

## 聖職者

聖印		
使用条件:-		
種別:技術	習得コスト:2	属性値上昇:3(聖)
最大スキルLv:3	タイミング:スキル使用時	
対象:自身	射程:-	有効時間:1回
効果	聖職者のスキル 効果増加	組み合わせたスキルの 効果を2倍
補足	1シナリオ1デュエル中最大<SL>回使用可能	

ヒール		
使用条件:-		
種別:魔法	習得コスト:2	属性値上昇:1(聖)
最大スキルLv:-	タイミング:メイン	
対象:単体	射程:3sq	有効時間:1回
効果	HP増加	+(2D6+【魔法ダメージ基本値】)
補足		

聖戦		
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:-	タイミング:常時	
対象:補足参照	射程:1sq	有効時間:戦闘中
効果	命中値増加	+1D6
	物理防護点増加	+3
	魔法防護点増加	+3
補足	対象は射程内の全味方ユニット この効果は重複せず自身を含まない	

復活の声		
使用条件:-		
種別:魔法	習得コスト:4	属性値上昇:4(聖)
最大スキルLv:-	タイミング:メイン	
対象:単体	射程:3sq	有効時間:1回
効果	状態異常解除	【昏睡】
	HP増加	+10
補足		

奇跡		
使用条件:HPを回復する時		
種別:技術	習得コスト:2	属性値上昇:2(聖)
最大スキルLv:3	タイミング:いつでも	
対象:単体	射程:4sq	有効時間:1回
効果	HP増加	+<SL>D6
補足		

聖なる一撃		
使用条件:-		
種別:攻撃	習得コスト:2	属性値上昇:3(聖)
最大スキルLv:-	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	武器参照
	武器攻撃ダメージ増加	+([聖属性値]+<SL>)
補足		

ファストヒール		
使用条件:-		
種別:技術	習得コスト:3	属性値上昇:1(聖)
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回
効果	ヒールのタイミング 変更	タイミングをターン開始 にする
補足	自身の習得しているヒールのみ有効 使用後に行動済みにならない	

プロテクション		
使用条件:-		
種別:魔法	習得コスト:2	属性値上昇:2(聖)
最大スキルLv:3	タイミング:ダメージ算出時	
対象:単体	射程:5sq	有効時間:1回
効果	被ダメージ値減少	-(1D6+<SL>×2)
補足	自身または射程内のユニットを対象とする	

清純		
使用条件:-		
種別:魔法	習得コスト:1	属性値上昇:1(聖)
最大スキルLv:5	タイミング:メイン	
対象:単体	射程:3sq	有効時間:1回
効果	状態異常解除	<SL>個の状態異常を解除
補足	【昏睡】は除く	

天罰		
使用条件:味方ユニットがダメージを受けた時		
種別:特殊	習得コスト:4	属性値上昇:2(聖)
最大スキルLv:-	タイミング:HP減少後	
対象:単体	射程:3sq	有効時間:1回
効果	魔法ダメージ付与	【聖属性値】
補足	必ず命中する魔法攻撃として扱う	