



冒険者名/種族

LV30 タンク/戦士

メインステータス		サブステータス	
STR	+4	物理防御力	15
DEX	+2	魔法防御力	12
VIT	+5	警戒値	11
INT	+0	移動速度	5マス
MND	+1		

MP
最大値
5

冒険者全員のターンが終了した時に2点回復

プロフィール

HP
最大値
35

HPバリア

所持品

特性や補足説明

コンボ

特性

君がコンボの効果を持つアビリティを使用したならば、君はそのターン中に指定されたアビリティを1回だけ使用できる（移動してから使用したり、別の対象に使用してもよい）。

敵視

デバフ

君を敵視している敵は、君を対象に含まないアビリティのアビリティ判定に-5のペナルティを受ける。敵視はその敵がターンを終了するか、君が気絶状態になると解除される。



リミットブレイク：原初の大地

物理・リミットブレイク

タイミング：君か、味方冒険者1体以上がダメージを受ける直前

基本効果：その効果から受けるダメージを合計し、半減（切り上げ）して君だけが受ける。これによって減少した君のHPの点数に等しい点数のダメージを、可能ならばその効果が発生させたキャラクターにも与える。

MAIN ACTION メインアクション



WSコンボ(ヘヴィスウィング+メイム) 物理・メイン

対象：1体 範囲：1マス

判定：【STR】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に2点のダメージと、君への敵視を与える。

コンボ：《シュトルムヴィント》

ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。



シュトルムヴィント 物理・メイン

対象：1体 範囲：1マス

判定：【STR】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に2点のダメージと、君への敵視を与える。君は2点のHP回復を受ける。

ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。



オーバークワール 物理・メイン

対象：範囲内のすべての敵

範囲：君を中心とした5×5マス

判定：【STR】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に君への敵視を与える。

ダイレクトヒット：対象に2点のダメージを与える。



トマホーク 物理・メイン

対象：1体 範囲：5マス

判定：【STR】(4+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に2点のダメージと、君への敵視を与える。

ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。

敵視（デバフ）：君を敵視している敵は、君を対象に含まないアビリティのアビリティ判定に-5のペナルティを受ける。敵視はその敵がターンを終了するか、君が気絶状態になると解除される。

SUB ACTION サブアクション



ランパート サブ

サブ

基本効果：次の君のターンの開始時まで、君がアビリティの効果から受けるダメージをすべて-2点する。

制限：1フェーズに1回使用可能。



ロウブロウ 物理・サブ

物理・サブ

対象：1体 範囲：1マス

基本効果：君のこのターンが終了するまで、対象にスタン状態を与える。この効果によるスタン状態が解除された対象は、この戦闘終了までスタン状態にならない。

スタン状態（デバフ）：スタン状態を受けている敵はインスタンタを使用できず、その敵の発生させている予兆はすべて取り除かれる。スタン状態の敵へのアビリティ判定にはボーナスダイスが1個与えられる。



バーサク サブ

サブ

基本効果：このターン中、君がアビリティの効果で与えるダメージを+2点する。

制限：1フェーズに3回使用可能。

HPやMPは、空欄に筆記用具で記録してください。アビリティなどの名称の右側の四角い空欄には、そのアビリティを使用した目印や、所有している数などを管理するために、チェックを入れたり消したりして使用してください。

INSTANT インスタント

※各キャラクターのターンごとに1回だけ使用できる（不意打ちされていたならば、1ラウンド目には使用できない）。



リプライザル インスタント

インスタント

タイミング：君から2マス以内の敵が、アビリティの効果を使用する直前

対象：範囲内のすべての敵

範囲：君を中心とした5×5マス

基本効果：このラウンド中、対象がアビリティの効果で与えるダメージをすべて-2点する。

制限：1フェーズに1回使用可能。



挑発 インスタント

インスタント

タイミング：敵がターンを開始した時

対象：その敵1体 範囲：10マス

基本効果：対象に君への敵視を与える。

制限：1フェーズに1回使用可能。

敵視（デバフ）：君を敵視している敵は、君を対象に含まないアビリティのアビリティ判定に-5のペナルティを受ける。敵視はその敵がターンを終了するか、君が気絶状態になると解除される。



