

7
6
5
4
3
2
1

攻撃 4

移動 2

3
2
1
0

戦士

2
1



1 2
3 4

覚醒

SKILL

A 渾身 行動力 <1
 攻撃時、攻撃力が敵の防御力を下回っている時に使用可能。攻撃力を+4する。

A 切り抜け 行動力 <1
 攻撃時に使用可能。攻撃力を-1する。敵の撃破後、最大3マスの移動を行うことができる。

A 挑発 行動力 <1
 周囲3マス以内の敵1体を対象にする。対象の敵はこのターフ、戦士を移動及び攻撃の対象とする

RIGHT

片手剣
大剣

BODY

革鎧

LEFT

片手剣
盾

覚醒：一騎当千

覚醒条件 【渾身】を2回使用する。
 ◆戦闘で敵を撃破した場合、その戦闘で消費した行動力を全て回復する。

ITEM

ITEM

ITEM

ITEM