

パイロット特殊スキルデータ

名称	レベル/個別	区分	効果
援護攻撃	L 1	スキルプログラム	隣接する味方に続いて攻撃を仕掛ける（与ダメージは通常攻撃時の0.5倍）。1ターンにつき1回、発動可能。詳しい発動条件については「チュートリアル」内のメニューを参照。
	L 2	スキルプログラム	隣接する味方に続いて攻撃を仕掛ける（与ダメージは通常攻撃時の0.5倍）。1ターンにつき2回、発動可能。詳しい発動条件については「チュートリアル」内のメニューを参照。
	L 3	スキルプログラム	隣接する味方に続いて攻撃を仕掛ける（与ダメージは通常攻撃時の0.5倍）。1ターンにつき3回、発動可能。詳しい発動条件については「チュートリアル」内のメニューを参照。
	L 4	スキルプログラム	隣接する味方に続いて攻撃を仕掛ける（与ダメージは通常攻撃時の0.5倍）。1ターンにつき4回、発動可能。詳しい発動条件については「チュートリアル」内のメニューを参照。
再攻撃		スキルプログラム	相手より技量が30以上高い場合、相手の反撃の後、自分に対して援護攻撃を行う（与ダメージは通常攻撃時の0.5倍）。再攻撃に使用する武器は、移動後使用不可能の制限を受けない。
サポートアタック		スキルプログラム	援護攻撃が確実にクリティカルになる。再攻撃は対象とはならない。
援護防御	L 1	スキルプログラム	隣接する味方への攻撃を代わりに受ける（被ダメージは「防御」選択時と同様）。1ターンにつき1回、発動可能。詳しい発動条件については「チュートリアル」内のメニューを参照。
	L 2	スキルプログラム	隣接する味方への攻撃を代わりに受ける（被ダメージは「防御」選択時と同様）。1ターンにつき2回、発動可能。詳しい発動条件については「チュートリアル」内のメニューを参照。
	L 3	スキルプログラム	隣接する味方への攻撃を代わりに受ける（被ダメージは「防御」選択時と同様）。1ターンにつき3回、発動可能。詳しい発動条件については「チュートリアル」内のメニューを参照。
	L 4	スキルプログラム	隣接する味方への攻撃を代わりに受ける（被ダメージは「防御」選択時と同様）。1ターンにつき4回、発動可能。詳しい発動条件については「チュートリアル」内のメニューを参照。
闘争心	L 1	スキルプログラム	出撃時、気力+2。
	L 2	スキルプログラム	出撃時、気力+5。
	L 3	スキルプログラム	出撃時、気力+10。
	E X	スキルプログラム	出撃時、気力+20。
気力+（ATK）		スキルプログラム	「攻撃する」「反撃する」「援護攻撃に入る」と気力が本来の変化に加えて+1される。
気力+（DEF）		スキルプログラム	「敵からダメージを受ける」「回避する」「バリア、特殊回避で攻撃を防ぐ」と気力が本来の変化に加えて+1される。
気力限界突破	L 1	スキルプログラム	気力上昇の上限値が150から+5される。なお、気力の上限値を上昇させる強化パーツなどと効果は重複する。
	L 2	スキルプログラム	気力上昇の上限値が150から+10される。なお、気力の上限値を上昇させる強化パーツなどと効果は重複する。
	L 3	スキルプログラム	気力上昇の上限値が150から+20される。なお、気力の上限値を上昇させる強化パーツなどと効果は重複する。
	E X	スキルプログラム	気力上昇の上限値が150から+30される。なお、気力の上限値を上昇させる強化パーツなどと効果は重複する。

