

[ドリブル系スキル]

《テクニカルドリブル》

必要ST：4 タイミング：ドリブル 習得クラス：PG / SG / SF
ドリブルの判定に+【器用】を得る。

《ダックイン》

必要ST：4 タイミング：ドリブル 習得クラス：PG / SG / SF
ドリブルの判定に+【敏捷】を得る。

《パワードリブル》

必要ST：3 タイミング：ドリブル 習得クラス：PG / SG / SF / PF
ドリブルの判定に+【体格】を得る。

[パス系スキル]

《スルーパス》

必要ST：2 タイミング：パス 習得クラス：PG / SG / SF
パスの判定に+1D6を得る。

《キラーパス》

必要ST：3 タイミング：パス 習得クラス：PG
パス成功時、ディフェンス側の累積ペナルティを1上乗せする。

《シュートフェイクパス》

必要ST：3 タイミング：パス 習得クラス：全
パスの判定に+1D6を得る。

《ノールックパス》

必要ST：4 タイミング：パス 習得クラス：PG
ディフェンス側の【ディフェンス】達成値を、使用者の【判断】ぶん低下させる。

《アウトレットパス》

必要ST：2 タイミング：パス 習得クラス：PF / C
**《ハイポスト》

使用後か、あるいはリバウンドを取った直後にのみ使用可能。
パスの判定に+1D6を得る。

《ハイポイントパス》

必要ST：3 タイミング：パス 習得クラス：C
パスの判定に+【体格】を得る。

《アリウープパス》

必要ST：4 タイミング：パス 習得クラス：PG / SG

パス対象が**《ダンクシュート》
を使える場合にのみ使用可能。

パス対象は直後に**《ワンハンドダンク》

《ボースハンドダンク》

いずれかを使用可能となり、またこれは自動的に成功する。

[パスキャッチ系スキル]

《バックドア》

必要ST：2 タイミング：パスキャッチ 習得クラス：全

パスを受け取った直後、無条件にランニングシュートが可能になる。

ただし、他のパスキャッチ系スキルと同時に使用することはできない。

《ローポスト》

必要ST：2 タイミング：パスキャッチ 習得クラス：SF / PF / C

パスを受け取った直後、無条件にゴール下シュートが可能になる。

ただし、他のパスキャッチ系スキルと同時に使用することはできない。

《ハイポスト》

必要ST：2 タイミング：パスキャッチ 習得クラス：SF / PF / C

ディフェンス側の累積ペナルティを1上乗せする。

ただし、他のパスキャッチ系スキルと同時に使用することはできない。

[ゴール下シュート系スキル]

《パワープレイ》

必要ST：4 タイミング：ゴール下 習得クラス：SF / PF / C

ゴール下シュートの判定に+【体格】を得る。

《ピボットシュート》

必要ST：2 タイミング：ゴール下 習得クラス：SF / PF / C

ゴール下シュートの判定に+1D6を得る。

《ポンプフェイク》

必要ST：3 タイミング：ゴール下 習得クラス：SF / PF / C

ディフェンス側の【ブロック】達成値を、使用者の【器用】ぶん低下させる。

《カットフェイク》

必要ST：3 タイミング：ゴール下 習得クラス：SF / PF / C

ディフェンス側の【ブロック】達成値を、使用者の【敏捷】ぶん低下させる。

《フックシュート》

必要ST：4 タイミング：ゴール下 習得クラス：PF / C

ディフェンス側の【ブロック】達成値を、使用者の【体格】ぶん低下させる。

《ゴール下フェイドアウェイ》

必要ST：3 タイミング：ゴール下 習得クラス：SF / PF / C
ディフェンス側の【ブロック】達成値を、使用者の【跳躍】ぶん低下させる。
ただし、シュートの基本目標値は+1される。

《テイクファウル》

必要ST：5 タイミング：ゴール下 習得クラス：SF / PF / C
【ゴール下】の判定の際、ひとつでも6の目が出れば、マッチアップ相手にファウルを与える。

《ボースハンドダンク》

必要ST：6 タイミング：ゴール下 習得クラス：PF / C
ゴール下シュートの基本目標値が0になる。

[ランニングシュート系スキル]

