マーチャントスキル

ＳＰ回復上昇 種別：知識 タイミング：パッシブ 判定：なし 対象：自身 射程：０ 消費：なし 使用条件：なし **効果** ＳＰの回復時、回復量に＋２する。 **説明**	**ごうりき** 種別：知識 タイミング：パッシブ 判定：なし 対象：自身 射程：０ 消費：なし 使用条件：なし **効果** ＳＴＲ基本値に＋３の補正を得る。 **説明**	**パッキング** 種別：知識 タイミング：パッシブ 判定：なし 対象：自身 射程：０ 消費：なし 使用条件：なし **効果** 最大重量に＋５の補正を得る。 **説明**
ビートダウン 種別：知識 タイミング：パッシブ 判定：なし 対象：自身 射程：０ 消費：なし 使用条件：ＧＭ **効果** ＮＰＣからの購入時、値段の１割引きで購入できる。 **説明**	**ファシーボイス** 種別：物理 タイミング：メインアクション 判定：命中判定 対象：単体 射程：１ 消費：ＳＰ２ 使用条件：なし **効果** このターンの間、対象の使う魔法スキルのダメージロールを－２する。 **説明**	**プライスハイク** 種別：知識 タイミング：パッシブ 判定：なし 対象：自身 射程：０ 消費：なし 使用条件：ＧＭ **効果** ＮＰＣへの売却時、値段の５０％が６０％の値段で売却できる。 **説明**
ブロウ 種別：物理 タイミング：メインアクション 判定：命中判定 対象：単体 射程：武器依存 消費：ＳＰ２ 使用条件：武器装備時 **効果** 対象に近接属性の物理攻撃を行う。ダメージロールに＋１Ｄの補正を得る。 **説明**	**メイスマスタリー** 種別：知識 タイミング：パッシブ 判定：なし 対象：自身 射程：０ 消費：なし 使用条件：鈍器装備時 **効果** 種別：鈍器を装備時、ＨＩＴとＡＴＫに＋１の補正を得る。 **説明**	**メイス命中上昇** 種別：なし タイミング：パッシブ 判定：常時 対象：自身 射程：０ 消費：なし 使用条件：鈍器装備時 **効果** 種別：鈍器を装備時、ＨＴＩに＋１の補正を得る。 **説明**

マーチャントスキル

ライオットハンマー 種別：物理 タイミング：メインアクション 判定：命中判定 対象：単体範囲・円１ 射程：武器 消費：ＳＰ５ 使用条件：鈍器装備時、ＰＴメンバーに隣接 **効果** 対象に【現在ＨＰ】点の防御無視ダメージを与える。 **説明**	**鑑定** 種別：知識 タイミング：パッシブ 判定：なし 対象：自身 射程：０ 消費：なし 使用条件：なし **効果** ドロップ判定時、＋【ＩＮＴ】の補正を得る。 **説明**	**亀の構え** 種別：物理 タイミング：メインアクション 判定：自動成功 対象：自身 射程：０ 消費：ＳＰ３ 使用条件：なし **効果** このターンの間、ＤＥＦに＋３の補正を得るを得る。 **説明**
行商 種別：製造 タイミング：プリプレイ 判定：ＧＭ 対象：自身 射程：０ 消費：なし 使用条件：ＧＭ **効果** プリプレイ時、所持金を＋【２Ｄ×１００】Ｇする。 **説明**	**最大ＳＰ上昇** 種別：知識 タイミング：パッシブ 判定：なし 対象：自身 射程：０ 消費：なし 使用条件：なし **効果** 最大ＳＰに＋【キャラクターレベル】の補正を得る。 **説明**	**応援** 種別：物理 タイミング：スタートアップ 判定：自動成功 対象：単体 射程：５ 消費：ＳＰ２ 使用条件：なし **効果** このターンの間、ダメージロールに＋１の補正を得る。 **説明**