

テストサーバ用

ここではアップデート予定のデータを載せている場所です。

各スタイルを1つ取得するには特殊な背景 :5cp(クエスト : ジョブエクステンドをクリア)

さらに別のスタイルを取るには特殊な背景 :10cp(クエスト : ジョブエクステンド Lv2 をクリア) を習得する必要がある

※格闘動作で特に明記のないものは難

斬刀士 / ブレイド

[共通]	
技能	片手剣 (肉体 / 並)
	準備 / 片手剣 (肉体 / 易)
武器	片手剣 (振り +1/ 切り、突き +1/ 刺し、重量 1.5) 受けは 1 ターン 1 回
専用特徴	追加移動力 +1 (よけには影響せず) 10CPxLv
格闘動作	【流影閃】 技能なし値 : 片手剣技能 -2 上限 : 片手剣技能レベルダメージ : 切り / 振り +1 フェイント速攻
	【閻魔大車輪】 技能なし値 : 片手剣技能 -4 上限 : 片手剣技能レベル +2 当たるまで連続攻撃斬撃が増えるたびに技能 -2、ダメージ -1 となる
[スタイル / シールドナイト]	
追加技能	盾 (肉体 / 易)
専用防具	仮面獣のかげら (小) : 受動 /2: 重さ /4: 価格 /40
	仮面獣のかげら (中) : 受動 /3: 重さ /7: 価格 /60
	仮面獣のかげら (大) : 受動 /4: 重さ /12: 価格 /90
追加特徴	シールドマスタリ : 止め +1
追加格闘動作	【騎士道精神】 技能なし値 : 止め -2 上限 : 止め止めを使用して隣接ヘックスのキャラを庇う以後、自身の能動防御 -2 次の自分の行動を使用する
	【シールドチャージ】 技能なし値 : 盾 -6 上限 : 盾 -2 宣言は止めを行う前止めに成功した場合、相手の武器技能との即決勝負に勝てば、武器を非準備状態にする
[スタイル / ソードダンサー]	
追加技能	格闘 (肉体 / 易)

追加防具	フットガード（武器で受けられてもダメージを受けない、蹴りダメージ+1）
追加格闘動作	【キック】技能なし値：格闘 -2 上限：格闘ダメージ：突き / 叩き + 〈格闘〉技能レベル / 10
	【織月】（センゲツ）技能なし値：キック -1 上限：キック脚払い相手の敏捷力との即決勝負に勝てば転倒させられる体力が大きい方に +1 の修正軽業 -5 に成功すれば転倒しない
	【無影】技能なし値：ランニング -5 上限：ランニング移動力半分まで通常攻撃
	【鬼輪牙】（キリンガ）技能なし値：軽業 -3 上限：軽業ダメージ：上昇（切り / 振り）着地（叩き / キック）最初に跳躍または敏捷 -4 に成功する必要がある上昇中の斬撃と着地時の蹴り別々の対象でなければならない攻撃終了時、軽業 -4

撃剣士 / ブランディッシュ

[共通]	
技能	両手剣（肉体 / 並）受けは 1/2
	準備 / 両手剣（肉体 / 易）
武器	両手剣（振り +2 / 切り 突き +2 / 刺し 重量 2.5）受けは 1 ターン 1 回
専用特徴	武器の達人
格闘動作	【奥義・甲冑割】技能なし値：両手剣 - 4 上限：両手剣技能レベルダメージ：切り / 振り +4 袈裟斬り 相手の能動防御 -2 武器が非準備状態になり、自分のターンまで能動防御 -2
[スタイル / サムライ]	
追加技能	刀剣（肉体 / 並）受けは 2/3、両手剣 -2 が技能なし値
追加武器	刀剣（振り +2 / 切り 重量 2.5）受けは 1 ターン 2 回 受けは 2/3
追加格闘動作	【反隼】（かえりはやぶさ）技能なし値：刀剣の受け -1 上限：刀剣の受け魔法や弾丸を受けられる
[スタイル / ウォーロード]	
追加技能	大剣（肉体 / 並）受けは 1/2、技能レベルの 1/8 を攻撃力に加える「武器の達人」と重複 両手剣 -2 が技能なし値