底力	L 1	スキルプログラム	HPの減少に応じて命中率・回避率・クリティカル率・防御力が上昇する。レベルが高いほど効果も高くなる。HP 10%以下で最大効果となり、命中率・回避率+5%、クリティカル率+8%、被ダメージ0.9倍となる。
	L 2	スキルプログラム	HPの減少に応じて命中率・回避率・クリティカル率・防御力が上昇する。レベルが高いほど効果も高くなる。HP 10%以下で最大効果となり、命中率・回避率+10%、クリティカル率+16%、被ダメージ0.8倍となる。
	L 3	スキルプログラム	HPの減少に応じて命中率・回避率・クリティカル率・防御力が上昇する。レベルが高いほど効果も高くなる。HP 10%以下で最大効果となり、命中率・回避率+15%、クリティカル率+24%、被ダメージ0.7倍となる。
	L 4	スキルプログラム	HPの減少に応じて命中率・回避率・クリティカル率・防御力が上昇する。レベルが高いほど効果も高くなる。HP 10%以下で最大効果となり、命中率・回避率+20%、クリティカル率+32%、被ダメージ0.6倍となる。
	L 5	スキルプログラム	HPの減少に応じて命中率・回避率・クリティカル率・防御力が上昇する。レベルが高いほど効果も高くなる。HP 10%以下で最大効果となり、命中率・回避率+25%、クリティカル率+40%、被ダメージ0.5倍となる。
	L 6	スキルプログラム	HPの減少に応じて命中率・回避率・クリティカル率・防御力が上昇する。レベルが高いほど効果も高くなる。HP 10%以下で最大効果となり、命中率・回避率+30%、クリティカル率+48%、被ダメージ0.4倍となる。
	L 7	スキルプログラム	HPの減少に応じて命中率・回避率・クリティカル率・防御力が上昇する。レベルが高いほど効果も高くなる。HP 10%以下で最大効果となり、命中率・回避率+35%、クリティカル率+56%、被ダメージ0.3倍となる。
	L 8	スキルプログラム	HPの減少に応じて命中率・回避率・クリティカル率・防御力が上昇する。レベルが高いほど効果も高くなる。HP 10%以下で最大効果となり、命中率・回避率+40%、クリティカル率+64%、被ダメージ0.2倍となる。
	L 9	スキルプログラム	HPの減少に応じて命中率・回避率・クリティカル率・防御力が上昇する。レベルが高いほど効果も高くなる。HP 10%以下で最大効果となり、命中率・回避率+45%、クリティカル率+72%、被ダメージ0.1倍となる。
Eセーブ	L 1	スキルプログラム	武器の消費ENを通常の消費量の90%に軽減する。
	L 2	スキルプログラム	武器の消費ENを通常の消費量の80%に軽減する。
	E X	スキルプログラム	武器の消費ENを通常の消費量の50%に軽減する。
Bセーブ	L 1	スキルプログラム	武器の弾数が1.2倍(小数点以下は四捨五入)に増加する。
	L 2	スキルプログラム	武器の弾数が1.5倍(小数点以下は四捨五入)に増加する。
	E X	スキルプログラム	武器の弾数が2倍に増加する。
見切り	L 1	スキルプログラム	気力130以上で最終命中率・最終回避率が+5%され、相手からの命中率が30%以下の場合、その攻撃が命中しても最終被ダメージが0.5倍になる。
	L 2	スキルプログラム	気力130以上で最終命中率・最終回避率が+10%され、相手からの命中率が30%以下の場合、その攻撃が命中しても最終被ダメージが0.5倍になる。
	L 3	スキルプログラム	気力130以上で最終命中率・最終回避率が+15%され、相手からの命中率が30%以下の場合、その攻撃が命中しても最終被ダメージが0.5倍になる。
	E X	スキルプログラム	気力130以上で最終命中率・最終回避率が+25%され、相手からの命中率が30%以下の場合、その攻撃が命中しても最終被ダメージが0.5倍になる。

