

精霊使い

精霊使役	
使用条件:-	
種別:特殊	習得コスト:1 属性値上昇:1(世界)
最大スキルLv:-	タイミング:ターン開始
対象:-	射程:3sq 有効時間:1回
効果	ユニット追加 任意属性の味方ユニット【精霊】を射程内に1体出す
補足	原則【精霊】は最大1体のみ使役可能

エレメントブラスト	
使用条件:-	
種別:魔法	習得コスト:1 属性値上昇:1(世界)
最大スキルLv:3	タイミング:メイン
対象:単体	射程:4sq 有効時間:1回
効果	魔法攻撃 威力0 魔法防護点無効
効果	状態異常付与 【炎上】【転倒】【沈黙】から<SL>個付与
補足	付与できる状態異常はスキル習得時とレベルアップ時に選択したものに限る

精霊強化	
使用条件:精霊使役中	
種別:特殊	習得コスト:1 属性値上昇:<SL>(世界)
最大スキルLv:5	タイミング:ターン開始
対象:単体	射程:全体 有効時間:1ターン
効果	命中値増加 +(上昇した【世界属性値】×5)
効果	回避値増加 +(上昇した【世界属性値】×5)
効果	支配魔法抵抗値増加 +(上昇した【世界属性値】×5)
補足	自身の使役する【精霊】のみ効果は有効 属性値上昇は最大<SL>まで上昇可能とする

氷の壁	
使用条件:-	
種別:魔法	習得コスト:1 属性値上昇:1(世界)
最大スキルLv:2	タイミング:メイン
対象:-	射程:4sq 有効時間:1回
効果	ユニット追加 ユニット【氷の壁】を射程内に<<SL>×2)体出す
補足	【氷の壁】:攻撃を受けると消滅 このユニットのいるsqは通過も侵入もできない(【飛行】状態のユニットを除く)

精霊位置入替	
使用条件:精霊使役中	
種別:特殊	習得コスト:1 属性値上昇:1(世界)
最大スキルLv:-	タイミング:いつでも
対象:-	射程:全体 有効時間:1回
効果	ユニット位置交換 自身が使役する【精霊】ユニット2体の位置を交換
補足	

精霊集合	
使用条件:-	
種別:特殊	習得コスト:2 属性値上昇:-
最大スキルLv:2	タイミング:常時
対象:自身	射程:- 有効時間:-
効果	「精霊使役」変更 最大【精霊】使役数を+<SL>体
補足	

範囲拡大	
使用条件:使役中の精霊1体消費	
種別:特殊	習得コスト:2 属性値上昇:2(世界)
最大スキルLv:3	タイミング:いつでも
対象:補足参照	射程:3sq 有効時間:1回
効果	効果変更 あらゆる効果を2×2sqに変更
補足	効果はタメーン・状態異常・回復などを含む 射程内にいる全ユニットに効果を適用する

絡みつく鳶	
使用条件:-	
種別:魔法	習得コスト:1 属性値上昇:1(世界)
最大スキルLv:-	タイミング:メイン
対象:単体	射程:4sq 有効時間:1回
効果	魔法攻撃 威力0 魔法防護点無効
効果	状態異常付与 【不全-3】
補足	

風の運び手	
使用条件:-	
種別:特殊	習得コスト:2 属性値上昇:2(世界)
最大スキルLv:-	タイミング:いつでも
対象:単体	射程:5sq 有効時間:1回
効果	対象が行動時の射程増加 +2sq
補足	

精霊位置入替	
使用条件:-	
種別:	習得コスト: 属性値上昇:()
最大スキルLv:5	タイミング:メイン
対象:	射程: 有効時間:
効果	
補足	