

特殊能力

- ▶ [特殊能力](#)
 - ▶ [キャラ別特殊能力一覧](#)
 - ▶ [特殊能力一覧](#)
 - ▶ [特殊能力 備考](#)
 - ▶ [SP加算ルール](#)

キャラ別特殊能力一覧

各キャラクターの規定LVに達した時点で習得する。表にて「特殊能力名/LV」で記載

初期習得のものはLV記載なし

習得はLV依存のため、周回毎にリセットされる

重要

各キャラの1つ目の特殊能力はフォームによって変化する。

表の右側がフォームによる特殊能力。

DLCフォーム4はダッシュのみ。

キャラ クター	固有				フォーム							DLC			
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4
相羽 命	集中力	祝福 /17	絶対障壁 /32	覚醒 /80	補正	受身	予知	気力	悟り	極め	硬気功	天才	絶対耐性	受け流し	覇気
アネーシャ	早業	遮断	受け流し /56	必殺 /62	幸運	強気	天眼	気力	補正	遮蔽	臨界突破	底力	天才	覚醒	絶対障壁
伊集院冬夜	見切り	天才	受け流し	底力 /71	努力	悟り	防御	極め	百発百中						
イルマ	集中力	絶対障壁	天才	魔力解放 /70	悟り	見切り	補正	予知	絶対耐性	ハンター	気合	臨界突破	怒り	解放	覚醒
ヴィヴィ	努力	潜在能力	解放 /78	魔力解放 /78	祝福	補正	予知	受身	絶対耐性						
エルマ	強気	遮断	硬気功	臨界突破 /73	発見	神通力	補正	予知	天運	覇気	怒り	魔力解放	解放	覚醒	覚醒

神薙 勇刀	見切り	百発百中/12	受け流し/34	怒り/48	努力	極め	気合	覇気	底力						
雷神	集中力	防御	硬気功/42	底力/51	悟り	見切り	予知	極め	猛進						
ラザラス	早業	必殺	百発百中/49	硬気功/53	発見	予知	天運	天眼	受身						
オギュスタン	強気	予知	百発百中	必殺	発見	遮蔽	天眼	覇気	緊急回避						
ジューダス	極め	見切り	底力	遮蔽	補正	予知	悟り	受身	気合						
アヤタネ	集中力	百発百中/18	見切り/26	必殺/49	努力	悟り	受身	極め	受け流し						
オリカ	努力	緊急回避/14	遮断/32	魔力解放/52	幸運	天運	祝福	神通力	絶対障壁	絶対耐性	タレント	受け流し	臨界突破		天才
シュレリア	発見	緊急回避/16	臨界突破/35	絶対障壁/46	予知	悟り	遮蔽	祝福	神通力	浮遊	天才	絶対耐性	魔力解放		受け流し
ミシャ	集中力	緊急回避/15	魔力解放/37	絶対障壁/48	努力	発見	予知	悟り	遮蔽	強気	気合	タレント	臨界突破		天才
ライナー	気力	強気/9	防御/18	底力/47	補正	予知	気合	猛進	タレント						
ボルド	強気	硬気功	気合	怒り	補正	予知	受身	見切り	覇気						

デミトリ	強気	絶対耐性	怒り	硬気功/64	遮蔽	神通力	気合	絶対障壁	神通力						
フェリシア	発見	硬気功/15	潜在能力/31	底力/50	天運	祝福	見切り	受け流し	百発百中	猛進	緊急回避	ハンター	絶対耐性		絶対障壁
モリガン	強気	浮遊	絶対耐性/22	解放/55	補正	予知	悟り	硬気功	遮蔽	気合	精神力	必殺	魔力解放		受け流し
リリス	幸運	浮遊	絶対耐性	解放/64	祝福	補正	予知	神通力	受身	精神力	タレント	猛進	魔力解放		怒り
ジェダ	集中力	天才	絶対耐性	必殺	悟り	遮蔽	見切り	臨界突破	絶対障壁						
エトナ	強気	気合/21	遮断/35	怒り/56	天運	補正	神通力	絶対耐性	浮遊	神通力	覇気	底力	天才		受け流し
プリニー	早業	防御/29	必殺/44	潜在能力/60	発見	天眼	緊急回避	硬気功	精神力						
リリア	幸運	絶対障壁/25	天才/36	臨界突破/49	努力	発見	遮蔽	強気	気合	予知	緊急回避	タレント	魔力解放		覇気
ロゼ	集中力	見切り/15	防御/34	怒り/52	努力	強気	悟り	猛進	覇気						
ルウリッヒ	見切り	天才	必殺	受け流し	幸運	悟り	気合	百発百中	遮蔽						

