

8  
7  
6  
5  
4  
3  
2  
1

攻撃 3

移動 2

3  
2  
1  
0

# 騎士

1 2  
3 4

覚醒

かばうを使用する

RIGHT

片手剣  
大剣

BODY

革鎧  
金属鎧

LEFT

片手剣  
盾

2 1

3

## SKILL

A かばう 行動力 1

隣接するキャラクターが敵の攻撃対象になった時に使用可能。敵の攻撃対象を自身にする。

A ガード 行動力 1

盾装備時に使用可能。このターン自身は攻撃できない。敵からの攻撃を受ける際にダイスを振り、4以上が出たら攻撃を無効にする。

A 突撃 行動力 2

2マス移動する。移動したマスに敵が存在する場合は戦闘を行う。その際、装備中のいずれかの防具の耐久値を攻撃に加算する

A 治癒魔法 行動力 1

自身または隣接するキャラクター1人の体力を2回復する。

ITEM

ITEM

覚醒:聖騎士

覚醒条件 【かばう】を3回使用する。

- ◆自身及び隣接するキャラクターが受ける瘴気超過のダメージを-3する。
- ◆スキル【ガード】使用時の成功判定をダイスの出目3以上とする。出目が6だった場合、このターン全ての敵の攻撃を無効にする。

ITEM

ITEM