追加武器	大剣（振り +3/ 切り 重量 3.5） 受けは 1 ターン 1 回
追加格闘動作	【伏虎跳撃】 技能なし値：大剣技能 -7 上限：大剣技能ダメージ：切り / 振り +1D 相手との距離が 2 ヘクス以上、離れているときに使用可能跳躍もしくは敏捷 -4 判定に成功する必要あり失敗時は軽業 -4 か敏捷 -8 に成功しなければ転倒

鎌闘士 / フリッカー

[共通]	
技能	鎌（肉体 / 並） 受けは 1/2
	準備 / 鎌（肉体 / 易）
武器	大鎌（振り +4/ 切り 重量 4） 受けは 1 ターン 1 回
格闘動作	【環伐玖閃】 技能なし値：鎌技能 -5 上限：鎌技能レベル刺し / 振り +4 ダメージ型が刺しになる武器が非準備状態になり、自分のターンまで能動防御 -2
	【環伐陸閃】（並） 技能なし値：鎌技能 -2 上限：鎌技能レベル叩き / 振り +4 ダメージを与える代わりに、ダメージの 1/4 人分打ち上げる
[スタイル / デスサイズ]	
追加格闘動作	【禁じ手 環伐・鳳雛】 技能なし値：鎌 -5 上限：鎌ダメージ：切り / 振り +4 1 失敗時は胴体に当たる叩きの場合はダメージボーナスが 1.5、切りの場合は 2 倍になるダメージが HP の 1/3 を一度に越えた場合は自動的に朦朧 HP ダメージを一度に食らうと生命力判定に失敗すると即死となるなお、アリーナで使用する反則となる
	【禁じ手 環伐・伏龍】 技能なし値：鎌 -2 上限：鎌ダメージ：切り / 振り +4 脚を切り、転倒させる HP の 1/2 で足が使えなくなるそれ以上のダメージは無視
[スタイル / シャドウ]	
追加技能	鎖（肉体 / 難） 射程 1 ～ 3 まで攻撃できる 攻撃した射程分準備がかかる
追加武器	鎖鎌（振り +2/ 切り、振り +4/ 叩き 重量 4） 受けは 1 ターン 1 回 「止め」 -2、「受け」 -4

追加格闘動作	【天葬蓮華】技能なし値：鎌技能 -5 上限：鎌ダメージ：切り / 振り +4 隣接ヘックスへの範囲攻撃。自分のターンまで能動防御 -4
--------	---

銃戦士 / スチームガンナー

[共通]	
技能	銃剣 (肉 / 並) 受けは技能 1/2 で可能ただしその後攻撃する際には準備 / 銃剣が必要全弾撃ってしまった場合は 1 ターンかけてリロードが必要ただし、戦闘が終わると自動的にリロードされる
	準備 / 銃剣 (肉 / 易)
格闘動作	【猛禽の目 (ラプターアイ)】技能なし値：銃剣 -3 上限：銃剣狙いをつける技能また、重要器官を狙うとダメージを 1.5 倍となる
	【刺突散弾 (シトツサンダン)】技能なし値：銃剣技能 -2 上限：銃剣技能ダメージ：刺し / 2 D 銃剣で刺してから発砲により、ダメージをあげる距離は 1 or 格闘
	【撥球弾 (ハッキュウダン)】技能なし値：銃剣技能 -7 上限：銃剣技能 -2 ダメージ：叩き / 2D - 2 跳弾を使用した攻撃敵の能動防御 -4
[スタイル / スカウト]	
追加技能	銃 (ライフル) (肉体 / 易)
	再充填 / ライフル (肉 / 易) 再充填にかかる時間を -2 秒する
	瞑想 (精神 / 至難)
追加武器	ライフル：正確 4：抜き打ち 18：連射 1：装填数 1：再装填 3 秒：3d：必要体力 :12
追加格闘動作	【スナイパーアイ】技能なし値：瞑想 -4 上限：瞑想移動力の半分まで狙いをつけながら移動可能
	【デッドヒット】技能なし値：銃 (ライフル) -6 上限：銃 (ライフル) 命中判定の成功度分の半分、防護点を引いたあとダメージ上乗せ
[スタイル / ガンダンサー]	
追加技能	銃 (キャリバー) (肉体 / 易)
	再充填 / キャリバー (肉 / 易) 再充填にかかる時間を -2 秒する