《フィンガーロールシュート》

必要ST：2 タイミング：Rシュート 習得クラス：全
Rシュートの判定に+1D6を得る。

《クイックリリース》

必要ST：4 タイミング：Rシュート 習得クラス：全
ディフェンス側の【ブロック】達成値を、使用者の【敏捷】ぶん低下させる。

《ループシュート》

必要ST：4 タイミング：Rシュート 習得クラス：全
ディフェンス側の【ブロック】達成値を、使用者の【器用】ぶん低下させる。

《ダブルクラッチ》

必要ST：3 タイミング：Rシュート 習得クラス：SF / PF
ディフェンス側の【ブロック】達成値を、使用者の【跳躍】ぶん低下させる。

《ワンハンドダンク》

必要ST：6 タイミング：Rシュート 習得クラス：SF / PF / C
Rシュートの基本目標値が0になる。

[ジャンプシュート系スキル]

《3Pシュート》

必要ST：3 タイミング：Jシュート 習得クラス：PG / SG / SF / PF
成功すれば3点が加点されるロングシュートを撃つ。
この際、シュートの目標値が+2される。

《クイックモーションシュート》

必要ST：4 タイミング：Jシュート 習得クラス：全
ディフェンス側の【ブロック】達成値を、使用者の【敏捷】ぶんだけ低下させる。

《ミドルフェイドアウェイ》

必要ST：3 タイミング：Jシュート 習得クラス：PG / SG / SF / PF
ディフェンス側の【ブロック】達成値を、使用者の【跳躍】ぶんだけ低下させる。
ただし、シュートの基本目標値は+1される。

[リバウンド系スキル]

《ボックスアウト》

必要ST：3 タイミング：リバウンド 習得クラス：SF / PF / C
【リバウンド】達成値に+1D6を得る。

《セルフリバウンド》

必要ST：4 タイミング：リバウンド 習得クラス：PF / C
自分が撃ったシュートが外れた場合に使用し、自らリバウンドに参加できる。

《テクニカルリバウンド》

必要ST：4 タイミング：リバウンド 習得クラス：SF / PF / C
リバウンドの達成値に+【跳躍】を得る。

《チップアウト》

必要ST：3 タイミング：リバウンド 習得クラス：C
リバウンド成功時、任意の味方キャラクターにボールを譲渡できる。この擬似的パスは自動的に成功する。

《タップシュート》

必要ST：3 タイミング：リバウンド 習得クラス：SF / PF / C
オフェンスリバウンド成功時、ブロックを受ける事なく【ゴール下】判定でシュートを行なえる。

《タップダンク》

必要ST：6 タイミング：リバウンド 習得クラス：C
オフェンスリバウンド成功時、リバウンドボールを取ったジャンプ中に、そのままダンクシュートを行なうスキル。
このシュートは自動的に成功する。

[ディフェンス系スキル]

《ステイロー》

必要ST：3 タイミング：スティール or カット 習得クラス：全
【ディフェンス】の判定に+1D6を得る。

《ダイビングカット》

必要ST：3 タイミング：カット 習得クラス：PG / SG / SF
【ディフェンス】の達成値に+【敏捷】を得る。

《バックスティール》

必要ST：3 タイミング：スティール 習得クラス：PG / SG
【ディフェンス】の達成値に+【器用】を得る。

《テイクチャージ》

必要ST：5 タイミング：スティール 習得クラス：PG / SG

【ディフェンス】の判定の際、ひとつでも6の目が出れば、マッチアップ相手にファウルを与える。

[ブロック系スキル]

《ハンズアップ》

必要ST：2 タイミング：ブロック 習得クラス：全

ブロックを行わず、シュートコースを妨害するように手を上げるスキル。

ブロックの判定を放棄し、オフェンス側のシュート目標値を +2 する。

《ハイジャンプブロック》

必要ST：3 タイミング：ブロック 習得クラス：SF / PF / C

【ブロック】の達成値に + 【跳躍】を得る。

《パワーブロック》

必要ST：3 タイミング：ブロック 習得クラス：PF / C

【ブロック】の達成値に + 【体格】を得る。

[パッシヴ系スキル]

《トレーニング：〇〇》

必要ST：0 タイミング：パッシヴ 習得クラス：全

〇〇にはプレイ値の名前が入り、それぞれ別個のスキルとして扱う。

ひとつのプレイ値を +1 する。

[その他スキル]

《ラフプレイ》

必要ST：1 タイミング：任意 習得クラス：全

このスキルは例外的に、あらゆる判定に使用でき、あらゆるスキルと組み合わせて同時に使用する事ができる。

判定に +1D6 を得るが、判定のダイスにひとつでも " 1 " の目があった場合、ファウルとなる。