インタージェクト インスタント

インスタント

タイミング：敵が詠唱のアビリティを使用したか、詠唱のアビリティによる予兆が発生させている敵から1マス以内に君がいる時

対象：その敵1体 範囲：1マス

基本効果：そのアビリティを無効化する（効果を一切適用しない）。

制限：1フェーズに1回使用可能。



スリル・オブ・バトル インスタント

インスタント

タイミング：君がダメージを受ける直前

基本効果：君は1d6+2点のHP回復を受ける。さらに、このHP回復で【最大HP】を超過した点数に等しいHPバリアを得る。

制限：1フェーズに1回使用可能。



冒険者名/種族

LV30 ヒーラー/白魔道士

メインステータス サブステータス

STR	+1	物理防御力	11
DEX	+1	魔法防御力	14
VIT	+2	警戒値	15
INT	+3	移動速度	5マス
MND	+5		

MP 冒険者全員のターンが終了した時に2点回復

MP
最大値
5HP 最大値
24

所持品



特性や補足説明

生還

バフ

キャラクターが生還を得ている間、そのキャラクターは敵のアビリティの効果と、特性や戦場のギミックから発生するダメージとデバフを受けない。生還はそのキャラクターのターンが開始するか、そのキャラクターがアビリティを使用すると解除される。

「d20 (クリティカル確認)」と書かれた《ケアル》や《ケアルラ》などのHP回復を与えるアビリティは使用時にアビリティ判定を行う。達成値がいくつでも、基本効果が発揮される。これはそのアビリティでクリティカルやブロックが発生するかどうかの確認のためである。



リミットブレイク：生命の鼓動

魔法・リミットブレイク

タイミング：いつでも 対象：君を含めた範囲内のすべての味方冒険者 範囲：戦場すべて※

基本効果：対象のすべてのデバフ（**気絶状態**・**衰弱状態**・**強衰弱状態**を含む）を解除し、HPとMPを最大値まで回復する（※戦場外のキャラクターにも効果が適用され、そのキャラクターは君から5マス以内の何も存在しないマスに配置される）。

MAIN ACTION メインアクション



ストンラ

詠唱・地属性・魔法・メイン

コスト：1MP 対象：1体 範囲：10マス

判定：【MND】(5+d20) VS 対象の【魔法防御力】

基本効果：対象に2点のダメージを与える。

ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。



ケアルラ

詠唱・魔法・メイン

コスト：2MP 対象：1体 範囲：10マス

判定：d20 (クリティカル確認)

基本効果：対象は2d6+7点のHP回復を受ける。



メディカ

詠唱・魔法・メイン

コスト：2MP

対象：君を含めた範囲内のすべての味方

範囲：君を中心とした5×5マス

判定：d20 (クリティカル確認)

基本効果：対象は1d6+3点のHP回復を受ける。



リポーズ

詠唱・魔法・メイン

コスト：2MP 対象：1体 範囲：10マス

判定：【MND】(5+d20) VS 対象の【魔法防御力】

基本効果：フェーズが終了するか、対象が次にダメージを受けるまで、対象が行うすべての判定に-2のペナルティを与える。

ダイレクトヒット：対象の発生させている予兆をすべて取り除く。



レイズ

詠唱・魔法・メイン

コスト：3MP 対象：気絶状態のキャラクター1体

範囲：5マス※ 判定：d20 (クリティカル確認)

基本効果：対象の**気絶状態**を解除し、対象は1d6+3点のHP回復を受ける。その後、対象に**生還**と**衰弱状態**を与える。（※このアビリティは戦場外にいる**気絶状態**のキャラクター1体を対象にすることもできる。その場合、効果を適用したあと、対象を君から5マス以内の何も存在しないマスに配置する）

衰弱状態（デバフ）：衰弱状態を受けているキャラクターは、あらゆる判定に-2のペナルティを受ける。**衰弱状態**はフェーズが終了しても解除されず、1回の休息を終了するか、**衰弱状態**を解除できる効果でしか解除できない。

SUB ACTION サブアクション



エアロ

風属性・魔法・サブ

コスト：1MP 対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象にDOT3を与える。

DOT（デバフ）：DOTを受けている敵は、[敵のターン処理]ステップの終了時（すなわちすべての敵のターンが終わった後）に、を受けているすべてのDOTの数値に等しいダメージを受ける。



