Staff

1 - -

2 - må vide hvad en modstander har i HP

3 - al magi giver 10 mere i dam

4 - med en save på 11 kan man undvige ranged dam og rykke til et andet felt

5 - for hver dam man tager får man 2 MP balls

6 1 MP kaster keybladen for std dam og med en save på 7 dealer man stop

7 - i stedet for at rykke rundt om nogen gøres dette automatisk

8 2 MP kaster stop på en modstander og angriber ham med en combo

9 - kan rykke uforhindret hen over besværligt terræn

10 - hvis du ofre din tur kan du få 1 MP igen

11 1 MP rammer en adjacent modstander og stunner ham, std dam x 2

12 - giver 10 ekstra dam med summons

13 - ekstra HIT i combo

14 - finisher giver altid et sjældent item

15 - fordobler antallet af balls der droppes

16 4 MP angriber en modstander med en combo og giver 10 x 10 dam til random

17 - ekstra HIT i aircombo

18 - gør det muligt at anvende teamwork skills

19 - fordobler effekten af driveballs

20 1 MP modstanderen taber 3 gange deres antal af HP balls

21 - beholder 1 HP efter et dødeligt slag

22 4 MP rammer 2 x 2 felter for 60 none-elemental dam

23 - når man når 10 HP afbryder man med en summon, derefter fortsætter turen

24 - må kaste 2 magier i en tur

25 - + 10 dam med summons (med cheer er det + 20 dam)

26 3 MP to spillere bruger en magi deres sammenlagte dam x 2 er dam’en for angrebet

27 - formen må være aktiv en tur længere

28 - gør det nemmere for en at få rare items

29 - finisheren går altid clean ind

30 - ekstra HIT i combo

31 - finisher der slår modstanderen op i luften og giver 5 drive og 5 MP balls

32 - giver +1 Atk for hvert angreb

33 - hvert angreb der går ind giver 2 MP balls

34 - ekstra HIT i aircombo

35 7 MP dræber den tætteste none uniq enemy med undtagelse af save på 18, 19, 20

36 - giver +1 Atk for hvert aerial angreb

37 X HP giver X antal HP til en medspiller

38 - formen må være aktiv en tur længere

39 - man må rykke 8 felter eller 14 uden at angribe

40 2 MP begge slår med terningen, er din højest er modstanderen død, ellers 2 x dam

41 X MP std dam + X antal x 10 dam

42 - alle adjacent får std dam og bliver sent aerial

43 - man må rykke uden at provokere attack of opportunity

44 - formen må være aktiv en tur længere

45 2 MP angriber alle der står 2 felter væk for std dam

46 - må kaste tre magier i en tur

47 - + 10 dam med summons (med cheer og summon boost er det + 30 dam)

48 - når man kun har 10 i liv går man automatisk i form hvis man har drive til det

49 4 MP 3 spillere bruger 3 forskellige magier [5x5] samlet dam for de tre spells skade

50 - formen må være aktiv en tur længere

51 1 MP std dam til alle adjacent og knockback

52 X MP std dam + X antal x 10 dam til adjacent