

攻撃系スキル

名前	効果	所持者	補足
範囲	攻撃ヒット時に周辺の敵にもダメージ	フランドール (6) 萃香 (3) 幽香 (1) 妹紅 (6) レミリア (6) 魔理沙 (1) 鈴仙 (3) 神奈子 (1) 諏訪子 (1) パチュリー (1) 霊夢 (1) 幽々子 (1) 輝夜 (1) 文 (1)	範囲はキャラによって異なる。 また 早苗 は能力が無くても範囲攻撃が可能。 範囲について
必殺	低確率で即死攻撃	妖夢 (1) 小町 (1) 永琳 (6)	ボスでも即死させられる
吸血	低確率で攻撃時にHP吸収	フランドール (1) 蝙蝠 (5)	無し
混乱	低確率で攻撃ヒット時に敵が混乱	雛 (3) 鈴仙 (1)	混乱になると制御不能+場をうろつく
遅延	低確率で攻撃ヒット時に敵の移動速度低下	咲夜 (1)	Lvが高いと猛スピードでバックさせる (1/19配布の修正差分にてバックしなくなった模様) Lvが高いと停止(Lv18程) 攻撃頻度も下がる
反魂	低確率で即死攻撃、倒した敵を支配する	幽々子 (6)	即死させた後、人形のように自ユニットのオプションになる(操作不能)また、発動させた幽々子が死ぬと反魂させたユニットも死亡、このスキルで倒した場合も資金は入る。 ボスも可能
貫通	弾が敵を貫通する	咲夜 (6) レミリア (1) 映姫 (1) 文 (6)	レミリア、文は貫通すると範囲攻撃発生(Lv6以上)
無効	周囲の敵のスキル発動率低下	雛 (1) 藍 (6) 神奈子 (6) パチュリー (3) 霊夢 (3)	無し
自爆	死亡時に周囲の敵にダメージ	美鈴 (6) 妹紅 (1) 人形(アリス・弹幕/飛行)(5) 人形(アリス・近接)(6)	一定の確率で発動する。レベルが上がると威力と発動率が上がる。 $dmg=HP*(Lv+X)*Y$ 、X,Yはキャラによって異なる。上限はHP分まで。 範囲について

威圧	周囲の敵の移動速度低下	紫 (6) 映姫 (6) 神奈子 (3) 諏訪子 (6)	Lvが高くなると移動停止(Lv20程。切れ目に歩く) ボスには無効 範囲
猛毒	周囲の敵のHPが徐々に減少	雛 (6) メディスン (1) 人形(メディスン・近接)(5)	毒状態の後2秒間隔で追加ダメージ 最大HP*(Lv+1)*2%dmg(ボスには1/4, 上限25%?) 再生持ちには無効 敵の使う毒はダメージ半分?(即死しない?)。 範囲

防御系スキル

名前	効果	所持者	補足
反射	低確率で敵弾を反射する	妖夢 (6) 幽香 (6) 慧音 (3) 咲夜 (3) 藍 (1) 鈴仙 (6) 映姫 (3) にとり (3) 諏訪子 (3) 早苗 (1)	慧音は近接混乱を反射する可能性有り。パチュリー、霊夢、輝夜、早苗、諏訪子は反射されない。
回避	低確率で敵の近接攻撃を回避	橙 (3) 妖夢 (3) てみ (3) 慧音 (1) 魔理沙 (3)	無し
凍結	攻撃を受けた時、低確率で敵が凍結する	チルノ (6)	近接攻撃のみ発動
幸運	周囲の味方のスキル発動率上昇	てみ (1) 穰子 (1)	随時発動 範囲
回復	周囲の味方のHPを徐々に回復	慧音 (6) 永琳 (1) 早苗 (6)	随時発動 範囲
根性	HP低下時に周囲の味方の防御上昇	美鈴 (1) チルノ (3) 穰子 (6)	50%以下で発動 Lvが上がると発動条件緩和 範囲
結界	HP低下時に周囲の味方弾防御上昇	藍 (3) 紫 (3) 霊夢 (6) 早苗 (3)	50%以下で発動 Lvが上がると発動条件緩和 範囲
加速	HP低下時に移動速度、攻撃速度上昇	橙 (6) てみ (6) 小町 (6) 魔理沙 (6)	50%以下で発動?
境界	壁の中を移動できる	紫 (1)	障害物の上から攻撃可能

蝙蝠	死亡時に大量の蝙蝠に変身	フランドール (3) レミリア (3)	Lv*2+2 = 発生数 最大で32匹まで
分裂	死亡時に分裂する	萃香 (1)	Lv+2 = 中萃香数 最大で32匹まで
分裂	死亡時に分裂する	萃香(中)(6)	萃香(中)から3体の萃香(小)が出現
人形	生産時に人形オプションを追加	アリス (1, 3, 6) メディスン (6)	無し
再生	自分のHPを徐々に回復	妹紅 (3) 永琳 (3) 輝夜 (3)	毒のダメージを受けない
霧散	一定時間で消滅する	蝙蝠(1) 萃香(中)(1) 萃香(小)(1)	敵の蝙蝠、萃香(中)、萃香(小)はこのスキルを持たない