ガード	L 1	スキルプログラム	気力 130 以上で相手からの攻撃による被ダメージが 0.9 倍になる。
	L 2	スキルプログラム	気力 130 以上で相手からの攻撃による被ダメージが 0.85 倍になる。
	L 3	スキルプログラム	気力 130 以上で相手からの攻撃による被ダメージが 0.8 倍になる。
	E X	スキルプログラム	気力 130 以上で相手からの攻撃による被ダメージが 0.7 倍になる。
サイズ差補正無視	L 1	スキルプログラム	自機より大きいサイズの敵への与ダメージは、1 サイズ差につき 10% 減少するが、その減少を 1 サイズ無視する (例: 1 S サイズの自機は 1 サイズ上の M サイズとして計算)。
	L 2	スキルプログラム	自機より大きいサイズの敵への与ダメージは、1 サイズ差につき 10% 減少するが、その減少を 2 サイズ無視する (例: 1 S サイズの自機は 2 サイズ上の 1 L サイズとして計算)。
	L 3	スキルプログラム	自機より大きいサイズの敵への与ダメージは、1 サイズ差につき 10% 減少するが、その減少を 3 サイズ無視する (例: 1 S サイズの自機は 3 サイズ上の 2 L サイズとして計算)。
	L 4	スキルプログラム	自機より大きいサイズの敵への与ダメージは、1 サイズ差につき 10% 減少するが、その減少を 4 サイズ無視する (例: 1 S サイズの自機は 4 サイズ上の 3 L サイズとして計算)。
精神耐性		スキルプログラム	武器の特殊効果による 「能力半減」「行動不能」「気力低下」「SP 低下」を無効化し、 気力 100 以下の場合、「脱力」を無効化する。
ヒット&アウェイ		スキルプログラム	移動せずに攻撃した場合、攻撃後に移動する事ができる。
パーツ供給		スキルプログラム	隣接する味方に消費系の強化パーツを使用する事ができる。 複数のユニットに同時に効果を及ぼす強化パーツは対象外。
SP アップ	L 1	スキルプログラム	SP アップを修得していない状態から最大精神ポイントが 5 上昇する。
	L 2	スキルプログラム	SP アップを修得していない状態から最大精神ポイントが 10 上昇する。
	L 3	スキルプログラム	SP アップを修得していない状態から最大精神ポイントが 15 上昇する。
	L 4	スキルプログラム	SP アップを修得していない状態から最大精神ポイントが 20 上昇する。
	L 5	スキルプログラム	SP アップを修得していない状態から最大精神ポイントが 25 上昇する。
	L 6	スキルプログラム	SP アップを修得していない状態から最大精神ポイントが 30 上昇する。
	L 7	スキルプログラム	SP アップを修得していない状態から最大精神ポイントが 35 上昇する。
	L 8	スキルプログラム	SP アップを修得していない状態から最大精神ポイントが 40 上昇する。
	L 9	スキルプログラム	SP アップを修得していない状態から最大精神ポイントが 45 上昇する。

エースブラウド		スキルプログラム	撃墜数60機で獲得できるエースパイロット、撃墜数80機で獲得できるグレートエースの称号が、それぞれ50機、70機で獲得できる。
先制攻撃		スキルプログラム	出撃時に精神コマンド「不屈」「加速」がかかる。
レスキュー技能		スキルプログラム	コマンド「修理」の使用範囲が隣接マス+1になり、HPを回復させる量が1.5倍になる。また、移動後にコマンド「補給」が使用できる。
ラッキースター	L1	スキルプログラム	出撃時に精神コマンド「幸運」がかかる。
	L2	スキルプログラム	出撃時と気力130以上の自軍フェイズ開始時、精神コマンド「幸運」がかかる。
	EX	スキルプログラム	出撃時と気力130以上の自軍フェイズ開始時、精神コマンド「幸運」がかかる。また、敵ユニット撃墜時にCREDIT3000を追加で獲得する。
アタッカー	(L1)	スキルプログラム	気力130以上で与ダメージが1.2倍になる。
	EX	スキルプログラム	気力130以上で与ダメージが1.3倍になる。
フルカウンター		スキルプログラム	「反撃」選択時、攻撃を仕掛けた相手より先に攻撃する。
ダッシュ	(L1)	スキルプログラム	ユニットの移動力が+1される。
	EX	スキルプログラム	ユニットの移動力が+2される。
SP回復	(L1)	スキルプログラム	自軍フェイズ開始時、精神ポイントが本来の回復値5に加え、さらに10回復する。
	EX	スキルプログラム	自軍フェイズ開始時、精神ポイントが本来の回復値5に加え、さらに20回復する。

