

ファイター

有無	分類	名称	キーワード	トリガー	使用回数	攻撃	ダメージ クリティカル	ヒット
----	----	----	-------	------	------	----	----------------	-----

機会アクション

○	無限回	機会攻撃 (近接基礎攻撃)	無	隣接する 機会攻撃を	敵が 誘発する	近接・1 + 対AC	d +	
	無限回	卓越の戦士 (近接基礎攻撃)	無	隣接する 移動で機会攻撃を	敵が 誘発する	近接・1 + 対AC	d +	目標は移動を終了する。
	無限回	コンバット・アジリティ	[武器][武勇]	隣接する 機会攻撃を	敵が 誘発する	近接・1 + 対AC	d +	目標は倒れて伏せ状態になる。
	無限回	バトル・ガーディアン (近接基礎攻撃)	[武勇]	オーラ対象の 使用者を含まない攻撃を行なう/シフトする	敵が	近接・1 + 対AC	d +	ミス: ダメージを与える。

即応・割込

	無限回	ファイターの標的 (近接基礎攻撃)	無	隣接する 使用者を含まない攻撃を行なう/シフトする	マークされた敵が	近接・1 + 対AC	d +	
--	-----	----------------------	---	------------------------------	----------	---------------	-----	--

パラディン

有無	分類	名称	キーワード	トリガー	使用回数	攻撃	ダメージ クリティカル	ヒット
----	----	----	-------	------	------	----	----------------	-----

機会アクション

○	無限回	機会攻撃 (近接基礎攻撃)	無	隣接する 機会攻撃を	敵が 誘発する	近接・1 + 対AC	d +	
	無限回	ライチャス・レイディ アンス	[光輝][信仰]	オーラ対象の 使用者を含まない攻撃を行なう/シフトする	敵が	近接・1		[光輝]ダメージ

アクション不要

	無限回	ディヴァイン・チャレ ンジ	[光輝][信仰]	使用者を含まない	マークされた敵が 攻撃を行なう			[光輝]ダメージ
	無限回	“神の制裁”	[光輝][信仰]	使用者を含まない	マークされた敵が 攻撃を行なう			[光輝]ダメージ

即応・割込

	遭遇毎	ライチャス・シール ド	[信仰]	3マス以内の 攻撃で	味方が ダメージを受ける			味方のダメージを代わりに受ける。次 ターンの終了時まで攻撃+2。
--	-----	----------------	------	---------------	-----------------	--	--	-------------------------------------

ソードメイジ

有無	分類	名称	キーワード	トリガー	使用回数	攻撃	ダメージ クリティカル	ヒット
----	----	----	-------	------	------	----	----------------	-----

機会アクション

○	無限回	機会攻撃 (近接基礎攻撃)	無	隣接する 機会攻撃を	敵が 誘発する		近接・1 + 対AC	d +	
---	-----	------------------	---	---------------	------------	--	---------------	-----	--

即応・対応

	無限回	イージス・オヴ・アソルト (近接基礎攻撃)	[瞬間移動] [秘術]	10マス以内の 使用者を含まない攻撃を	マークされた敵が ヒットさせる	目標の隣接マスに瞬間移動	近接・1 + 対AC	d +	
	無限回	イージス・オヴ・エン スネアメント	[瞬間移動] [秘術]	10マス以内の 使用者を含まない攻撃を	マークされた敵が ヒットさせる	目標を隣接マスに瞬間移動			目標は戦術的優位を与える。

即応・割込

	無限回	イージス・オヴ・ シールドイング	[秘術]	10マス以内の 使用者を含まない攻撃を	マークされた敵が ヒットさせる				そのダメージを 点減少させる。
--	-----	---------------------	------	------------------------	--------------------	--	--	--	--------------------

ウォーデン

有無	分類	名称	キーワード	トリガー	使用回数	攻撃	ダメージ クリティカル	ヒット
----	----	----	-------	------	------	----	----------------	-----

機会アクション

○	無限回	機会攻撃 (近接基礎攻撃)	無	隣接する 機会攻撃を	敵が 誘発する	近接・1 + 対AC	d +	
---	-----	------------------	---	---------------	------------	---------------	-----	--

即応・対応

○	無限回	ウォーデンス・グ ラ [原始]		5マス以内の 使用者を含まない	マークされた敵が 攻撃を行なう	近接範囲・爆発5		目標を1マス横滑りさせ、目標は自身のターン終了 時まで減速状態かつシフト不能になる。
---	-----	--	--	--------------------	--------------------	----------	--	---

即応・割込

○	無限回	ウォーデンス・ フューリィ [原始][武器]		武器間合内の 使用者を含まない	マークされた敵が 攻撃を行なう	近接・間合内 + 対“頑健”	d +	使用者の次のターンの終了時まで、目標 は戦術的優位を与える。
---	-----	---	--	--------------------	--------------------	-------------------	-----	-----------------------------------

バトルマインド

有無	分類	名称	キーワード	トリガー	使用回数	攻撃	ダメージ クリティカル	ヒット
----	----	----	-------	------	------	----	----------------	-----

機会アクション

○	無限回	機会攻撃 (近接基礎攻撃)	無	隣接する 機会攻撃を	敵が 誘発する	近接・1 + 対AC	d +	
---	-----	------------------	---	---------------	------------	---------------	-----	--

即応・対応

○	無限回	マインド・スパイク	[サイオニック] [精神][力場]	隣接する 使用者を含まない攻撃で	マークされた敵が ダメージを与える	近接・1		目標はトリガーに等しい値の[精神]かつ [力場]ダメージを受ける。
	遭遇毎	パーシステント・ハ リアー	[サイオニック] [瞬間移動][武器]	遭遇で初めての 使用者に	攻撃が ヒット/ミスする	近接・任意 + 対AC	d +	トリガーの隣接マスに瞬間移動する。

フリー・アクション

○	無限回	ブレード・ステップ	[サイオニック]	隣接する	マークされた敵が シフトする			1マスのシフトを行なう。
	遭遇毎	スピード・オヴ・ソウ ト	[サイオニック]	イニシアチブを	使用者が ロールする			マスのシフトをする。
	遭遇毎	バトル・レジリアンス	[サイオニック]	遭遇で初めての 使用者に	攻撃が ヒット/ミスする			次のターンの終了時まですべてのダメー ジに対する抵抗を得る。