マリー	努力	防御 /18	遮断 /36	臨界 突破 /55	発見	幸運	悟り	天運	祝福	猛進	精神力	必殺	魔力 解放		絶対 障壁
ゼロス	強気	防御 /21	気合 /30	怒り /47	悟り	百発 百中	魔力 解放	絶対 耐性	解放						
ミュウ	集中 力	潜在 能力 /15	受け 流し /32	底力 /48	努力	幸運	見切 り	悟り	気合	猛進	極め	精神力	怒り		天才

特殊能力一覧

名称	効果	備考
SP型		
集中力	SP2以上で発動。 命中率と回避率が30%アップ。	
悟り	SP2以上で発動。 命中率と回避率が50%アップ。	
補正	SP3以上で発動。 命中率が75%アップ。	
予知	SP3以上で発動。 回避率が60%アップ。	
極め	SP3以上で発動。 クリティカル発生率が25%アップ。	
遮蔽	SP4以上で発動。 魔法防御力がアップ。	
受身	SP4以上で発動。 防御力がアップ。	
ハンター	SP4以上で発動。 クリティカル発生率と命中率が25%アップ。	
必殺	SP4以上で発動。 クリティカル発生率と命中率が35%アップ。	

遮断	SP5以上で発動。 魔法防御力がアップ。	
防御	SP5以上で発動。 防御力がアップ。	
天才	SP5以上で発動。 移動・入れ替え以外で 消費APが80%(小数点以下切り捨て)に減少する。	
百発百中	SP5以上で発動。 物理攻撃が必ず当たるようになる。	
猛進	SP6以上で発動。 ATK1.3倍。	
神通力	SP6以上で発動。 MAG1.3倍。	
怒り	SP6以上で発動。 ATK1.5倍	
臨界突破	SP6以上で発動。 MAG1.5倍。	
硬気功	SP6以上で発動。 一定の確率で、レベル×10のダメージを無効化。	
HP型		
受け流し	HP25%以下で発動。 物理攻撃を回避する。 ただし物理絶対命中（EXスキル・百発百中）の攻撃を回避することはできない。	
絶対障壁	HP25%以下で発動。 魔法攻撃を回避する。 ただし魔法絶対命中の攻撃を回避することはできない。	
底力	HP25%以下で発動。 ATK1.5倍 DEF1.5倍。	
精神力	HP25%以下で発動。 MAG1.5倍 RST1.5倍。	
解放	HP25%以下で発動。 ATK2倍 DEF2倍。	

魔力解放	HP25%以下で発動。 MAG2倍 RST2倍。	
覚醒	HP25%以下で発動。 ATK2倍 DEF2倍 MAG2倍 RST2倍。	命のみ (LV80)。 または有料DLCフォームの能力
気合	HP40%以下で発動。 行動順が回ってきた時、APを増加する。	
気力	HP40%以下で発動。 行動順が回ってきた時、APを増加する。	
緊急回避	HP25%以下で発動。 瀕死状態の時、APを消費せずに入れ替えを行える。	
自動型		
強気	行動順が回ってきた時、SPが増加する。	
努力	獲得EXPが25%増加する。	1
発見	敵がアイテムを落とす確率がアップ。	
祝福	獲得EXPとEPが50%増加。	1
幸運	獲得EPが25%増加する。	1
潜在能力	レベルアップ時のボーナスポイントが増加する。 (最終的に+15/Lv)	
タレント	レベルアップ時のボーナスポイントが増加する。 (最終的に+13/Lv)	潜在能力より効果は低い 真クリア後、または有料DLCフォームの能力
浮遊	一部のスキル(土系)を無効化し、 APを消費せずに配置変更ができる。	
絶対耐性	全ての状態異常攻撃に対する耐性がアップする。	
見切り	カウンター攻撃を防ぐ。	
早業	盗む確率がアップする。	
天運	敵がアイテムを落とす確率がアップする。	
天眼	アイテムのドロップ率と盗む確率がアップする。	
覇気	行動順が回ってきた時、 SPが大幅に増加する。	真クリア後、または有料DLCフォームの能力

