

召喚士

悪魔召喚		
使用条件: 自身の最大HPを半分にする		
種別: 魔法	習得コスト: 3	属性値上昇: 1(魔)
最大スキルLv: -	タイミング: ターン開始	
対象: 単体	射程: 2sq	有効時間: 1回
効果	ユニット追加	選択した【悪魔】味方ユニットを射程内に1体出す
補足	スキル習得時任意の種類の【悪魔】を選択する 悪魔の最大HPは自身の最大HPの半分となる 【悪魔】が消滅した時最大HPは元に戻る	

不調の攻め		
使用条件: 状態異常を受けている対象を攻撃		
種別: 自身	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	ダメージ増加	+(1D6+【魔属性値】)
補足		

瘴気		
使用条件: -		
種別: 魔法	習得コスト: 2	属性値上昇: 1(魔)
最大スキルLv: 3	タイミング: メイン	
対象: 単体	射程: 5sq	有効時間: 1回
効果	支配魔法攻撃	選択した状態異常を<SL>個付与
補足	スキル習得時とレベルアップ時に【暗闇】【麻痺】【毒】から1つ選択する	

悪魔のささやき		
使用条件: -		
種別: 魔法	習得コスト: 1	属性値上昇: 1(魔)
最大スキルLv: -	タイミング: メイン	
対象: 単体	射程: 5sq	有効時間: 1回
効果	支配魔法攻撃	+2【魔属性値】
効果	状態異常付与	【睡眠】
補足		

悪魔の接吻		
使用条件: -		
種別: 魔法	習得コスト: 2	属性値上昇: 2(魔)
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	魔法攻撃	威力0 魔法防護点無効
効果	HP増加	自身のHPに+【付与ダメージ値】
補足	【悪魔】が使用した場合は召喚者のHPを回復してもよい	

漆黒の枷		
使用条件: -		
種別: 魔法	習得コスト: 2	属性値上昇: 1(魔)
最大スキルLv: -	タイミング: ターン開始	
対象: 単体	射程: 2sq	有効時間: 1回
効果	支配魔法攻撃	【不全-1】か【不運-1】を付与
補足		

畏怖		
使用条件: -		
種別: 魔法	習得コスト: 2	属性値上昇: 1(魔)
最大スキルLv: -	タイミング: ターン開始	
対象: 単体	射程: 4sq	有効時間: 1ターン
効果	物理防護点減少	-【魔属性値】
効果	魔法防護点減少	-【魔属性値】
補足		

錯乱		
使用条件: -		
種別: 魔法	習得コスト: 2	属性値上昇: 5(魔)
最大スキルLv: -	タイミング: メイン	
対象: 単体	射程: 2sq	有効時間: 1ターン
効果	支配魔法攻撃	対象の次の手番を放棄させる
補足		

悪魔強化		
使用条件: 悪魔召喚中		
種別: 特殊	習得コスト: 3	属性値上昇: <SL>(魔)
最大スキルLv: 3	タイミング: ターン開始	
対象: 単体	射程: -	有効時間: 1回
効果	命中値増加	+(上昇した【魔属性値】×3)
効果	回避値増加	+(上昇した【魔属性値】×3)
効果	支配魔法抵抗値増加	+(上昇した【魔属性値】×3)
補足	自身の召喚した【悪魔】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	

(空欄)		
使用条件: -		
種別:	習得コスト:	属性値上昇: ()
最大スキルLv:	タイミング:	
対象:	射程:	有効時間:
効果		
補足		