ケアル

詠唱・魔法・サブ

コスト：1MP 対象：1体 範囲：10マス

判定：d20 (クリティカル確認)

基本効果：対象は1d6+1点のHP回復を受ける。



エスナ

詠唱・魔法・サブ

コスト：1MP 対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象の受けているデバフを1つ選んで解除する（**気絶状態**や**衰弱状態**、そのほか「解除できない」という効果を持つデバフは解除できない）。



ルーシッドドリーム

サブ

基本効果：このラウンド、君のMP自動回復量を+1点する（MPが回復しない時には効果を受けられない）。
制限：1フェーズに1回使用可能。



神速魔

サブ

基本効果：君は魔法のアビリティを1つ使用する。
制限：1フェーズに1回使用可能。

HPやMPは、空欄に筆記用具で記録してください。アビリティなどの名称の右側の四角い空欄には、そのアビリティを使用した目印や、所有している数などを管理するために、チェックを入れたり消したりして使用してください。

INSTANT インスタント

※各キャラクターのターンごとに1回だけ使用できる（不意打ちされていたならば、1ラウンド目には使用できない）。



迅速魔

インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時
基本効果：君は魔法のアビリティを1つ使用する。
制限：1フェーズに1回使用可能。



冒険者名/種族

LV30 DPS/竜騎士

メインステータス サブステータス

STR +5 物理防御力 14

DEX +3 魔法防御力 11

VIT +2 警戒値 11

INT +1 移動速度 5マス

MND +1

MP 冒険者全員のターンが終了した時に2点回復

プロフィール

MP
最大値
5HP
最大値
26

HPバリア

所持品



特性や補足説明

コンボ 特性君が**コンボ**の効果を持つアビリティを使用したならば、君はそのターン中に指定されたアビリティを1回だけ使用できる（移動してから使用したり、別の対象に使用してもよい）。**竜槍** バフ君が**竜槍**を得ている間、君のアビリティの効果で与えるダメージをすべて+2点する。**竜槍**は君が**気絶状態**になると解除される。**ドレイン** バフ君が**ドレイン**を得ている間、君のアビリティの効果で敵にダメージを与えるたび、その対象1体につき君は2点のHP回復を受ける。**ドレイン**は君のターンが終了すると解除される。

リミットブレイク：蒼天のドラゴンタイプ

物理・リミットブレイク

タイミング：いつでも 対象：1体 範囲：5マス

基本効果：対象に6d6点のダメージを与える。その後、可能ならば君は対象から1マス以内の何も存在しないマスに効果移動する（キャラクターは効果適用時に範囲内にいなければ、その効果が適用されなくなる）。

MAIN ACTION メインアクション

**トゥールスラスト** 物理・メイン

対象：1体 範囲：1マス

判定：【STR】(5+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に3点のダメージを与える。**コンボ**：《WSコンボ》か《ディセムボウル》

ダイレクトヒット：+2d6点の追加ダメージ。

**WSコンボ(ポーパルスラスト+フルスラスト)** 物理・メイン

対象：1体 範囲：1マス

判定：【STR】(5+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に3点のダメージを与える。

ダイレクトヒット：+2d6点の追加ダメージ。

**ディセムボウル** 物理・メイン

対象：1体 範囲：1マス

判定：【STR】(5+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に3点のダメージを与える。君は**竜槍**を得る。

ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。

**ピアシングタロン** 物理・メイン

対象：1体 範囲：5マス

判定：【STR】(5+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に3点のダメージを与える。

ダイレクトヒット：+2d6点の追加ダメージ。

**ジャンプ** 物理・メイン

対象：1体 範囲：5マス

判定：【STR】(5+d20) VS 対象の【物理防御力】

基本効果：対象に2d6+3点のダメージを与える。

ダイレクトヒット：+2d6点の追加ダメージ。

制限：1フェーズに1回使用可能。

SUB ACTION サブアクション

**ライフサージ** サブ基本効果：君はこのターン中**ドレイン**を得て、君が次に行う1回のアビリティ判定にボーナスダイスが1個与えられる。

制限：1フェーズに1回使用可能。

**ランスチャージ** サブ

基本効果：このターン中、君が使用したアビリティの効果で与えるダメージをすべて+2点する。

制限：1フェーズに2回使用可能。

**ブラッドバス** サブ基本効果：君はこのターン中**ドレイン**を得る。

制限：1フェーズに1回使用可能。

**レッグスウィープ** 物理・サブ

対象：1体 範囲：1マス

基本効果：このターンが終了するまで、対象に**スタン状態**を与える。この効果による**スタン状態**が解除された対象は、この戦闘終了まで**スタン状態**にならなくなる。