1 この能力を持っているキャラで止めを刺す（敵のHP0をにする）と、戦闘終了後の結果表示で、該当する獲得ポイントが増える。

その結果、パーティーメンバー全員は表示されたポイントを獲得し、控えキャラクターはその半分を獲得する。

敵をブレイクオーバーしたときにAP回復の効果が及ぶのはブランチに参加していたメンバーのみだが、祝福などの効果はパーティー全体と控え全体に及ぶ。

この能力を持っているキャラがパーティーメンバーであるときに、他のキャラでとどめを刺しても効果はない。

テストプレイで、以下の組み合わせを試したが、EXPなどが増加する効果は、敵のHPを0にしたブランチに参加したメンバーのみではなく、パーティー全体と控え全体に及んだ。

▶ 5-3闇路の算段でのテスト結果。

- ▶ 命またはミュウを投入し、祝福、努力、幸運が戦闘終了時の結果に及ぼす影響を比較した。
- ▶ 敵のHPを0にしたブランチコンビネーションに参加していたかどうかにかかわらず、EXPを100万で割った値程度、パーティーメンバーのレベルが上昇した（EXP 4,200万強の場合は、42または43レベル上昇）。こまめでは問題ない。この結果に基づいて、脚注を変更した。
- ▶ ミュウの努力（EXPが25%増加）が有効になったときのEXP（51,662,808）が、命の祝福（EXPが50%増加）が有効になったときのEXP（42,030,900）より多くなっているが、おそらくマニュアルやステータス画面に表示されていない他の効果に起因するものと考えられる。
- ▶ 明確なのは、ヒット数が多くなるとEXPやEPが増える現象。
- ▶ 不明確ながら数値変動に関わっているのは、味方の戦力がそれほど強力ではなかった、戦術の効率があまり高くなかった、操作ミスでAPの余裕がなくなったなどの状況で、かろうじて敵を倒したときにEXPやEPが増えやすいという謎の現象。逆に、味方のAPが非常に多く、攻撃力が高く、戦術も予定通りに奏功し、敵をOKした後もTPを増やすために延々とBCで攻撃し続けるなど楽勝の状況では、EXPやEPが不可解な増え方をすることはない。
- ▶ 命がアストラルにとどめを刺さなかった可能性を疑って、アストラルのみを先にOKし、次いでエトナドッペルをOKする手法（条件5）も実行したが、APが減少し、その後にプリニードッペルを倒したときにヒット数が減少したのが原因か、EXPはさらに減少してしまった（EXPは36,911,700、EPも4,923,126と減少）。
- ▶ テスト時のレベルは命729、ミュウ412、リリア732、ミシャ732、勇刀733。
- ▶ いずれも2ターンで敵全員をOKした。戦闘終了後の結果はRANK A、900%。
- ▶ 条件1. ミュウがCielを装備し、努力、幸運、祝福のいずれも有効になっていない場合
- ▶ 条件2. ミュウがカジュアルスタイルを装備し、努力が有効になっている場合（EXP 25%増加）
- ▶ 条件3. ミュウが夏祭りを装備し、幸運が有効になっている場合（EP 25%増加）
- ▶ 条件4. 命を投入し、祝福が有効になっている場合（EXPとEP 50%増加）。エトナドッペルとアストラルのHPを減らして攻撃を停止した。その後、エトナドッペルとアストラルをまとめてOKした。いずれも、命が参加するBCでとどめを刺した。
- ▶ 条件5. 命を投入し、祝福が有効になっている場合（EXPとEP 50%増加）。エトナドッペルとアストラルのHPを減らして攻撃を停止した。その後、先にアストラルをOKし、後からエトナドッペルをOKした。いずれも、命が参加するBCでとどめを刺した。

条件	EXP	G	EP	TP	PP
条件1 効果なし	32,781,375	2,295,000	3,998,808	1,152	200
条件2 努力（EXP 25%増加）	51,662,808	2,295,000	4,124,133	1,098	200
条件3 幸運（EP 25%増加）	32,285,250	2,295,000	5,412,825	1,134	200
条件4 祝福（EXPとEP 50%増加）	42,030,900	2,295,000	5,149,341	918	200
条件5 祝福（EXPとEP 50%増加）	36,911,700	2,295,000	4,923,126	918	200