スキルの影響範囲について

			5	5	5			
		4	4	4	4	4		
	4	3	3	2	3	3	4	
5	4	3	2	1	2	3	4	5
5	4	2	1		1	2	4	5
5	4	3	2	1	2	3	4	5
	4	3	3	2	3	3	4	
		4	4	4	4	4		
			5	5	5			

自機を中心に、以上のレベルごとの範囲になっている

横1マス = キャラの横幅

縦1マス = 体の高さの1/2(顔が並ぶ)

5Lv以上は範囲が広がらない

慧音等6Lvで範囲スキルを持つユニットは習得と同時に最大範囲のオーラを持つ

味方補助系の範囲スキルは発動した本人にも効果があり、2体以上が同じスキルを発動しても効果は重複しない

「」内の背景色のオーラが発生

「**幸運**」「**回復**」「**根性**」「**結界**」に適用される。

「**猛毒**」は範囲2固定。

「範囲」についても、同じ影響範囲だが、Lvが*5~*6程度になる模様？

「威圧」も同じ範囲？要検証。

範囲(自爆含む)について

妹紅の自爆範囲

Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5~
------	------	------	------	-------

諏訪子 (範囲)		Lv.1	Lv.3							
魔理沙 (範囲)		Lv.1	Lv.3	Lv.6						
霊夢 (範囲)			Lv.1	Lv.3	Lv.6					
鈴仙 (範囲)			Lv.3		Lv.6					
神奈子 (範囲)			Lv.1	Lv.3		Lv.6				
アリス (人形)				Lv.6 (自爆)	Lv.6 (飛行型)					
文 (範囲)				Lv.1		Lv.6				
美鈴 (自爆)				Lv.6	Lv.10?	Lv.14?	Lv.18?	Lv.22?	Lv.26?	Lv.30?
レミリア (範囲)				Lv.6						
妹紅 (自爆)						Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5
パチュリー (範囲)						Lv.1			Lv.6	
輝夜 (範囲)									Lv.1	Lv.6
幽々子 (範囲)									Lv.1	Lv.3

コメント

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

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- 敵は即死だけど敵の猛毒で即死しないのはおそらく自軍に自然回復がありそれが同時に処理されるから。猛毒ダメージの上限は相手のHP分なんじゃないかという妄想。回復インターバル中に猛毒を受けると全快でも即死するとかそんなんじゃないのかな -- (名無しさん) 2012-04-05 17:58:17
- どうでもいいが範囲のところにこたんがない気がする -- (名無しさん) 2010-11-27 23:26:51
- 威圧が効いてる状態だと、威圧されてるキャラクターに青っぽい能力上昇系エフェクト(回復スキルみたいな奴)が付くってのは既出情報? -- (名無しさん) 2010-02-06 20:47:56
- ボスに対しては失敗あるね、1/4程になるっぽい。雑魚に対しては電球付けば確実に出てると思う。反魂は多分ダメージが通る必要あるけど、必殺はダメージ不要だと思う -- (名無しさん) 2009-11-13 11:57:31
- 必殺、反魂には発動するか否かの他に成功率も存在する模様。成功率の変動値は不明だが、大体こちらの攻撃力が対象の防御を下回ると発動しても効果は適用されなくなる様子。 -- (名無しさん) 2009-11-12 18:09:55
- 根性と結界は、での高レベル検証だとそれぞれ各防御が約2倍程度になる模様。低レベルでの増加量はそこまで増えていないようなので、こちらレベルにより効果が上昇していると考えられる。低レベル帯での具体的な増加量は不明 -- (名無しさん) 2009-11-07 18:17:41
- 重複しません -- (名無しさん) 2009-09-24 13:08:09
- 回復の効果は重複するのか? -- (名無しさん) 2009-07-22 13:23:55
- 敵の猛毒でも即死する事はある。ただ条件が不明。死ぬ時はHP満タンでも死ぬし死なない時はHP1でも死なない。 -- (名無しさん) 2008-09-23 21:21:52
- 貫通の項目について、射命丸も貫通+範囲の持ち主です。貫通+範囲は着弾地点でも範囲が発動するので、普通に命中+貫通によるダブルヒット+近くの敵にも当たればその範囲+射程終了時の爆発でかなり沢山ヒットしたりするようです。nWay+範囲も近くで受けると多段ヒットしてやたら痛いですね。 -- (名無しさん) 2008-08-26 09:08:12