

開幕効果

※この攻撃でHPが1以下にはならない

火炎砲弾	師団全体に火属性の開幕ダメージ。種族「炎」無効。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
水流砲弾	師団全体に水属性の開幕ダメージ。種族「海」無効。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
氷撃砲弾	師団全体に氷属性の開幕ダメージ。種族「氷」無効。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
雷撃砲弾	師団全体に雷属性の開幕ダメージ。種族「雷」無効。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
毒気砲弾	師団全体に毒属性の開幕ダメージ。種族「毒・死・器」無効。
神術砲弾	師団全体に光属性の開幕ダメージ。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
魔術砲弾	師団全体に闇属性の開幕ダメージ。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
強酸砲弾	師団全体に酸属性の開幕ダメージ。種族「海・蟲」無効。

継続効果

※封印で無効化

火炎放射	目標に火属性の継続ダメージ。種族「炎」無効。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
水流放射	目標に水属性の継続ダメージ。種族「海」無効。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
氷撃放射	目標に氷属性の継続ダメージ。種族「氷」無効。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
雷撃放射	目標に雷属性の継続ダメージ。種族「雷」無効。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
毒気放射	目標に毒属性の継続ダメージ。種族「毒・死・器」無効。
神術放射	目標に神属性の継続ダメージ。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
魔術放射	目標に魔属性の継続ダメージ。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
強酸放射	目標に酸属性の継続ダメージ。種族「海・蟲」無効。
大火炎陣	師団全体に火属性の継続ダメージ。種族「炎」無効。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
大水流陣	師団全体に水属性の継続ダメージ。種族「海」無効。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
大氷撃陣	師団全体に氷属性の継続ダメージ。種族「氷」無効。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
大雷撃陣	師団全体に雷属性の継続ダメージ。種族「雷」無効。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
大毒気陣	師団全体に毒属性の継続ダメージ。種族「毒・死・器」無効。
大神術陣	師団全体に神属性の継続ダメージ。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
大魔術陣	師団全体に魔属性の継続ダメージ。障壁・結界・吸収・反射で効果軽減
大強酸陣	師団全体に酸属性の継続ダメージ。種族「海・蟲」無効。

増幅効果

※封印で無効化

術式増幅	師団の開幕ダメージ及び継続ダメージと継続回復効果をスキル%増幅させる
------	------------------------------------

開幕構築

城壁崩し	戦闘開始時に敵軍の城壁防御値を減らす。
城壁構築	戦闘開始時に自軍の城壁防御値を増やす。
バリアー	戦闘開始時に、(レベル+50)×スキル値のバリアを保有する
戦意高揚	戦闘開始時に、スキル性能値分、フォース値増加させる。

開幕継続防御

※封印で無効化

対術障壁	自分への毒以外の継続ダメージを軽減する
対術結界	師団への毒以外の継続ダメージを軽減する
対術反射	自分への毒以外の継続ダメージを反射し、反射したダメージを敵軍目標へのダメージとする
対術吸収	自分への毒以外の継続ダメージを吸収し、吸収したダメージを師団全体で回復値とする
砲撃障壁	自分への毒以外の開幕ダメージを軽減する
砲撃結界	師団への毒以外の開幕ダメージを軽減する

継続回復

※封印・呪い効果で無効化

自己治癒	自分のH Pを継続回復。呪い無効
対象治癒	種族「死」以外のターゲットされた味方を継続回復。呪い無効
全体治癒	種族「死」以外の味方全体のH P 継続回復。呪い無効
平等治癒	味方全体のH P 継続回復。呪い無効
魔族医療	種族「魔・死」を持つ味方のH P 継続回復。呪い無効
日中再生	昼に自分を継続回復。呪い無効
夜間再生	夜に自分を継続回復。呪い無効