特殊能力 備考

覚醒 ATK2倍 DEF2倍 MAG2倍 RST2倍
解放 ATK2倍 DEF2倍 MAG RST変化無し
魔力解放 MAG2倍 RST2倍

底力 ATK1.5倍 DEF1.5倍
怒り ATK1.5倍
猛進 ATK1.3倍

精神力 MAG1.5倍 RST1.5倍
臨界突破 MAG1.5倍
神通力 MAG1.3倍

遮蔽・遮断・受身・防御 ステータス上の変化は無い。

(自軍のステータスはそのままで、敵からのダメージ値そのものが減少すると思われる)

SP加算ルール

おそらくこんな感じだと想像します。

たぶん、間違いだらけだと思うので、ここは違うよとかあればコメント・編集お願いします。

コメントをして頂ければ、随時修正します。

行動	ポイント	備考	御意見・御指摘
攻撃判定	+ 0.05	1. 攻撃行為自体に意味があるのでミスっても + 0.05 2. 範囲攻撃で2体以上巻き込んでも加算されるのは + 0.05 だけ	
BreakOverする	???		
OverKillする	???		
H I T 数	右記参照	10 H I T で + 0.01、20 H I T で + 0.02、30 H I T で + 0.03、... 攻撃判定・撃破判定などは別個加算	
連携判定	-0	いくら連携を重ねても + されない	
仲間を回復する	+ 0.1	1. スキルなどで複数人同時回復しても加算されるのは一人分 2. 既に全快していても有効	
攻撃を受けきる	+ 0.05	1. 1回毎に加算 2. 1つのスキル・アーツを受けきれた時のみ加算・途中で死んだら加算無し 3. 複数のスキル(アーツの場合アーツ1つで1回分)で攻撃されればそれだけ加算される	

BreakOverされる	???		
OverKillされる	-0.5		
撃破判定	+ 0.5	1 . 一体毎に攻撃終了後加算 2 . 攻撃判定分も + される	
仲間が死ぬ	+ 0.25	仲間1人が死亡する度	
【覇気】	+ 0.2	自分に行動フェイズが回ってきた時に加算	
咆哮	-0.5		

- ▶ オーバーキルされた場合もAPが半分くらい減ってしまうようです。 -- 名無しさん (2008-10-29 05:41:57)
- ▶ 今さらだけどAPダメージ食らっただけじゃね？ -- 名無しさん (2008-11-23 08:45:34)
- ▶ 幸運の効果はGの増加だと思うのですが・・・ -- 名無しさん (2009-02-08 21:43:38)
- ▶ いまさらだけど、ハンターと必殺の効果って何なんでしょう？ -- アイツ (2009-02-15 23:34:29)
- ▶ 特殊能力の項目の中に精神力がない。 -- 名無しさん (2009-04-10 22:59:11)
- ▶ 精神力は底力の魔法版 -- 名無しさん (2009-04-12 20:42:38)
- ▶ ありがとうございます ^^ -- 名無しさん (2009-04-19 21:38:26)
- ▶ 百発百中の発動条件のってませんよね？HP型になるのですかね？ -- 名無しさん (2009-05-10 00:28:33)
- ▶ 百中はSP型だよ、各キャラのステータス画面でセレクトを押すと選択肢でるから見られるよ。 -- un (2009-05-10 15:41:37)
- ▶ 上のSP加算のときは、覇気じゃなくて強気だよね -- 名無しさん (2009-05-12 15:18:27)
- ▶ unさん親切にありがとうございましたm(_ _)m -- 名無しさん (2009-05-13 22:25:08)
- ▶ 絶対耐性持ちに全状態異常耐性+つけてもかわらん？ -- 名無しさん (2009-06-25 02:53:40)
- ▶ 感覚的でごめんけど、変わらない気がする。絶対耐性持ちには行動不能防御つけたらいいかも。 -- un (2009-06-25 21:36:48)
- ▶ DLCフォームの情報追加&キャラ順にソート&ミス修正&配色変更。。配色変更は失敗だった？ -- 名無しさん (2009-10-24 00:50:22)
- ▶ アネーシャの覚醒が使えるようになるDLCフォームってPS3でも出来るの？ -- 名無しさん (2009-10-24 21:39:50)
- ▶ むしろXBOXでも出来るのかと・・・。あ、PS3にはありますよ。 -- 名無しさん (2009-10-25 03:37:47)
- ▶ アイテムを使ってもSPは増えないんですか？ -- 名無しさん (2009-10-25 09:10:03)
- ▶ 発見や天眼は所有キャラにしか効果が無いのでしょうか？それとも戦闘に参加している場合には、パーティ全体に効果が有るのでしょうか？ -- ルナティート (2009-10-26 14:57:17)
- ▶ 所有キャラのみだよ。 アイテム使ってもSPは増えるよ。加算条件が厳しいから増えにくい気がするんだけどね。 -- 名無しさん (2009-10-26 20:50:39)
- ▶ ご解答有難うございます。助かりました。 -- ルナティート (2009-10-26 21:22:14)
- ▶ 祝福とかの効果で、とどめを差したキャラってのはオーバーキルしてても最後に攻撃したキャラってことでの？それとも敵のHPを最初に0にしたキャラのこと？ -- 名無しさん (2009-11-15 16:30:20)
- ▶ 止めを刺した（HP0にした）キャラ。この質問多すぎだから、他項に書いといた。 -- 名無しさん (2009-11-15 21:36:10)
- ▶ これの、遮蔽・遮断・防御・受身が効果を発揮して無い気がする...orn, PS3版で条件を満たす時それらが何倍になるか計算してみたけど、Lvup時変化がなかった。もしかして魔法防御+とかみたいに%の変化なのか？<PS3版 -- 名無しさん (2009-12-09 18:02:14)
- ▶ 魔力解放と覚醒を同時に発動させても魔法攻撃力&防御力は2倍どまり -- 名無しさん (2009-12-16 19:17:30)
- ▶ ? 魔力解放と覚醒は両方持ってるキャラいないよ。同系統の倍掛けは重複しない模様だね。それにしても遮断・遮蔽・受身・防御が%なら、壁役の意味無いな...。それだと硬気功持ちしか使えん -- 名無しさん (2009-12-16 19:54:22)