戦術待機		スキルプログラム	自軍フェイズを未行動で終了した場合、次の自軍フェイズ開始時、精神コマンド「覚醒」「加速」がかかり、メインパイロットのSPが本来の回復値5に加え、さらに5回復する。
E x Cボーナス	(L1)	スキルプログラム	出撃時、エクストラカウントが+2される。
	EX	スキルプログラム	出撃時、エクストラカウントが+3される。
指揮官	L1	パイロット固有スキル	自機の周囲2マス以内の味方ユニットの最終命中率・回避率が上昇する。指揮官から2マス離れた状態で最終命中率・回避率+8%、隣接した状態で最終命中率・最終回避率+10%となる。
	L2	パイロット固有スキル	自機の周囲3マス以内の味方ユニットの最終命中率・回避率が上昇する。指揮官から3マス離れた状態で最終命中率・回避率+9%、隣接した状態で最終命中率・最終回避率+15%となる。
	L3	パイロット固有スキル	自機の周囲4マス以内の味方ユニットの最終命中率・回避率が上昇する。指揮官から4マス離れた状態で最終命中率・回避率+8%、隣接した状態で最終命中率・最終回避率+20%となる。
	L4	パイロット固有スキル	自機の周囲5マス以内の味方ユニットの最終命中率・回避率が上昇する。指揮官から5マス離れた状態で最終命中率・回避率+5%、隣接した状態で最終命中率・最終回避率+25%となる。
反骨心		パイロット固有スキル	相手の技量が自分より高い場合、与ダメージが1.1倍され、被ダメージが0.9倍になり、命中率と回避率が+10%される。
地形利用		パイロット固有スキル	自分のいるマスの地形効果（防御率や回避率の補正など）が2倍になる。
ニュータイプ	L1	パイロット固有スキル	命中率・回避率+5%。 特殊スキル「ニュータイプL1」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L2	パイロット固有スキル	命中率・回避率+10%。 特殊スキル「ニュータイプL2」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L3	パイロット固有スキル	命中率・回避率+15%。 特殊スキル「ニュータイプL3」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L4	パイロット固有スキル	命中率・回避率+20%。 特殊スキル「ニュータイプL4」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L5	パイロット固有スキル	命中率・回避率+25%。 特殊スキル「ニュータイプL5」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L6	パイロット固有スキル	命中率・回避率+25%。 特殊スキル「ニュータイプ」を必要とする武器の射程が+1され、「ニュータイプL6」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L7	パイロット固有スキル	命中率・回避率+30%。 特殊スキル「ニュータイプ」を必要とする武器の射程が+1され、「ニュータイプL7」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L8	パイロット固有スキル	命中率・回避率+30%。 特殊スキル「ニュータイプ」を必要とする武器の射程が+2され、「ニュータイプL8」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L9	パイロット固有スキル	命中率・回避率+35%。 特殊スキル「ニュータイプ」を必要とする武器の射程が+2され、「ニュータイプL9」以上を必要とする武器が使用可能となる。