異常治療

解毒治療	師団への状態異常「毒」を無効化、毒による開幕・継続ダメージを半減
解呪治療	師団への状態異常「呪い」を無効化
麻痺治療	師団への状態異常「麻痺」を無効化
削減治療	師団への状態異常「削減」を無効化、酸による開幕・継続ダメージを半減
絶対治療	師団への毒・麻痺・呪い・削減効果を無効化
異常耐性	自身へのあらゆる状態異常を受けつけない

状態異常

※基本はターゲットのみに効果

愚者の嘘	敵師団全体のベーススキルを、スキル値分無効化させる。師団内では加算されず、最大値が適用
虹の毒撃	毒・呪い・麻痺・4種能力値削減効果を同時に付与する
毒化攻撃	敵に毒を与え、継続的に毒ダメージを与える。「死・毒・超」無効
麻痺攻撃	麻痺値を敵に与え、2たまと1行動スタン。「雷・超」無効
呪の一撃	敵に呪いを与え、回復を阻害する。「神・超」無効
魅了攻撃	ダメージを与えたとき、「男または女」所持し、敵に逆属性を持っていた場合、魅了する。「炎・超」無効
封印攻撃	ダメージを与えたとき、対象に継続効果を封印する効果を与える。「超」無効
解除攻撃	活性・指揮などの能力値上昇効果を解除する状態異常を付与。「超」無効
攻撃削減	1回の攻撃ごとに、敵の攻撃値を削減する
防御削減	1回の攻撃ごとに、敵の防御値を削減する
速度削減	1回の攻撃ごとに、敵の速度値を削減する
知力削減	1回の攻撃ごとに、敵の知力値を削減する
吸血攻撃	ダメージを与えたとき、自己HP現在値のスキル%分を回復

異常効果拡張

複数異常	状態異常攻撃を攻撃対象全てに発生させる
反撃異常	状態異常攻撃を反撃対象に発生させる
強制異常	相手の異常耐性や各種治療効果を確率で無効化できる。魅了封印吸血は不可

範囲攻撃

貫通攻撃	ターゲットの前後の敵も同時に攻撃する
扇形攻撃	ターゲットと同じ列にいる敵を全て攻撃
十字攻撃	ターゲットと同じ列と前後の敵を全て攻撃
全域攻撃	敵師団全てを攻撃
軍団攻撃	無効系スキルで範囲効果を無効化できないかわりに、全てのダメージが全域攻撃の半分になる。（範囲攻撃を無効化されることはないが、敵の「範囲無効」によって威力をさらに半減させられる）

攻撃効果

側面攻撃	敵のフォースを削り後列の敵も狙える。敵のイバイド値を減らす
遠隔攻撃	敵の反撃無効。昼のみ、後列の敵も狙える
確率追撃	($1 + n \div 100$) 回の確率で、独立した複数回攻撃を行う。スキル値が250の場合、通常の攻撃 + 2回の追加攻撃 + 50%の確率で4回目の追加攻撃を行う。
必殺増加	性能値分、クリティカル発生%が増加
反撃倍加	性能値分、反撃のダメージ倍率が増加
次元斬撃	遠隔攻撃・カブト割・パリングと同等の効果 + 敵の竜鱗守護とパリングを無効化する
致命必殺	クリティカルの威力が増加
カブト割	性能値%、敵の防御値無視（最大値80）
自決自爆	倒された時に残 H P 量で敵に自爆ダメージ
精神攻撃	相手の忠誠をスキル値分下げて、スキル値分ゲージ吸収
全力攻撃	攻撃時にダメージが増加、ただし反撃も増加する。また、フォースゲージの回収量も増える。
多段攻撃	攻撃時、一撃の威力を ($1 + n \times 0.35$) 倍にする。n = スキル性能値。また、(性能値 + 1) × 5 % のパリングとイバイドの確率を低下させる。スキル性能値の上限は6まで。
心核穿ち	無形体躯のダメージ低下効果と無形体躯の必殺耐性効果を無視する。反撃可
反撃耐性	攻撃時にスキル値%分の反撃ダメージを低減させる最大値は90