DLCフォーム「漆黒のロベリア」装備のイルマ 覚醒コスなので魔力解放と両方揃う -- 名無しさん (2009-12-17

▶ 15:07:48)

▶ あんがと、魔力解放持ちに覚醒着せても意味無さそうなのは予想できるけど、わざわざ両方揃うようにする意味が無いのにそれを用意する意図が分からんね、制作は何考えてんだか。 -- 名無しさん (2009-12-17 16:10:51)

▶ 1 製作も重複しない仕様で有ることを忘れていた 2 雰囲気解放より覚醒を選んだ 3 その他 -- 名無しさん (2009-12-18 10:10:43)

▶ 意味無いことは無いでしょう、ATKとDEFも2倍になるから、半分重複するから損した気分にはなるけど -- 名無しさん (2010-02-20 16:52:33)

▶ だから、「魔力解放があってフォームで解放 = 覚醒が揃うのに、わざわざ覚醒にする必要が無い」って言いたい。それならフォームは解放だけでいいでしょう。単に覚醒の方が見栄えがいいからだろうけどな。 -- 名無しさん (2010-02-21 05:31:57)

▶ どう試しても祝福は単純に全体の取得経験値が上がってると思う。既に書かれてる通りなら、ウチのヴィヴィはとっくに勇刀を抜かしてるけど、いまだに同じLV差、今更過ぎて涙が出ちゃう(嘘)まあ万が一この先プレイする人の為に捧げます。 -- 名無しさん (2011-04-20 12:12:04)

▶ 祝福などは、EXPがキャラクター別ではなくパーティー全体に適用されるものである以上、「増えた取得ポイントはランチ参加キャラ全員がもらえる」ではなく、「パーティー全体に適用される」あたりが妥当だと思います。現在の周回は5-3前半が終わったところなので、2月28日(火)あたりに5-3宵待草まで進んだところで検証し、「特殊能力」ともども、脚注に変更を加える予定です。 -- 名無しさん (2012-02-26 23:52:47)

▶ ありがたい！年越しの憂いが消えていくぜ.....しかし、こちらからは一つ残念なお知らせをしなければならぬ、後程AP・SPのページに来られたしm(_ _)m -- 名無しさん (2012-02-27 07:50:14)

▶ 幸運の効果は、これまで記載されていた「獲得Gが25%増加する」ではなく「獲得EP」でした。パッチ適用前、適用後のどちらでも同じ仕様です。 -- 名無しさん (2012-02-27 23:17:11)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