強化人間	L 1	パイロット固有スキル	命中率・回避率+4%。 特殊スキル「ニュータイプL1」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L 2	パイロット固有スキル	命中率・回避率+8%。 特殊スキル「ニュータイプL2」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L 3	パイロット固有スキル	命中率・回避率+12%。 特殊スキル「ニュータイプL3」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L 4	パイロット固有スキル	命中率・回避率+16%。 特殊スキル「ニュータイプL4」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L 5	パイロット固有スキル	命中率・回避率+20%。 特殊スキル「ニュータイプL5」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L 6	パイロット固有スキル	命中率・回避率+20%。 特殊スキル「ニュータイプ」を必要とする武器の射程が+1され、 「ニュータイプL6」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L 7	パイロット固有スキル	命中率・回避率+24%。 特殊スキル「ニュータイプ」を必要とする武器の射程が+1され、 「ニュータイプL7」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L 8	パイロット固有スキル	命中率・回避率+28%。 特殊スキル「ニュータイプ」を必要とする武器の射程が+1され、 「ニュータイプL8」以上を必要とする武器が使用可能となる。
	L 9	パイロット固有スキル	命中率・回避率+32%。 特殊スキル「ニュータイプ」を必要とする武器の射程が+1され、 「ニュータイプL9」以上を必要とする武器が使用可能となる。
極		パイロット固有スキル	気力130以上で最終命中率・最終回避率・クリティカル率が +30%される。
ブレイブポリス	L 1	パイロット固有スキル	命中率・回避率+2%、 自軍フェイス開始時、精神ポイントが本来の回復量5に加え、さらに1回復する。
	L 2	パイロット固有スキル	命中率・回避率+4%、技量+2、 自軍フェイス開始時、精神ポイントが本来の回復量5に加え、さらに1回復する。
	L 3	パイロット固有スキル	命中率・回避率+6%、技量+4、 自軍フェイス開始時、精神ポイントが本来の回復量5に加え、さらに2回復する。
	L 4	パイロット固有スキル	命中率・回避率+8%、技量+6、 自軍フェイス開始時、精神ポイントが本来の回復量5に加え、さらに2回復する。
	L 5	パイロット固有スキル	命中率・回避率+10%、技量+8、 自軍フェイス開始時、精神ポイントが本来の回復量5に加え、さらに3回復する。
	L 6	パイロット固有スキル	命中率・回避率+12%、技量+10、 自軍フェイス開始時、精神ポイントが本来の回復量5に加え、さらに3回復する。
	L 7	パイロット固有スキル	命中率・回避率+14%、技量+12、 自軍フェイス開始時、精神ポイントが本来の回復量5に加え、さらに4回復する。
	L 8	パイロット固有スキル	命中率・回避率+16%、技量+14、 自軍フェイス開始時、精神ポイントが本来の回復量5に加え、さらに4回復する。
	L 9	パイロット固有スキル	命中率・回避率+18%、技量+16、 自軍フェイス開始時、精神ポイントが本来の回復量5に加え、さらに5回復する。

勇者	L 1	パイロット固有スキル	命中率・回避率+2%。
	L 2	パイロット固有スキル	命中率・回避率+4%、クリティカル率+1%。
	L 3	パイロット固有スキル	命中率・回避率+6%、クリティカル率+3%、 機体の装甲値+100。
	L 4	パイロット固有スキル	命中率・回避率+8%、クリティカル率+5%、 機体の装甲値+100。
	L 5	パイロット固有スキル	命中率・回避率+10%、クリティカル率+7%、 機体の装甲値+100。
	L 6	パイロット固有スキル	命中率・回避率+12%、クリティカル率+9%、 機体の装甲値+200。
	L 7	パイロット固有スキル	命中率・回避率+14%、クリティカル率+11%、 機体の装甲値+200。
	L 8	パイロット固有スキル	命中率・回避率+16%、クリティカル率+13%、 機体の装甲値+200。
	L 9	パイロット固有スキル	命中率・回避率+18%、クリティカル率+15%、 機体の装甲値+300。
デュアルカインド	L 1	パイロット固有スキル	特殊能力「デュアルカインド・システム」を所持している機体に搭乗した場合、 機体の照準値・運動性+6、武器の攻撃力+50、最大EN+10。
	L 2	パイロット固有スキル	特殊能力「デュアルカインド・システム」を所持している機体に搭乗した場合、 機体の照準値・運動性+9、武器の攻撃力+100、最大EN+15。
	L 3	パイロット固有スキル	特殊能力「デュアルカインド・システム」を所持している機体に搭乗した場合、 機体の照準値・運動性+12、武器の攻撃力+150、最大EN+20。
	L 4	パイロット固有スキル	特殊能力「デュアルカインド・システム」を所持している機体に搭乗した場合、 機体の照準値・運動性+15、武器の攻撃力+200、最大EN+25。
	L 5	パイロット固有スキル	特殊能力「デュアルカインド・システム」を所持している機体に搭乗した場合、 機体の照準値・運動性+18、武器の攻撃力+250、最大EN+30。
	L 6	パイロット固有スキル	特殊能力「デュアルカインド・システム」を所持している機体に搭乗した場合、 機体の照準値・運動性+21、武器の攻撃力+300、最大EN+35。
	L 7	パイロット固有スキル	特殊能力「デュアルカインド・システム」を所持している機体に搭乗した場合、 機体の照準値・運動性+24、武器の攻撃力+350、最大EN+40。
	L 8	パイロット固有スキル	特殊能力「デュアルカインド・システム」を所持している機体に搭乗した場合、 機体の照準値・運動性+27、武器の攻撃力+400、最大EN+45。
	L 9	パイロット固有スキル	特殊能力「デュアルカインド・システム」を所持している機体に搭乗した場合、 機体の照準値・運動性+30、武器の攻撃力+450、最大EN+50。
戦術指揮		パイロット固有スキル	個別コマンド「戦術指揮」が使用可能となり、 「攻撃」「防御」「特攻」の効果に応じて1ターンの間、 効果範囲内の味方パイロットの能力が変化する。
ギアスの呪縛		パイロット固有スキル	気力120以上で発動。 与える最終ダメージが1.1倍になり、 底力L9（HP10%以下で最大効果となり、命中率・回避率+4.5%、 クリティカル率+7.2%、被ダメージ0.1倍）と同じ効果を得る。

