

戦士

スマッシュ		
使用条件:「近接武器」を装備		
種別:攻撃	習得コスト:1	属性値上昇:1(求道)
最大スキルLv:3 タイミング:メイン		
対象:武器	射程:武器	有効時間:1回
効果	武器攻撃	装備武器参照
	物理ダメージ増加	+<SL>D6
補足		

金剛		
使用条件:使用武器が「素手」		
種別:特殊	習得コスト:2	属性値上昇:-
最大スキルLv:5 タイミング:常時		
対象:自身	射程:-	有効時間:-
効果	物理命中	+2
	武器威力変更(素手)	2D6+(<SL>×2)
	カウンターダメージ増加	2倍
補足		

見切り		
使用条件:-		
種別:特殊	習得コスト:4	属性値上昇:-
最大スキルLv:- タイミング:常時		
対象:自身	射程:-	有効時間:-
効果	回避値修正	方向修正無効
	回避値増加	+1D6
補足		

守りの型		
使用条件:-		
種別:特殊	習得コスト:4	属性値上昇:2(求道)
最大スキルLv:- タイミング:ターン開始		
対象:自身	射程:-	有効時間:1ターン
効果	回避値	+2D6
	支配魔法抵抗値	+2D6
補足		

ウェポンガード		
使用条件:「近接武器」を装備		
種別:特殊	習得コスト:3	属性値上昇:2(求道)
最大スキルLv:- タイミング:ダメージ算出時		
対象:自身	射程:-	有効時間:1回
効果	物理防護点増加	+(1D3+【装備武器重量】)
	魔法防護点増加	+(1D3+【装備武器重量】/2)
補足	素手を除く	

戦闘訓練		
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:3 タイミング:常時		
対象:自身	射程:-	有効時間:-
効果	武器攻撃命中増加	+<SL>D6
	物理ダメージ増加	+<SL>D6
補足		

隙間狙い		
使用条件:命中判定でクリティカルした		
種別:特殊	習得コスト:4	属性値上昇:-
最大スキルLv:- タイミング:常時		
対象:自身	射程:-	有効時間:-
効果	物理防護点(相手)	0としてダメージ算出
補足		

切り払い		
使用条件:「近接武器」を装備		
種別:特殊	習得コスト:3	属性値上昇:-
最大スキルLv:- タイミング:常時		
対象:自身	射程:-	有効時間:-
効果	回避値増加	+((運動)-【装備武器重量】)
補足	「素手」と「チャクラム」を除く	

カバーリング		
使用条件:-		
種別:特殊	習得コスト:3	属性値上昇:1(求道)
最大スキルLv:- タイミング:ダメージ算出時		
対象:単体	射程:2sq	有効時間:1回
効果	対象の被ダメージ値	無効
	自身にダメージ付与	対象が受けるダメージ値
補足	自身は回避不可能 1ターン1回使用可能	

カウンター		
使用条件:回避判定に成功		
種別:特殊	習得コスト:3	属性値上昇:2(求道)
最大スキルLv:- タイミング:回避判定後		
対象:武器	射程:武器	有効時間:1回
効果	反撃	「攻撃してきた相手」へ 武器攻撃
補足	武器攻撃には常時スキルのみ使用可能	