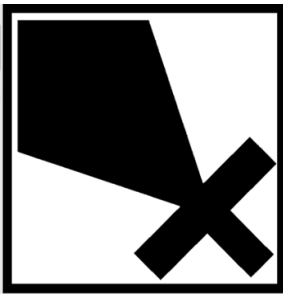


# 剣士



/Swordman

Lv1: [踏み込む度胸] 行動結果フェイズ終了時、このカードの状態により、以下のどちらかを行う。  
 ・縦向き: 距離が近距離ならば、このカードを横向きにしてもよい。  
 ・横向き: このカードを縦向きにする。  
 Lv1: [追撃の根性] このカードが横向きの場合、ターン開始時に、距離補正-1。  
 Lv2: [気合の発露] 自分の攻撃力3以上のスキルがクリティカルしている場合、そのスキルの攻撃力+1。  
 Lv3: [不倒の意地] 相手のスキルがクリティカルしていない場合、そのスキルにより自分が受けるダメージ-1。

{ 5 } [character]

## 超斬る

3 cost [- / 5 / 近]

・特に効果はない。



[ULTRA SKILL]

## 超跳ぶ

3 cost [- / - / -] x2CD

・相手のスキルにより自分が受けるダメージを全て軽減する。  
 ・[CD効果]このカードが縦向きでCDゾーンにある場合、行動選択フェイズ開始時、このカードを横向きにする。その後、距離を-1か+1にしてもよい。



[ULTRA SKILL]

## 剣を投げる

2 cost [- / 3 / 遠] x2CD

・[CD効果]自分のスキルにより与えるダメージ-1。さらに、自分のLv2能力を無効にする。

唯一の武器を投げつける、いわゆるヤケツンである。拾うまで素手。



[ULTRA SKILL]

## 斬る

1 cost [- / 2 / 近]

・特に効果はない



[normal skill]

## 強く斬る

3 cost [-1 / 3 / 近]

・このスキルがクリティカルしなかった場合、回避されたものとして扱う。

威力が大きい。  
振りも大きい。



[normal skill]

## 踏み込んで斬る

1 cost [-1 / 1 / 近]

・特に効果はない



[normal skill]

## 柄で殴る

1 cost [- / 1 / 近]

・このスキルが相手にダメージを与えなかった場合、このカードをCDゾーンに置くとき、横向きにする。  
 ・[CD効果]このカードが縦向きでCDゾーンにある場合、コスト支払いフェイズに、相手は追加で1コスト支払う。距離補正を持つスキルの場合、さらに追加で1コスト支払う。その後、このカードを横向きにする。



[normal skill]

## 投石

2 cost [- / 1 / 遠]

・特に効果はない



[normal skill]

## 跳ぶ

2 cost [- / - / -] x2CD

・相手のスキルにより自分が受けるダメージ-3。  
 ・相手のスキルによるダメージを受けた場合、1ダメージを受ける。

身長のはばは跳ぶ。  
たまに撃墜されて痛い目を見る。



[normal skill]

## バックステップ

1 cost [+1 / - / -]

・特に効果はない



[normal skill]