

## 常時発動系

バランス	アンバランスにならない	
返し刃	2回攻撃 反撃された時のダメージ2倍	
怒り	常時怒り状態	
倍返し	攻撃のダメージ2倍 被ダメージ全部2倍	
力強化	自身の守1/2 その分を力に足す	
必殺	クリティカル率UP	
激怒	最大HP1/2で怒り	
魔力強化	自身の魔守1/2 その分を魔に足す	
覚醒	戦闘開始4ターン後に覚醒	
紫電	宿したキャラの通常攻撃に続いて全員が行動	
疾風	速1.5倍	
見切り	突き返し率UP	
火封じ	火無効 水属性2倍	
スカンク	単体攻撃の対象にならない	
蛭	単体攻撃の対象になりやすくなる	
木漏れ日	毎ターンHP15回復 移動時3歩毎にHP1回復	
フェロ	異性のキャラが瀕死時にかばってくれるようになる	
騎士	瀕死の仲間をかばう	
ぬりかべ	防2倍 防御以外選択不可 反撃は可能	
朧	確率で物理攻撃無効	
ドレイン	右手のみ クリティカル時にダメージの1/3HP吸収	
バリアー	魔の1/10%で魔法弾き	
お薬	お薬が特効薬を装備時、瀕死の仲間がいると自動的に使用	トウタ固定
寝起き	戦闘開始時眠り 起きると怒り	
真神行法	フィールドでダッシュが可能 戦闘を必ず逃げられる	スタリオン
幸運	経験値2倍	
金運	獲得ポッチ2倍	
王者	弱い敵が出現しない	