フェンサースキル

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**	**シールドマスタリー** 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：盾装備時 **効果** 種別：盾を装備時、ＤＥＦとＡＶＯＩＤに＋１の補正を得る。 **説明**	**スタンブロウ** 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。命中した相手は、状態異常スタンを受ける。 **説明**
スピア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：槍装備時 **効果** このターンの間、通常攻撃の回数を２回にする。 **説明**	**スピアマスタリー** 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：槍装備時 **効果** 種別：槍を装備時、ＨＩＴとＡＴＫに＋１の補正を得る。 **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：ない 使用条件：細剣装備時 **効果** 種別：細剣を装備時、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**	**チャージストライク** 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：３ 消費：ＳＰ４ 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**	**ディフェンスバースト** 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、ＤＥＦとＭ．ＤＥＦに＋２の補正を得る。 **説明**

フェンサースキル

パリィ	ライトニングスピア	最大ＨＰ上昇
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：ＳＰ２ 使用条件：なし **効果** このターンの間、回避判定に＋１Ｄ。 **説明**	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**	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**
槍命中上昇	**防御力上昇**	**瞑想**
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：槍装備時 **効果** 種別：槍を装備時、ＨＩＴに＋１の補正を得る。 **説明**	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：ない **効果** ＤＥＦに＋２の補正を得る。 **説明**	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** 自身のＨＰを２点回復させる。 **説明**