範囲防御

側面無効	敵の側面攻撃を無効化する
遠隔無効	敵の遠隔攻撃を無効化する。次元斬撃の遠隔能力は無効化できない。
貫通無効	敵の貫通攻撃を無効化する。十字攻撃の貫通部分を無効化
扇形無効	敵の扇形攻撃を無効化する。十字攻撃の扇形部分を無効化
十字無効	敵の十字・貫通・扇形攻撃を無効化する
全域無効	敵の全域攻撃のみを無効化する
範囲無効	所持しているユニットが生存している場合、軍団攻撃以外のすべての範囲攻撃を無効化し通常攻撃とする。軍団攻撃はさらに威力を半減させる。

防御効果

特攻防御	種族特攻によるダメージ倍加を性能値%分減少させる
パリング	性能値%でクリティカル以外の攻撃を無効化
イベイド	性能値%で遠隔攻撃を完全回避する。次元斬撃も回避可能
専守防御	攻撃しない代わりに受けるダメージを半減させる
前進防御	一つ前の隊列番号の味方への攻撃を肩代わりする
標的後逸	一つ後の隊列番号の味方へ攻撃をなすり付ける
堅守体躯	被ダメージ及び、HP回復量が減少する（最大92）
神魔体躯	被ダメージ及び、HP回復量が減少する（最大98）
矮小体躯	被ダメージが増える代わりに、スキル性能%で回避する（最大50）
竜鱗守護	遠隔攻撃以外の一定以下被ダメージを無視
リカバリ	同一戦闘中、一度だけ戦闘不能状態から復帰できる。復帰後のHPは性能値%で決定
兵士運搬	師団が受ける地形のマイナス効果を無効化
地形無効	両軍全師団の地形効果と愚者の嘘を完全無効化
必殺耐性	相手のクリティカル確率をスキル性能値分減少する
致命耐性	相手の致命必殺のスキル値を性能値分減少する。相手のCRダメージをスキル威力値分減少する
自爆障壁	自身の自爆ダメージをスキル性能%軽減する
自爆結界	師団の自爆ダメージをスキル性能%軽減する
無形体躯	直接攻撃ダメージをスキル性能値%軽減し、CR発生率を低下させる。最大50%。所持者同士は無効
思考停止	全ての士気値の増減がなくなり、固定化される

特攻

男性特攻	種族「男」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
女性特攻	種族「女」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
人間特攻	種族「人」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
魔族特攻	種族「魔」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
神族特攻	種族「神」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
獣族特攻	種族「獣」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
樹霊特攻	種族「樹」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
海洋特攻	種族「海」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
竜族特攻	種族「竜」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
器兵特攻	種族「器」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
死者特攻	種族「死」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
蟲族特攻	種族「蟲」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
炎霊特攻	種族「炎」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
雷霊特攻	種族「霊」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
氷霊特攻	種族「氷」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
毒性特攻	種族「毒」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
飛行特攻	種族「飛」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
騎士特攻	種族「死」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
夜行特攻	種族「夜」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
超越特攻	種族「超」を持つ敵に、スキル値 x 100%の特効ダメージを付与
全種特攻	全種族に対してスキル値 x 100%の特効ダメージを付与

強化活性

男性活性	種族「男」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
女性活性	種族「女」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
人間活性	種族「人」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
魔族活性	種族「魔」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
神族活性	種族「神」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
獣族活性	種族「獣」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
樹霊活性	種族「樹」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
海洋活性	種族「海」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
竜族活性	種族「竜」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
器兵活性	種族「器」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
死者活性	種族「死」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
蟲族活性	種族「蟲」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
炎霊活性	種族「炎」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
雷霊活性	種族「雷」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
氷霊活性	種族「氷」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
毒性活性	種族「毒」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
飛行活性	種族「飛」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
騎士活性	種族「騎」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
夜行活性	種族「夜」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
超越活性	種族「超」を持つ味方の能力値を強化する。(所持者は無効)
師団活性	味方の4種ステータスを性能値の数値分強化する。(所持者は無効)

