

射撃手

対空射撃		
使用条件:「射撃武器」を装備		
種別:攻撃	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:メイン	
対象:武器	射程:武器	有効時間:1回
効果	武器攻撃	武器攻撃命中値+2D6 武器攻撃ダメージ+1D6
	状態異常解除	【飛行】
補足	対象が【飛行】している時使用可能	

フェイタルバレット		
使用条件:「射撃武器」を装備		
種別:攻撃	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:メイン	
対象:武器	射程:武器	有効時間:1回
効果	武器攻撃	ダメージ0固定
	アイテム破壊	消費アイテムを1つ選択
補足		

鷹の目		
使用条件:「射撃武器」を装備		
種別:技術	習得コスト:3	属性値上昇:1(求道)
最大スキルLv:5	タイミング:メイン	
対象:自身	射程:-	有効時間:1回
効果	命中判定値増加	+<SL>
	命中判定クリティカル値修正	-1
補足		

アイテムシューター		
使用条件:「射撃武器」を装備		
種別:特殊	習得コスト:2	属性値上昇:1(求道)
最大スキルLv:-	タイミング:いつでも	
対象:武器	射程:武器	有効時間:1回
効果	アイテム使用	対象へ消費アイテムを1つ使用
補足		

威嚇射撃		
使用条件:「射撃武器」を装備		
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:ターン開始	
対象:武器	射程:武器	有効時間:戦闘中
効果	状態異常付与	【不全(-1)】
	武器攻撃	ダメージ0
補足	効果は重複する(イニシアチブの下限は0)	

アーマーブレイク		
使用条件:「射撃武器」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:戦闘中
効果	武器攻撃	ダメージ0固定
	物理防護点減少	-(<SL>×2)
補足	効果は重複する(下限は0)	

影矢		
使用条件:「射撃武器」を装備		
種別:技術	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:メイン	
対象:自身	射程:-	有効時間:1回
効果	命中判定変更	2回行いどちらかの達成値を選択
補足		

探知		
使用条件:「射撃武器」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	対象選択変更	【隠密】でも対象として選択可能
補足		

観測手		
使用条件:「射撃武器」を装備		
種別:特殊	習得コスト:2	属性値上昇:3(求道)
最大スキルLv:3	タイミング:ターン開始	
対象:全員	射程:全体	有効時間:1ターン
効果	ダメージ増加	+<SL>D6
補足		

援護射撃		
使用条件:「射撃武器」を装備		
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:判定時	
対象:武器	射程:武器	有効時間:1回
効果	判定ダイス振り直し	任意のダイスひとつを振りなおす
補足	効果は重複しない 味方の判定のみ	