魔法騎士	通常	パイロット固有スキル	気力の上昇に応じて、最終命中率、与ダメージが上昇し、被ダメージが減少する。 気力151以上で最大効果となり、最終命中率+15%、与ダメージ1.15倍、被ダメージ0.85倍となる。
魔法騎士	風	パイロット固有スキル	気力の上昇に応じて、最終命中率、与ダメージが上昇し、被ダメージが減少する。 気力151以上で最大効果となり、最終命中率+15%、与ダメージ1.15倍、被ダメージ0.85倍となる。 また、コマンド「魔法」が使用できる。
魔法騎士	光	パイロット固有スキル	気力の上昇に応じて、最終命中率、与ダメージが上昇し、被ダメージが減少する。 気力151以上で最大効果となり、最終命中率+15%、与ダメージ1.15倍、被ダメージ0.85倍となる。 また、コマンド「願い」が使用できる。
自己再生		パイロット固有スキル	自軍フェイズ開始時に最大HP値の50%が回復する。
Y I I	強化前	パイロット固有スキル	気力の上昇に応じて格闘・射撃・技量・防御・命中・回避が上昇する。 気力170以上で最大効果となり、格闘・射撃・技量・防御・命中・回避+15となる。
	強化後	パイロット固有スキル	気力の上昇に応じて格闘・射撃・技量・防御・命中・回避が上昇する。 気力170以上で最大効果となり、格闘・射撃・技量・防御・命中・回避+15となる。 また、気力130以上で与ダメージが1.1倍になる。
オーバーフロー		パイロット固有スキル	気力150以上で発動。 与ダメージ1.1倍、被ダメージ0.8倍になる。

騎操士	L 1	パイロット固有スキル	命中率・回避率+2%。
	L 2	パイロット固有スキル	命中率・回避率+3%、クリティカル率+1%。
	L 3	パイロット固有スキル	命中率・回避率+4%、クリティカル率+3%、 与ダメージ1.05倍。
	L 4	パイロット固有スキル	命中率・回避率+6%、クリティカル率+5%、 与ダメージ1.05倍。
	L 5	パイロット固有スキル	命中率・回避率+8%、クリティカル率+7%、 与ダメージ1.05倍。
	L 6	パイロット固有スキル	命中率・回避率+10%、クリティカル率+9%、 与ダメージ1.1倍。
	L 7	パイロット固有スキル	命中率・回避率+13%、クリティカル率+11%、 与ダメージ1.1倍。
	L 8	パイロット固有スキル	命中率・回避率+16%、クリティカル率+13%、 与ダメージ1.1倍。
	L 9	パイロット固有スキル	命中率・回避率+19%、クリティカル率+15%、 与ダメージ1.15倍。
高位演算能力		パイロット固有スキル	自分の技量が相手より高い場合、 与ダメージ1.1倍、最終命中率、最終回避率+15%となる。
銀鳳騎士団長		パイロット固有スキル	自軍フェイズ開始時に気力を+3する。 敵撃墜時の獲得PPが1.2倍となる。
獅子のカリスマ		パイロット固有スキル	自軍フェイズ開始時に周囲3マス以内にいる味方の気力を+5する。

