Shield

1 - -

2 - afværger et melee attack med en save på 11

3 - du kan samle items og balls op 2 felter væk

4 - fordobler effekten af items

5 - + 4 Def når HP mindre end 30

6 - må vide hvad en modstander har i HP

7 1 MP kaster en aerial modstander 8 felter væk

8 - kan rykke uforhindret hen over besværligt terræn

9 X MP ved at ofre X antal MP kan man give en medspiller X antal MP

10 - ekstra HIT i combo

11 2 MP giver std dam til adjecant modstandere og stunner dem

12 1 MP giver std dam med Fire element

13 - gør det muligt at anvende teamwork skills

14 1 MP giver std dam med Blizzard element

15 - ekstra HIT i aircombo

16 1 MP giver std dam med Thunder element

17 - giver 10 ekstra dam med summons

18 - kan beskytte en ven med Guard save 13

19 3 MP kaster keybladen 4 gange for std dam og sidste kast giver 2 x std dam

20 - beholder 1 HP efter et dødeligt slag

21 - hvis et angreb er blevet guardet så må man angribe

22 4 MP Curaga på alle allies inden for 4 felters afstand

23 - fordobler effekten af driveballs

24 1 MP trækker alle modstandere inden for 6 felter til dig

25 - ekstra HIT i combo

26 - med en save på 11 kan du undgå et ranged attack i luften

27 Max MP alle spillere kan ofre deres MP for at få det mest sjældne item from enemies

28 - ekstra HIT i aircombo

29 - giver +1 Atk for hvert angreb

30 2 MP 2 x std dam til alle adjacent modstandere plus knockback

31 5 MP (giver std dam inden for 3 felter + magnet spiral+4 gange std)+std dam 2 felter

32 - save på 13 sender et ranged attack tilbage mod modstanderen

33 - giver +1 Atk for hvert aerial angreb

34 - al healing bliver fordoblet

35 - + 10 dam med summons (med cheer er det + 20 dam)

36 4 MP flyv 2 felter frem til modstanderen og angrib ham for std dam 4 gange mere

37 - ekstra HIT i combo

38 2 MP rammer alle man er adjacent til for std dam inden for de 10 felter man rykker

39 - bevarer 1 HP efter en dødelig combo

40 - ekstra HIT i aircombo

41 - kampe der involverer dig giver dobbelt exp

42 - må angribe en modstander som angriber en selv med et angreb

43 - formen må være aktiv en tur længere

44 4 MP giver 2 x std dam og rammer alle man er adjacent til over 10 felter for begge

45 - hvis en modstander misser, må man angribe ham med en save på 13

46 2 MP rammer en modstander for std dam og alle adjacent til ham for 10 dam

47 4 MP kan bruge magien full-cure som healer fuldt liv

48 - må angribe hvis man bliver angrebet I aerial

49 - save på 13 giver en muligheden for at sparke et ranged 6 felter væk max 3

50 3 MP indtil din næste tur er du udødelig og alle dine angreb er clean HIT’s

51 Max MP 3 x std dam til alle inden for 4 felter

52 - healer 1 HP ball per tur