



バッドステータス一覧

- 衰弱・・・発動ダイス数が常に-Lvされる。終了フェイズで解除。
- 怯み・・・リアクションフェイズで魔法を発動できない。Lv回攻撃を受けると解除。
- 毒・・・終了フェイズごとにLv点のダメージを受ける。特技・魔法・アイテムでのみ解除。
- 麻痺・・・移動タイミングで移動を行うことができず、SS値が常に-Lvされる。準備タイミング消費で解除。
- 盲目・・・(5-Lv)マス以上離れているマス、及びオブジェクトを魔法の対象として選べない。準備タイミング消費で解除。
- 火傷・・・アクションフェイズ開始時にLv点のダメージを受ける。移動タイミング消費で解除。
- 重圧・・・準備タイミングで使用した特技の消費TP量に+Lvする。準備タイミング消費で解除。
- 氷結・・・移動を行うことができず、攻撃力が常に-Lvされる。移動タイミング消費で解除。
- 発狂・・・終了フェイズごとにLv点TPを減らす。また、TPが0となった時点で戦闘不能となる。特技・アイテム・魔法でのみ解除
- 怨念・・・攻撃力と防御力を-Lvする。準備タイミング消費で解除。
- 混乱・・・Lvラウンドの間、魔法攻撃の対象に味方1人を含まなければならない。
- 沈黙・・・Lvラウンドの間、1レベル魔法が発動できない。

グッドステータス一覧

- 覚醒・・・Lvラウンドの間、あらゆるバッドステータスを与えられず、効果も受けない。また、特技によるTPの減少を全て0にする。
- 不可知・・・Lvラウンドの間、あらゆる攻撃の対象に選ばれない。(戦闘空間に自分以外の味方が1人も居なければ解除される)
- 興奮・・・次のアクションフェイズでの発動ダイス数を+Lvする。
- 俊足・・・次の移動タイミングでの移動マス数に+Lvする。
- 飛行・・・あらゆる地形効果を受けず、リアクションフェイズでの発動ダイス数を+Lvする。
- 浄化・・・終了フェイズごとにHPをLv×3点とTPをLv点回復する。
- 転生・・・Lvラウンドの間、戦闘不能になった場合、それを解除し、HP1で復活する。
- 神速・・・Lvラウンドの間、移動タイミングで好きなマスに移動することができる。
- 時空転移・・・Lvラウンドの間、1度だけ行動値に関係なく、好きな行動プロセスでメインプロセスを行うことができる。また、この効果によるメインプロセスでは、行動済みにならない。(時空転移を与えられたキャラクターが複数居る場合、そのLvの大きい順に行動順を決める。ただし、Lvが同じ場合、元の行動値の大きい順に行動順を決める。)
- 鼓舞・・・次のリアクションフェイズでの発動ダイス数を+Lv増やす。
- 暴走・・・衝突によるダメージを受けず、アクションフェイズでの発動ダイス数を+Lvする。
- 憎悪・・・Lvラウンドの間、アクションフェイズでの対象に敵1人を追加できる。

地形変化一覧

- 溶岩・・・このマスにいるオブジェクトは、アクションフェイズでの発動ダイス数を-Lvする。
- 凍土・・・このマスにいるオブジェクトは、リアクションフェイズでの発動ダイス数を-Lvする。
- 聖域・・・このマスにいるオブジェクトは、終了フェイズにHPをLv×3点とTPをLv点回復する。
- 重力場・・・このマスにいるオブジェクトは、移動タイミングで別のマスに移動する際に移動力を+Lv必要とする。
- 暴風・・・このマスにいるオブジェクトは、移動タイミングで別の場所に移動する際に移動力を+Lvして移動しなければならない。(別の暴風のマスに入ってもこの効果は重複しない)
- 森林・・・このマスにいるオブジェクトが受ける火属性魔法によるダメージを+(Lv×5)点する。また、この地形は一度でも効果を発揮すると消滅する。
- 流砂・・・このマスにいるオブジェクトが受ける水属性魔法によるダメージを+(Lv×5)点する。また、この地形は一度でも効果を発揮すると消滅する。
- 黄泉・・・このマスにいるオブジェクトは、終了フェイズにHPをLv×3点とTPをLv点減らす。