制限：1フェーズに1回使用可能。

スタン状態(デバフ)：スタン状態を受けている敵はインスタンタントを使用できず、その敵の発生させている予兆はすべて取り除かれる。**スタン状態**の敵へのアビリティ判定にはボーナスダイスが1個与えられる。

HPやMPは、空欄に筆記用具で記録してください。アビリティなどの名称の右側の四角い空欄には、そのアビリティを使用した目印や、所有している数などを管理するために、チェックを入れたり消したりして使用してください。

INSTANT インスタント

※各キャラクターのターンごとに1回だけ使用できる（不意打ちされていたならば、1ラウンド目には使用できない）。

**牽制** 物理・インスタント

タイミング：敵がアビリティの効果適用する直前

対象：その敵1体 範囲：2マス

基本効果：このターン中、対象がアビリティの効果で与えるダメージをすべて-2点する。

制限：1フェーズに1回使用可能。

**内丹** インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

基本効果：君は1d6+2点のHP回復を受ける。

制限：1フェーズに1回使用可能。



冒険者名/種族

LV30 DPS/黒魔道士

メインステータス サブステータス

STR	+0	物理防御力	11
DEX	+2	魔法防御力	15
VIT	+1	警戒値	14
INT	+5	移動速度	5マス
MND	+4		

MP 冒険者全員のターンの終了した時に2点回復

MP
最大値
5HP
最大値
21

所持品



プロフィール

特性や補足説明

追加詠唱

特性

君が君のターン中に「追加詠唱が可能」という効果を持つアビリティを使用して、まだそのターン中に通常移動をしていないならば、君はそのターン中に詠唱かつメインのアビリティを1回だけ使用できる(別の対象に使用してもよい)。これを行ったなら、君はそのターン中には通常移動できない(集中による追加のサブアクションは行える)。

アンブラルプリザード

バフ

君がアンブラルプリザードを得ている間、君のMPの自動回復量を+2点する。アンブラルプリザードを得なかった君のターンの終了時か、君がアストラルフファイアを得るか、君が気絶状態になると解除される。

アストラルフファイア

バフ

君がアストラルフファイアを得ている間、君の火属性のアビリティの効果で与えるダメージを+1d6点する。ただし、君のMPは自動回復しない。アストラルフファイアを得なかった君のターンの終了時か、君がアンブラルプリザードを得るか、君が気絶状態になると解除される。

サンダー系魔法

特性

《サンダー》と《サンダラ》はサンダー系アビリティである。君のサンダー系アビリティの効果ですべてにDOTを受けているキャラクターは、別の君のサンダー系アビリティの効果からDOTを受けない。



リミットブレイク：メテオ

火属性・魔法・リミットブレイク

タイミング：いつでも 対象：範囲内のすべての敵 範囲：君から10マス以内の5×5マス

基本効果：対象に4d6点のダメージを与える。このリミットブレイクは火属性であるため、与えるダメージにはアストラルフファイアの効果が適用される。

MAIN ACTION メインアクション



ブリザド

詠唱・氷属性・魔法・メイン

コスト：1MP 対象：1体 範囲：10マス

判定：【INT】(5+d20) VS 対象の【魔法防御力】

基本効果：対象に3点のダメージを与える。その後、君はアンブラルプリザードを得る。追加詠唱が可能。
ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。



ブリザラ

詠唱・氷属性・魔法・メイン

コスト：2MP 対象：範囲内のすべての敵

範囲：君から10マス以内の5×5マス

判定：【INT】(5+d20) VS 対象の【魔法防御力】

基本効果：対象に3点のダメージを与える。その後、君はアンブラルプリザードを得る。
ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。