HERO	L 1	パイロット固有スキル	クリティカル率+3%、装甲値+50。
	L 2	パイロット固有スキル	クリティカル率+4%、装甲値+50。 武器の消費ENを通常の消費量の95%に軽減する。
	L 3	パイロット固有スキル	クリティカル率+5%、装甲値+100。 武器の消費ENを通常の消費量の95%に軽減する。
	L 4	パイロット固有スキル	クリティカル率+6%、装甲値+100。 武器の消費ENを通常の消費量の93%に軽減する。
	L 5	パイロット固有スキル	クリティカル率+8%、装甲値+150。 武器の消費ENを通常の消費量の93%に軽減する。
	L 6	パイロット固有スキル	クリティカル率+10%、装甲値+150。 武器の消費ENを通常の消費量の90%に軽減する。
	L 7	パイロット固有スキル	クリティカル率+13%、装甲値+200。 武器の消費ENを通常の消費量の90%に軽減する。
	L 8	パイロット固有スキル	クリティカル率+15%、装甲値+200。 武器の消費ENを通常の消費量の85%に軽減する。
	L 9	パイロット固有スキル	クリティカル率+20%、装甲値+250。 武器の消費ENを通常の消費量の80%に軽減する。
ハイパーエージェント		パイロット固有スキル	戦術マップ中、敵を5機以上撃墜すると、 与ダメージ1.1倍、命中率+10%の効果を得る。
???		パイロット固有スキル	気力140以上で格闘・射撃・技量・防御・回避・命中が+5され、 与ダメージが1.1倍になる。
ギフト		パイロット固有スキル	気力上昇に応じて、格闘・射撃・技量・防御・回避・命中、与ダメージが上昇する。 気力151以上で最大効果となり、格闘・射撃・技量・防御・回避・命中+10、 与ダメージ1.15倍となる。

念動力	L 1	パイロット固有スキル	命中率・回避率+4%、 バリア「念動フィールド」で200以下の全属性ダメージを無効化できる。
	L 2	パイロット固有スキル	命中率・回避率+8%、 バリア「念動フィールド」で400以下の全属性ダメージを無効化できる。
	L 3	パイロット固有スキル	命中率・回避率+12%、 バリア「念動フィールド」で600以下の全属性ダメージを無効化できる。
	L 4	パイロット固有スキル	命中率・回避率+16%、 バリア「念動フィールド」で800以下の全属性ダメージを無効化できる。
	L 5	パイロット固有スキル	命中率・回避率+20%、 バリア「念動フィールド」で1000以下の全属性ダメージを無効化できる。
	L 6	パイロット固有スキル	命中率・回避率+24%、 バリア「念動フィールド」で1200以下の全属性ダメージを無効化できる。
	L 7	パイロット固有スキル	命中率・回避率+28%、 バリア「念動フィールド」で1400以下の全属性ダメージを無効化できる。
	L 8	パイロット固有スキル	命中率・回避率+32%、 バリア「念動フィールド」で1600以下の全属性ダメージを無効化できる。
	L 9	パイロット固有スキル	命中率・回避率+36%、 バリア「念動フィールド」で1800以下の全属性ダメージを無効化できる。
艦隊指揮		パイロット固有スキル	特殊スキル「指揮官」の最終命中率・回避率の上昇効果が+10%され、 効果範囲内ならば距離に関わらず、最大の効果が発揮されるようになる。
2回行動		パイロット固有スキル	1ターンの行動回数が2回になる。
3回行動		パイロット固有スキル	1ターンの行動回数が3回になる。
気力+ボーナス		パイロット固有スキル	「攻撃する」「反撃する」「援護攻撃に入る」「敵からダメージを受ける」 「回避する」「バリア、特殊回避で攻撃を防ぐ」「味方機が撃墜される」と 気力が本来の変化に加えて+1される。 他の気力+系スキルと効果は重複する。
プレッシャー	L 1	パイロット固有スキル	2マス以内にいる自分より技量の低い相手に対して 与ダメージ1.05倍、被ダメージ0.95倍。
	L 2	パイロット固有スキル	4マス以内にいる自分より技量の低い相手に対して 与ダメージ1.1倍、被ダメージ0.9倍。
	L 3	パイロット固有スキル	6マス以内にいる自分より技量の低い相手に対して 与ダメージ1.15倍、被ダメージ0.85倍。
	L 4	パイロット固有スキル	8マス以内にいる自分より技量の低い相手に対して 与ダメージ1.2倍、被ダメージ0.8倍。
予知		パイロット固有スキル	敵軍フェイズ時の回避率が+30%される。
ディカアス		パイロット固有スキル	HP50%以下で与ダメージが1.1倍、被ダメージが0.9倍になる。