強化活性

攻撃布陣	ユニットの攻撃値を強化する。（自師団ユニットが4体以上生存している）
防御布陣	ユニットの防御値を強化する。（自師団ユニットが4体以上生存している） 庇う効果あり
速度布陣	ユニットの速度値を強化する。（自師団ユニットが4体以上生存している）
知力布陣	ユニットの知力値を強化する。（自師団ユニットが4体以上生存している）
火属活性	加護「火」を持つ味方の各能力値を強化する。（所持者は無効）
水属活性	加護「水」を持つ味方の各能力値を強化する。（所持者は無効）
風属活性	加護「風」を持つ味方の各能力値を強化する。（所持者は無効）
土属活性	加護「土」を持つ味方の各能力値を強化する。（所持者は無効）
光属活性	加護「光」を持つ味方の各能力値を強化する。（所持者は無効）
闇属活性	加護「闇」を持つ味方の各能力値を強化する。（所持者は無効）

強化指揮

男性指揮	種族「男」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
女性指揮	種族「女」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
人間指揮	種族「人」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
魔族指揮	種族「魔」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
神族指揮	種族「神」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
獣族指揮	種族「獣」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
樹霊指揮	種族「樹」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
海洋指揮	種族「海」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
竜族指揮	種族「竜」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
器兵指揮	種族「器」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
死者指揮	種族「死」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
蟲族指揮	種族「蟲」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
炎霊指揮	種族「炎」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
雷霊指揮	種族「雷」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
氷霊指揮	種族「氷」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
毒性指揮	種族「毒」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
飛行指揮	種族「飛」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
騎士指揮	種族「騎」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
夜行指揮	種族「夜」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
超越指揮	種族「超」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
師団指揮	味方の4種ステータスを性能値の数値%で強化する。(所持者は無効)

強化指揮

攻撃指揮	ユニットの攻撃値を%で強化する。(自師団ユニットが4体以上生存している)
防御指揮	ユニットの防御値を%で強化する。(自師団ユニットが4体以上生存している)
速度指揮	ユニットの速度値を%で強化する。(自師団ユニットが4体以上生存している)
知力指揮	ユニットの知力値を%で強化する。(自師団ユニットが4体以上生存している)
火属指揮	加護「火」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
水属指揮	加護「水」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
風属指揮	加護「風」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
土属指揮	加護「土」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
光属指揮	加護「光」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)
闇属指揮	加護「闇」を持つ味方の各能力値を%で強化する。(所持者は無効)

特殊強化

背水の陣	自軍合計4体以下で、自軍の全能力がスキル値分増加する。蘇生で5体以上になったら解除される。
報復の牙	自軍ユニットが倒されるたびに、スキル保有者の全能力値がスキル性能値%分、増加する。
狂奔の牙	敵軍ユニットが倒されるたびに、スキル保有者の全能力値がスキル性能値%分、増加する。

昼夜強化

太陽信仰	昼戦中、各能力値を%で増加。夜戦中、各能力値を%で減少
夜行生物	夜戦中、各能力値を%で増加。昼戦中、各能力値を%で減少
夜戦適応	「夜」が未所持の場合、地形効果含む夜戦の減少効果を無効。太陽信仰の能力減少効果を無効。
日中適応	「夜」を所持する場合、地形効果含む昼戦の減少効果を無効。夜行生物の能力減少効果を無効。

