

アビリティトレース

相手のアビリティを使用者がコピーする。
攻撃系・防御系アビリティはコピーすることができない。
具体的には、コピー可能なのは以下のアビリティ。
世界樹の力／一休み／ソーラーヒール／アクアキュア／回復体質／超はばたき／アナライズ／チアリーダー／時の守り
怪しい粉／やるせなし／邪気／毒針／冷氣／風の障壁／静電気
セーフガード／威嚇／電気ショック／プレッシャー／ネコだまし／命の限り
このうち3行目の5つ、すなわち開幕系は、トレース直後に効果が発揮されるが、通常開幕系と同じく1試合を通して1回のみ。

カードスキャン

一度使用すると、その試合が終了するまで、入れ替えフェイズで相手バトルが次に出して来るモンスターの名前が表示されるようになる。
例えば相手のデッキがリーファ／ヒトダマシ／ミズカの時、最初のリーファ戦で『カードスキャン』を使った後にリーファを倒すと
その後の入れ替え時に『相手のカード・・・ヒトダマシ』と表示される。
リーファを倒す前に一度逃げた場合、直後の入れ替えフェイズでは『相手のカード・・・リーファ』という表示になる。

カウントダウン

相手をカウントダウン状態（ ）にする。
プレイヤーが使った場合は7、敵NPCが使った場合は3のカウントが設定され、以後毎ターンの開始時にカウントが-1される。
カウントが0になった瞬間に、カウントダウン状態のモンスターは強制的に戦闘不能になる。
この状態は、戦闘フェイズを終了することで解除できる。

カオスブルー／カオスウィンド／カオスシェイド

相手の属性耐性を1段階低下させる。
具体的には、耐性0.25倍の相手は0.5倍に、
0.5倍の相手は1.0倍に、
1.0倍の相手は2.0倍に、
2.0倍の相手は3.0倍になり、もともと3.0倍の相手には無効。
『耐性を1段階上げる』系の場合はこの逆の計算になり、もともと0.25倍の属性には無効になる。

これから大逆転（><）

自軍のモンスターが2体以上戦闘不能になっている状態で使用しないと不発に終わる。
発動した場合、使用者の『（攻撃力+精神力）÷3』前後のダメージを相手に与える。
このダメージは、ガード状態によって軽減されない。

忍び寄るカビ

相手をドレインシード状態にする。
詳細は『ドレインシード』の項目を参照。

スターシールド

使用者をシールド状態（ ）にする。
状態異常を無効化する。この効果は3ターン持続する。
即死攻撃を無効化することは出来ない。

スリップフィールド

相手をスリップ（ ）状態にする。
毎ターン、行動開始直前に最大HPの3%のダメージを与える。
このダメージではHPはゼロにならない。
この状態はターン経過によって自然回復することは無い、（ただし戦闘から離脱すると一旦回復する）
なお『砂塵フィールド』・『猛吹雪フィールド』の解説文の『HPを毎ターン削っていく』効果は、このスリップ状態のこと。

チェイスフォーム

その戦闘フェイズ中、使用者の特殊系・その他系のアビリティが『追い打ち』に上書きされる。
つまり以下のアビリティを装備している場合、一時的に元のアビリティの効果は発揮されなくなる。
世界樹の力／一休み／ソーラーヒール／アクアキュア／回復体質／超はばたき／アナライズ／チアリーダー／時の守り
怪しい粉／やるせなし／邪気／毒針／冷氣／風の障壁／静電気

トリックルーム

謎めいた解説文だが、実際は『使用者の敏捷性を、その戦闘の間だけ2倍にする』だけの効果。先手を取れるようになるだけでなく、心もちだが物理回避率が上がる。

ドレインシード

相手をドレインシード状態（ ）にする。
毎ターン開始時に、『使用者のレベルの半分』のHPが相手から減り、使用者のHPが同量回復する。
使用者がアビリティ『世界樹の力』を装備している場合、ダメージ及び回復量は1.2倍になる。
この状態はターン経過によって自然回復することは無い。（ただし戦闘から離脱すると一旦回復する）
また、このダメージでHPがゼロ以下になっても戦闘不能にならず、HP1で持ちこたえる。
その場合も使用者のHPはレベルの半分回復する。

ニセ余命宣告

相手を命の限り状態（ ）にする。
毎ターン開始時に、HPが100減り、MPが100回復する。
また、敵モンスターはこのダメージでHPがゼロ以下になっても戦闘不能にならず、HP1で持ちこたえる。
（プレイヤーのモンスターはこのダメージによってHPがゼロになると、そのまま戦闘不能になる）

吹き飛ばし

自分と相手の敏捷性に関わらず確実に成功し、戦闘フェイズから強制的に離脱、入れ替えフェイズに移行する。
通常の逃走と異なり、前のターンに相手に与えたダメージと、消費させたMPは反映される。
『逃走』ではない為、相手のアビリティ『追い打ち』の効果は発揮されず、『逃げずに勝利』の金冠条件下で使っても問題無い。
『吹き飛ばし』を使ったモンスターが『超はばたき』を装備していた場合、次の戦闘フェイズの1ターン目に相手がひるみ状態になる。
また『吹き飛ばし』を使った時に相手が『超羽ばたき』を装備していた場合、次の戦闘フェイズの1ターン目にこちらがひるみ状態になる。
上記の2つの状況は重複して起こりうる為、両方が『超羽ばたき』を装備している状態でどちらかが『吹き飛ばし』を使った場合は
次の戦闘フェイズの1ターン目に、自分と相手どちらもひるみ状態になる。

マジックバトン

使用直後に、マジックバトンの蓄積値が+100される。
次の戦闘フェイズの開始時に、こちらのモンスターのMPが蓄積値ぶん回復し、蓄積値は0に戻る。
『マジックバトン』を使ったモンスターが一度引っ込み、そのまま改めて出た場合でもバトン効果は発動する。
使用者がアビリティ『チャリーダー』を装備している場合、蓄積値が+50される。
なおバトンは複数回の蓄積が可能で、同じ戦闘フェイズで3回『マジックバトン』を使った場合、次の戦闘フェイズの開始時には
こちらのモンスターのMPは300回復する。

ライフエナジー

使用者のHPを削り、消費HPの2倍のMPを回復する。
消費するHP量は、50/100/200から任意に選択可能。
このHP消費によりHPがゼロとなった場合、そのまま戦闘不能になる。

ライフバトン

使用直後に、使用者のHPが100減少し、ライフバトンの蓄積値が+100される。
次の戦闘フェイズの開始時に、こちらのモンスターのHPが蓄積値ぶん回復し、蓄積値は0に戻る。
『ライフバトン』を使ったモンスターが一度引っ込み、そのまま改めて出た場合でもバトン効果は発動する。
使用時にHPが0以下になった場合、使用者が戦闘不能となりスキルは不発。
次に出たモンスターのHPが、戦闘開始時に代わりに減り、蓄積値に変換されることになる。
使用者がアビリティ『チャリーダー』を装備している場合、蓄積値が+50される。
なおバトンは複数回の蓄積が可能で、同じ戦闘フェイズで3回『ライフバトン』を使った場合、次の戦闘フェイズの開始時には
こちらのモンスターのHPは300回復する。

リジェネレート

使用者をリジェネレート状態（ ）にする。
毎ターン開始時に、使用者のレベルと同値のHPが自動的に回復する。
使用者がアビリティ『回復体質』を装備している場合、回復量は1.5倍になる。
この状態はターン経過によって自然回復することは無い。（ただし戦闘から離脱すると一旦回復する）