DLC①

霊力		パイロット固有スキル	スキルレベルに応じて武器攻撃力、装甲値、精神ポイント回復量が上昇する。 レベル9で最大効果となり、武器攻撃力+500、装甲値+500となり、 自軍フェイス開始時、精神ポイントが本来の回復量5に加え、さらに5回復する。
かぼう		パイロット固有スキル	援護防御を行った際、被ダメージが0.3倍になる。
隊長コマンド（風林火山）		パイロット固有スキル	個別コマンド「隊長コマンド」が使用可能となり、 「風」「林」「火」「山」の効果に応じてマップクリアまで、 効果範囲内の味方パイロットの能力が変化する。 隊長コマンドの効果は重複せず、後からかけたものが上書きされる。
隊長コマンド（心技体）		パイロット固有スキル	個別コマンド「隊長コマンド」が使用可能となり、 「心」「技」「体」の効果に応じてマップクリアまで、 効果範囲内の味方パイロットの能力が変化する。 隊長コマンドの効果は重複せず、後からかけたものに上書きされる。

DLC②

阿頼耶識システム	三日月	パイロット固有スキル	特殊能力「阿頼耶識システム」を持つ機体に搭乗した場合、 格闘・射撃・技量・防御・命中・回避が+20される。
阿頼耶識システム	昭弘	パイロット固有スキル	特殊能力「阿頼耶識システム」を持つ機体に搭乗した場合、 格闘・射撃・技量・防御・命中・回避が+5される。
阿頼耶識システム	シノ	パイロット固有スキル	特殊能力「阿頼耶識システム」を持つ機体に搭乗した場合、 格闘・射撃・技量・防御・命中・回避が+10される。
阿頼耶識システム	マクギリス	パイロット固有スキル	特殊能力「阿頼耶識システム」を持つ機体に搭乗した場合、 格闘・射撃・技量・防御・命中・回避が+20される。
ウルトラマン因子		パイロット固有スキル	HP50%以下で被ダメージが0.8倍になる。 また、出撃3ターン目から、格闘・射撃・技量・防御・命中・回避が +15され、与ダメージが1.2倍になる。
強運		パイロット固有スキル	敵ユニット撃墜時の獲得CREDITが通常の1.2倍になる。

エキスパンションパック

異能生存体	キリコ	パイロット固有スキル	HPが10%以下になると、 命中・回避・格闘・射撃・防御・技量が+20される。
精密攻撃	キリコ	パイロット固有スキル	クリティカル発生時、与ダメージが1.5倍になる。
シンカリオン適合者	ハヤト	パイロット固有スキル	気力上昇に応じて、機体の照準値・運動性とクリティカル率が上昇する。 気力170以上で最大効果となり、照準値・運動性が+20、クリティカル率+15となる。 加えて、気力130以上で被ダメージが0.9倍、 気力150以上で与ダメージが1.1倍になる。
野性化	忍	パイロット固有スキル	気力130以上で与ダメージが1.2倍になり、 最終命中率が+20%される。
適合者	アサヒ	パイロット固有スキル	気力120以上で最終命中率・回避率が+20%される。