

P+1 ダイスロール後 E001 威力+1(Pのみ)。自分が味方1名。他と併用可。	M+1 ダイスロール後 E002 威力+1(Mのみ)。自分が味方1名。他と併用可。	C+1 ダイスロール後 E003 威力+1(Cのみ)。自分が味方1名。他と併用可。	威力+1(自) ダイスロール後 E004 威力+1(回復不可)。自分のみ。他と併用可。	威力+1(他) ダイスロール後 E005 威力+1(回復不可)。自分以外の味方1名。他と併用可。	LV+1(自) いつでも/付与-2 E006 自分の任意の「付与」2枚を捨札にすると、LV+1。自分のみ。	再判定 ダイスロール後 E007 サイコロを振り直す。自分が味方1名。	回復1回 いつでも E008 「通常回復」を行動消費無じで1回実行。自分が味方1名。	属性変更(自) ダイスロール前 E009 直後に進行する行動の属性を1回変更。自分が味方1名。	強化-1枚 いつでも/付与-1 E010 自分の任意の「付与」1枚を捨札にすると、「強化」1枚除去。「反動特典」無効。	EXP+5 いつでも EXP5 10点使用でLV+1。2点使用で職業変更。
P+1 ダイスロール後 E001 威力+1(Pのみ)。自分が味方1名。他と併用可。	M+1 ダイスロール後 E002 威力+1(Mのみ)。自分が味方1名。他と併用可。	C+1 ダイスロール後 E003 威力+1(Cのみ)。自分が味方1名。他と併用可。	威力+1(自) ダイスロール後 E004 威力+1(回復不可)。自分のみ。他と併用可。	威力+1(他) ダイスロール後 E005 威力+1(回復不可)。自分以外の味方1名。他と併用可。	LV+1(自) いつでも/付与-2 E006 自分の任意の「付与」2枚を捨札にすると、LV+1。自分のみ。	再判定 ダイスロール後 E007 サイコロを振り直す。自分が味方1名。	回復1回 いつでも E008 「通常回復」を行動消費無じで1回実行。自分が味方1名。	属性変更(自) ダイスロール前 E009 直後に進行する行動の属性を1回変更。自分が味方1名。	強化-1枚 いつでも/付与-1 E010 自分の任意の「付与」1枚を捨札にすると、「強化」1枚除去。「反動特典」無効。	EXP+5 いつでも EXP5 10点使用でLV+1。2点使用で職業変更。
P+1 ダイスロール後 E001 威力+1(Pのみ)。自分が味方1名。他と併用可。	M+1 ダイスロール後 E002 威力+1(Mのみ)。自分が味方1名。他と併用可。	C+1 ダイスロール後 E003 威力+1(Cのみ)。自分が味方1名。他と併用可。	威力+1(自) ダイスロール後 E004 威力+1(回復不可)。自分のみ。他と併用可。	威力+1(他) ダイスロール後 E005 威力+1(回復不可)。自分以外の味方1名。他と併用可。	LV+1(自) いつでも/付与-2 E006 自分の任意の「付与」2枚を捨札にすると、LV+1。自分のみ。	再判定 ダイスロール後 E007 サイコロを振り直す。自分が味方1名。	回復1回 いつでも E008 「通常回復」を行動消費無じで1回実行。自分が味方1名。	属性変更(自) ダイスロール前 E009 直後に進行する行動の属性を1回変更。自分が味方1名。	強化-1枚 いつでも/付与-1 E010 自分の任意の「付与」1枚を捨札にすると、「強化」1枚除去。「反動特典」無効。	ROUND STARTER (前ミッション終了の次手番)
EXP+1 いつでも EXP1 10点使用でLV+1。2点使用で職業変更。	EXP+1 いつでも EXP1 10点使用でLV+1。2点使用で職業変更。	EXP+1 いつでも EXP1 10点使用でLV+1。2点使用で職業変更。	EXP+1 いつでも EXP1 10点使用でLV+1。2点使用で職業変更。	EXP+1 いつでも EXP1 10点使用でLV+1。2点使用で職業変更。	EXP+1 いつでも EXP1 10点使用でLV+1。2点使用で職業変更。	EXP+1 いつでも EXP1 10点使用でLV+1。2点使用で職業変更。	EXP+1 いつでも EXP1 10点使用でLV+1。2点使用で職業変更。	EXP+1 いつでも EXP1 10点使用でLV+1。2点使用で職業変更。	EXP+1 いつでも EXP1 10点使用でLV+1。2点使用で職業変更。	TURN PLAYER (STARTERから時計回り)