ソードマン スキル

ＨＰ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** ＨＰの回復時、回復量に＋２する。 **説明**	**アタックバースト** 種別：物理 タイミング：ターンスタート 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、ダメージロールに＋１Ｄの補正を得る。 **説明**	**アックスマスタリー** 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：斧装備時 **効果** 種別：斧を装備時、ＨＩＴとＡＴＫに＋１の補正を得る。 **説明**
カウンター 種別：物理 タイミング：リアクション 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** 攻撃側の攻撃終了後に、防御側が通常攻撃を行う。 **説明**	**ソードディレイキャンセル** 種別：物理 タイミング：クイックアクション 判定：自動成功 対象：自身 射程：０ 消費：ＳＰ３ 使用条件：剣装備時 **効果** このターンの間、通常攻撃の攻撃回数を２回に増やす。 **説明**	**ソードマスタリー** 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：剣装備時 **効果** 種別：剣を装備時、ＨＩＴとＡＴＫに＋１の補正を得る。 **説明**
チャージ 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。命中した対象は１セルノックバックする。 **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**	**居合** 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：ＳＰ３ 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**

ソードマン スキル

居合２段 種別：物理 タイミング：居合と同時 判定：命中判定 対象：単体 射程：武器依存 消費：ＳＰ３ 使用条件：武器装備時 **効果** 命中判定に勝利した場合、ダメージロールに＋１Ｄの補正を得る。 **説明**	**居合３段** 種別：物理 タイミング：居合と同時 判定：命中判定 対象：単体 射程：武器依存 消費：ＳＰ４ 使用条件：武器装備時 **効果** 命中判定に勝利した場合、ダメージロールに＋１Ｄの補正を得る。 **説明**	**剣命中上昇** 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：剣装備時 **効果** 種別：剣を装備時、ＨＩＴに＋１の補正を得る。 **説明**
最大ＨＰ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ＨＰに＋【キャラクターレベル】の補正を得る。 **説明**	**薙ぎ払い** 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：固定範囲 射程：０ 消費：ＳＰ４ 使用条件：剣装備時 **効果** 前方とその左右の３セルの範囲に近接属性の物理攻撃を行う。ダメージロールに＋２Ｄの補正を得る。 **説明**	**斧命中上昇** 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：斧装備時 **効果** 種別：斧の武器を装備時、ＨＩＴに＋１の補正を得る。 **説明**