弱体

男性弱体	種族「男」を持つ敵の能力値を弱体化させる
女性弱体	種族「女」を持つ敵の能力値を弱体化させる
人間弱体	種族「人」を持つ敵の能力値を弱体化させる
魔族弱体	種族「魔」を持つ敵の能力値を弱体化させる
神族弱体	種族「神」を持つ敵の能力値を弱体化させる
獣族弱体	種族「獣」を持つ敵の能力値を弱体化させる
樹霊弱体	種族「樹」を持つ敵の能力値を弱体化させる
海洋弱体	種族「海」を持つ敵の能力値を弱体化させる
竜族弱体	種族「竜」を持つ敵の能力値を弱体化させる
器兵弱体	種族「器」を持つ敵の能力値を弱体化させる
死者弱体	種族「死」を持つ敵の能力値を弱体化させる
蟲族弱体	種族「蟲」を持つ敵の能力値を弱体化させる
炎霊弱体	種族「炎」を持つ敵の能力値を弱体化させる
雷霊弱体	種族「雷」を持つ敵の能力値を弱体化させる
氷霊弱体	種族「氷」を持つ敵の能力値を弱体化させる

弱体

毒性弱体	種族「毒」を持つ敵の能力値を弱体化させる
飛行弱体	種族「飛」を持つ敵の能力値を弱体化させる
騎士弱体	種族「騎」を持つ敵の能力値を弱体化させる
夜行弱体	種族「夜」を持つ敵の能力値を弱体化させる
超越弱体	種族「超」を持つ敵の能力値を弱体化させる
師団弱体	敵ユニットの能力値を弱体化させる
攻撃弱体	敵ユニットの攻撃値を弱体化させる
防御弱体	敵ユニットの防御値を弱体化させる
速度弱体	敵ユニットの速度値を弱体化させる
知力弱体	敵ユニットの知力値を弱体化させる
火属弱体	加護「火」を持つ敵の各能力値を弱体化させる
水属弱体	加護「水」を持つ敵の各能力値を弱体化させる
風属弱体	加護「風」を持つ敵の各能力値を弱体化させる
土属弱体	加護「土」を持つ敵の各能力値を弱体化させる
光属弱体	加護「光」を持つ敵の各能力値を弱体化させる
闇属弱体	加護「闇」を持つ敵の各能力値を弱体化させる

戦術

戦術妨害	敵師団戦術のフォース消費量が、スキル値の数だけ増加される
戦術補助	自師団戦術のフォース消費量が、スキル値の数だけ軽減される
戦術障壁	自分への戦術スキルの被害を軽減する。戦術結界との累積は可能
戦術結界	師団への戦術スキルの被害を軽減する。戦術障壁との累積は可能

行動

行動増加	戦闘ラウンド数を、スキル値分増加させる。最大10ラウンド
行動阻害	戦闘ラウンド数を、スキル値分減少させる。最低 1 ラウンド
挑発行為	ターゲットしている敵の専守防衛を無効化する。

奇襲

奇襲戦法	師団内スキル値の合計÷ 1 0 の隊列ずらしを敵に発生させる
奇襲警戒	敵から受けた奇襲戦法のスキル達成値を、師団合計の性能値だけ差し引く

報酬

エリート	戦闘終了時の取得経験値が 2 倍になる。
サボリ癖	戦闘終了時の取得経験値と支払報酬量が半減する。
トレハン	敵を撃破した際の、獲得ドロップレートがスキル性能値分だけボーナスがかかる。
撃破金運	敵を撃破した際に、追加でスキル値レベルの素材を確率で入手する
資源工面	戦闘終了後の各ユニットに支払う報酬量をスキル%分軽減する。（最大で75%）
勇猛果敢	戦闘勝利時の士気値増加量が 10 上昇する。