追加武器	キャリバー：正確さ 1：抜き打ち 11 連射 3：装填数 6：再装填 2 秒：1D+1
追加格闘動作	【領域支配（フィールドドミネート）】技能なし値：キャリバー -4 上限：キャリバーダメージ：1D+1 発動にスキル判定。連射回数分だけ、全方位の別々の敵を狙うことが可能
	【限界突破（バースト）】技能なし値：キャリバー -6 上限：キャリバーダメージ：1D+1 この技能を使用することで、限界を超えて連射することが可能余計に連射する回数×2のペナルティを受ける
[スタイル/ガンブラー]	
追加格闘動作	【輪盤遊戯（リンバンユウギ）】技能なし値：銃剣技能 -5 上限：銃剣技能 -2 このスキルを使用すると宣言した場合、即時に 1D ふるそのダイス目により効果が異なるその効果を元に改めて命中判定を行う
ダイス目	効果
1	クリティカル
2	麻酔弾発射 ダメージ -2 だか 1 点でもダメージを与えた場合ダメージを修正として体力判定失敗した場合は誘眠の効果
3	炸裂弾発射 相手の防護点を二倍にて計算する防護点を超えた場合追加ダメージとして 1D × 5 の叩きを与えることができる
4	通常弾発射
5	徹甲弾発射 ダメージ +1 さらに相手の防護点を半分にして計算最終的には防護点を超えたダメージの半分を与える
6	ファンブル

拳術士 / グラップラー

[共通]	
技能	空手 (肉 / 難) 受けは技能 2/3 で二回可能

	コンボ (肉体 / 難) 前提条件：空手 Lv15 格闘動作を駆使し、一連の動作で攻撃が出来るただしより多くの動作を行う分、疲労するコンボで使用できる格闘動作はコンボの Lv 以下の格闘動作でなければならないまた、使用する格闘動作は重複を許さない 2 連コンボ 2 点疲労 3 連コンボ 3 点疲労
武器	拳当 (叩き / 突き 重量 1)
格闘動作	【獅子連撃 (シシレンゲキ)】 (並) 技能なし値：空手技能 -4 上限：空手技能ダメージ：叩き / 突き - 3 + 空手ダメージボーナスすばやく 2 回攻撃を行う 1 回目は通常攻撃 2 回目は 1 回目の命中判定の成功度を使用したフェイント 2 回目の成功度は次のターンの攻撃のフェイントで使用する
	【仁王槌 (ニオウツイ)】 技能なし値：空手技能 -4 上限：空手技能ダメージ：叩き / 振り - 1 + 空手ダメージボーナス大きく振りかぶっての攻撃敵の能動防御 +2
	【金剛発破掌 (コンゴウハッパショウ)】 技能なし値：空手能取得 -4 上限：空手技能 +2 連続突き何発攻撃するか、最初に宣言但し、一回でも相手に当たったらそこで終了 1 撃目は技能でダメージそのまま以降、攻撃が増えるたびに技能 -2、ダメージ -1 となる
[スタイル / ストリート]	
追加格闘動作	スーパーコンボ (肉 / 難) 前提条件：空手 Lv15 コンボ Lv15 コンボより多くの動作を行える また、一連の攻撃に格闘動作が重複しても構わない 4 連コンボ 8 点疲労 5 連コンボ 10 点疲労
追加格闘動作	【虎咬転進撃】 (ココウテンシンゲキ) 技能なし値：空手 -6 上限：空手ダメージ：叩き / 突き + 2 + 空手ダメージボーナス跳躍または敏捷 -4 に成功すればこの判定を行う攻撃失敗時には軽業 -4 か敏捷 -8 に成功しないと転倒立ち幅とびもしくは走り幅跳びの範囲であれば攻撃可能
[スタイル / アイキ]	
	質問板の柔道家から取得予定

