させFSの際をキャンセルすると、キャンセルの特技 特技や 奥義 奥義 などを前の連携で使っていた場合は使えなくなる。
- ユーリの場合、青は上方向に打ち上げる、緑は前方に攻撃、赤は敵の上から襲いかかる。ジュディスの場合1テンポ遅れて出る。術技による術式の色は各キャラクターの術技を参照。
- 今作では同時に術式が出ることもあり、黄色の術式や水色の術式などになることがある。FSはキャンセルタイミングを気にせずキャンセルすることも可能なため、2連続で撃つことも可能。
- ちなみに発動した際、近くに他の敵がいるとまとめてFストライクを喰らわすことができる。
- ユーリとジュディスは武器の属性が反映される。
- リタは対象の上に術の対象になった時と同じように「！」マークが出る。
- これをつけると秘奥義を発動しずらくなる点に注意。

レピテーション

- +方向キー で空に浮遊する。空中では全ての術が詠唱・発動できる。TPの減少が激しいので、上級術は発動できないことも。
 - コレットは通常攻撃は出来ないが、リタは可能。
 - 浮かんでいても、床ぎりぎりの所なら技も発動できる。これでルドルフ・ラプラス・青FSを発動するとバグが発生する。
 - 着地するには + をもう一度入力し直せば良い。
-
- TP消費無しのカスタムルールなら敵無し。あまりやると嫌われる。