アシストスキル

開幕砲弾 S	開幕時、師団全体にダメージを与える。障壁結界で減算可能。
開幕毒気 S	開幕時、師団全体にダメージを与える。
術撃放射 E	継続時、ターゲットにダメージを与える。障壁結界 & 反射吸収で減算可能。
毒気放射 E	継続時、ターゲットにダメージを与える。
大術撃陣 E	継続時、師団全体にダメージを与える。障壁結界 & 反射吸収で減算可能。
大毒気陣 E	継続時、師団全体にダメージを与える。
砲撃結界 D	攻撃師団に【砲撃結界】を追加する。
対術結界 D	攻撃師団に【対術結界】を追加する。
全体治癒 H	回復値を継続時に【全体治癒】として加算する。
魔族医療 H	回復値を継続時に【魔族医療】として加算する。
平等治癒 H	回復値を継続時に【平等治癒】として加算する。
特攻防御 C	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【特攻防御】として攻撃師団全員に付与する。
パリング C	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【パリング】として攻撃師団全員に付与する。
イベイド C	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【イベイド】として攻撃師団全員に付与する。
堅守体躯 C	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【堅守体躯】として攻撃師団全員に付与する。
竜鱗守護 C	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【竜鱗守護】として攻撃師団全員に付与する。
リカバリ C	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【リカバリ】として攻撃師団全員に付与する。
兵士運搬 C	【兵士運搬】を攻撃師団に付与する。
地形無効 C	【地形無効】を攻撃師団に付与する。
必殺耐性 C	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【必殺耐性】として攻撃師団全員に付与する。
致命耐性 C	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【致命耐性】として攻撃師団全員に付与する。

アシストスキル

自爆障壁 C	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【自爆障壁】として攻撃師団全員に付与する。
師団活性 B	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【師団活性】として攻撃師団全員に付与する。
攻撃布陣 B	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【攻撃布陣】として攻撃師団全員に付与する。
防御布陣 B	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【防御布陣】として攻撃師団全員に付与する。
速度布陣 B	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【速度布陣】として攻撃師団全員に付与する。
知力布陣 B	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【知力布陣】として攻撃師団全員に付与する。
師団指揮 B	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【師団指揮】として攻撃師団全員に付与する。
攻撃指揮 B	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【攻撃指揮】として攻撃師団全員に付与する。
防御指揮 B	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【防御指揮】として攻撃師団全員に付与する。
速度指揮 B	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【速度指揮】として攻撃師団全員に付与する。
知力指揮 B	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【知力指揮】として攻撃師団全員に付与する。
師団弱体 J	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【師団弱体】として敵師団全員に付与する。
攻撃弱体 J	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【攻撃弱体】として敵師団全員に付与する。
防御弱体 J	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【防御弱体】として敵師団全員に付与する。
速度弱体 J	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【速度弱体】として敵師団全員に付与する。
知力弱体 J	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【知力弱体】として敵師団全員に付与する。
トレハン R	工作師団のトレハンの合計のスキル値をトレハン値として適用する。
撃破金運 R	工作師団の撃破金運の各スキル値を撃破金運として適用する。
城壁崩し F	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【城壁崩し】として師団に加算。
城壁構築 F	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【城壁構築】として師団に加算。
バリアー F	(工作師団レベル合計 ÷ 6 + 50) × (スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)の【バリアー】。

アシストスキル

戦意高揚 F	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【戦意高揚】として師団に加算。
解毒治療 P	【解毒治療】を師団に付与。
解呪治療 P	【解呪治療】を師団に付与。
麻痺治療 P	【麻痺治療】を師団に付与。
削減治療 P	【削減治療】を師団に付与。
絶対治療 P	【絶対治療】を師団に付与。
側面攻撃 A	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【側面攻撃】として師団に加算。
遠隔攻撃 A	【遠隔攻撃】として師団に加算。
確率追撃 A	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【確率追撃】として師団に加算。
必殺増加 A	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【必殺増加】として師団に加算。
次元斬撃 A	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【次元斬撃】として師団に加算。
致命必殺 A	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【致命必殺】として師団に加算。
カブト割 A	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【カブト割】として師団に加算。
自決自爆 A	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【自決自爆】として師団に加算。
全力攻撃 A	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【全力攻撃】として師団に加算。
反撃耐性 A	(スキル値 + $\sqrt{\text{工作師団知力合計} \times \text{上限25}}$)を【反撃耐性】として師団に加算。
心核穿孔 A	【心核穿孔】として師団に加算。