ファイア

詠唱・火属性・魔法・メイン

コスト：2MP 対象：1体 範囲：10マス

判定：【INT】(5+d20) VS 対象の【魔法防御力】

基本効果：対象に3点のダメージを与える。その後、君はアストラルフファイアを得る。追加詠唱が可能。
ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。



ファイラ

詠唱・火属性・魔法・メイン

コスト：3MP 対象：範囲内のすべての敵

範囲：君から10マス以内の5×5マス

判定：【INT】(5+d20) VS 対象の【魔法防御力】

基本効果：対象に3点のダメージを与える。その後、君はアストラルフファイアを得る。
ダイレクトヒット：+1d6点の追加ダメージ。

注：君がアストラルフファイアを得ている時に、効果によって君がアンブラルプリザードを得るならば、先に得ていたアストラルフファイアは解除され、君は即座にアンブラルプリザードを得ることになる。逆も同様である。



サンダー

詠唱・雷属性・魔法・サンダー系・メイン

コスト：1MP 対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象に3点のダメージと、DOT3を与える。《サンダー》で与えたDOT3のダメージを与えた時、d20を1個振る。出た目が19以上なら「ブロック：このフェーズ中、君が次に使用する雷属性を含むアビリティ1つのコストのMP消費は0点になり、その基本効果に加えて対象に追加で6点のダメージを与える」が発生。追加詠唱が可能。



サンダラ

詠唱・雷属性・魔法・サンダー系・メイン

コスト：2MP 対象：範囲内のすべての敵

範囲：君から10マス以内の5×5マス

基本効果：対象にDOT3を与える。《サンダラ》で与えたDOT3のダメージを与えた時、d20を1個振る。出た目が19以上なら「ブロック：このフェーズ中、君が次に使用する雷属性を含むアビリティ1つのコストのMP消費は0点になり、その基本効果に加えて対象に追加で6点のダメージを与える」が発生。

DOT(デバフ)：DOTを受けている敵は、[敵のターン処理]ステップの終了時(すなわちすべての敵のターンが終わった後)に、受けているすべてのDOTの数値に等しいダメージを受ける。



スリプル

詠唱・魔法・メイン

コスト：2MP 対象：範囲内のすべての敵

範囲：君から10マス以内の5×5マス

判定：【INT】(5+d20) VS 対象の【魔法防御力】

基本効果：フェーズが終了するか、対象が次にダメージを受けるまで、対象が行うすべての判定に-2のペナルティを与える。
ダイレクトヒット：対象の発生させている予兆をすべて取り除く。

HPやMPは、空欄に筆記用具で記録してください。アビリティなどの名称の右側の四角い空欄には、そのアビリティを使用した目印や、所有している数などを管理するために、チェックを入れたり消したりして使用してください。

SUB ACTION サブアクション



コラプス

魔法・サブ

コスト：1MP 対象：1体 範囲：10マス

基本効果：対象に3点のダメージを与える。



トランス

サブ

基本効果：君がアンブラルプリザードを得ているならば、それを解除してアストラルフファイアを得る。君がアストラルフファイアを得ているならば、それを解除してアンブラルプリザードを得る。君はこのターン中、《トランス》を使用できない。



ルーシッドドリーム

サブ

基本効果：このラウンド、君のMP自動回復量を+1点する(MPが回復しない時には効果を受けられない)。制限：1フェーズに1回使用可能。



マナフォント

サブ

基本効果：君のMPを2点回復する。

制限：1フェーズに1回使用可能。



マバリア

サブ

基本効果：君は2点のHPバリアを得る。

制限：1フェーズに1回使用可能。

INSTANT インスタント

※各キャラクターのターンごとに1回だけ使用できる(不意打ちされていたならば、1ラウンド目には使用できない)。



迅速魔

インスタント

タイミング：キャラクター1体のターンの終了時

基本効果：君は魔法のアビリティを1つ使用する。

制限：1フェーズに1回使用可能。



アドル

魔法・インスタント

タイミング：敵がアビリティの効果を使用する直前

対象：その敵1体 範囲：5マス

基本効果：このターン中、対象がアビリティの効果で与えるダメージをすべて-2点する。

制限：1フェーズに1回使用可能。