

チャーム	HP	ATK	SPD	2個セット	3個セット	他
光	75	0	8	自身の付与するシールド値を+10%	自身が攻撃対象に含まれる攻撃を受けた場合、その攻撃で相手のSPゲージが溜まらなくなる	・前、中、後列の敵から受けるダメージ▲10 ・SPゲージ増加量+30%
海	110	50	5	状態異常にかかっていない時、SPD+15	全ての状態異常を受けない	・後列の敵から受けるダメージが▲20 ・中列の敵から受けるダメージが▲30
旋風	20	0	5	自身の召喚ユニットが与えるダメージ+20	召喚スキルカード（スペシャル除く）の必要エナジーを-1、クールタイム+2	・自身の召喚ユニットのHP+30 ・[ターン開始時][自陣に召喚ユニットが存在しているなら]、全てのクラスのXENOから受けるダメージ▲10%
星	20	20	3	SPD+10	SPD+25	・XENO3体生存時、与ダメージ+15% ・召喚ユニットのHP+60 ・HP満タン時受けるダメージ▲10
大樹	50	0	3	ターン開始時に自身のHPを20回復する	全てのクラスのXENOから受けるダメージが▲10%	・ターン開始時に自身のHPを30回復する ・召喚ユニットのHP+20 ・HP満タン時受けるダメージ▲10 ・自身と同じ列にいる敵から受けるダメージ▲10
大地	0	40	3	シールド発動時シールド値+30%	自身がXENOから攻撃を受けた時、スペシャルゲージ+8%	・自身が前列にいる時、受けるダメージが▲19% ・HPが満タンの時、受けるダメージ-10
月	90	0	0	攻撃時に毒（効果：2）を3ターン追加	スキルカード使用時、毒・沈黙・火傷・凍結・感電の持続ターン+3（このチャームセット装備者のみ）	・前、中、後列から受けるダメージ▲30
太陽	70	70	0	ターン開始時HP30回復	エナジー+1	・全てのクラスのXENOから受けるダメージ▲10%
雷	20	20	0	召喚ユニットのHP+20	バトル開始時SP+50%	・全てのクラスのXENOから受けるダメージ▲15% ・召喚ユニットのHP+30 ・HP満タン時受けるダメージ▲10 ・感電無効
龍	0	150	3	クリティカル時ダメージ+10%	HP満タンの時XENOへの攻撃クリティカル	・XENO1体のみ生存時、与ダメージ+10% ・SPゲージ増加量+20%
火焰	0	50	5	最終ダメージ+5	攻撃時に火傷（効果：20）を4ターン付与	・後列の敵へ与えるダメージが+30 ・SPゲージ増加量が20%アップ ・バトル開始時、SPゲージ+10% ・ATKデバフ無効 ・攻撃時火傷（効果:5）を4ターン付与
死	0	20	0	味方召喚ユニットが撃破されるたび、次のターンまで自身のATKが+40	味方XENOまたは味方召喚ユニットが撃破されるたび、自身の与えるダメージが+3（累積）SPゲージ増加量+50%	・自身の召喚ユニットが与えるダメージ+10 ・前、中、後列から受けるダメージ▲20 ・自身の召喚ユニットのHP+40 ・毒無効
闇	0	30	0	召喚ユニット攻撃時、残ったHPが40%以下なら即死させる	無し	・敵の召喚ユニットに与えるダメージが50%上昇 ・召喚ユニットから受けるダメージ▲10% ・中列の敵へ与えるダメージが+10 ・SPゲージ増加量+40%
花	70	50		スタン無効	ターン終了時、自身が毒・沈黙・火傷・感電・凍結・スタン状態でない場合、エナジー+1	・ターン終了時にHP30回復 ・毒・沈黙・火傷・感電・凍結状態のユニットから受けるダメージ▲10%