双剣士 / ツインソード

[共通]	
--------	--

技能	双剣（肉体 / 並） 受けは 1/2 準備 / 双剣（肉体 / 易）
武器	双剣（振り -1/ 切り 重量 1） 受けは 1 ターン 2 回
追加特徴	両手利き
格闘動作	【舞武】（マイム）技能なし値：双剣技能 -4 上限：双剣技能レベル +2 当たるまで連続攻撃斬撃が増えるたびに技能 -2、ダメージ -1 となる
	【疾風双刃】技能なし値：双剣技能 -4 上限：双剣技能レベルダメージ：切り / 振り - 1 両手の短剣で同時に攻撃をするただし、逆腕の攻撃は逆腕による修正および部位修正に加え - 4 の修正がかかる敵の能動防護は -1
[スタイル / フェンサー]	
追加武器	刺突双剣（突き +1/ 刺し 重量 1） 受けは 1 ターン 1 回
特殊技能	【双剣士の誇り】必要 cp:6cp 受け +1
格闘動作	【破裏剣舞】技能なし値：双剣 -4 上限：双剣ダメージ：刺 / 突き + 1 受けに成功した場合、即座に技能判定相手は受けの成功度（後退や鎧等のボーナスは考慮しない）+1 分、能動防御が減るまた、このスキルを使用できるのは相手が長さが 1 の武器の時のみである
	【無双隼落とし】技能なし値：双剣 -3 上限：双剣踏み込んでの長い突き 1 ヘクスさらに踏み込んで攻撃命中させるには -3 の修正
[スタイル / スラッシャー]	
追加格闘動作	【邪舞】（ジャブ）（並）技能なし値：双剣技能 -4 上限：双剣技能レベルダメージ：切り / 振り -1 フェイント効果のある連続攻撃 すばやく 2 回攻撃を行う 1 回目は通常攻撃 2 回目は 1 回目の命中判定の成功度を使用したフェイント 2 回目の成功度は次のターンの攻撃のフェイントで使用する
	【一双燕返し】：X 字型に斬る連続攻撃 攻撃力ちょっと高め。

	【天下無双飯綱舞い】技能なし値：双剣 -4 上限：双剣ダメージ：切り / 振り +1 2 ヘクス離れていないに開ければ使用できない相手の受けに -2 する攻撃が失敗した場合は敏捷 -4 か軽業 -2 に成功しないと転倒
--	---

重槍士 / パルチザン

[共通]	
技能	槍（肉体 / 易） 受けは 1/2 準備 / 槍（肉体 / 易）
武器	槍（突き +2 / 刺し 重量 1） 受けは 1 ターン 1 回
追加特徴	「武器の達人」
格闘動作	【刺々舞】技能なし値：槍技能 -5 上限：槍技能 -1 ダメージ：叩き / 振り +2 刺し / 突き +2 叩きと突き攻撃を好きな順番で命中判定可能。2 回目の判定には -4。敵の能動防御 -1。
[スタイル / バリスタ]	
追加格闘動作	【緋々威】技能なし値：槍技能 -4 上限：槍技能レベルダメージ：刺し / 突き +4 最低でも 2 ヘクス以上、離れていないと使用できない 2 ヘックス以上全力移動後に攻撃しても大振りにならない次のターンまで能動防御 -2。
	【穿天衝】：飛び込んで突く。ダメージ +2。転倒しやすい。
[スタイル / フォートレス]	
追加技能	致命傷 / 槍（精神 / 難）
追加武器	大槍（突き +3 / 刺し 重量 4） 受けは 1 ターン 1 回、射程 2
格闘動作	【名称未定】：待機し、射程内に来たら即攻撃。ダメージ +2。相手は能動防御 -4。射程は 1 ～ 2。