

ロード

小計 245

最大 250

規模 1000 ポイント

総計 997 ポイント

ガルヴァイン			アークメイジ		225 ポイント			傷: ○○○●●		245
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワートセーブ
10	4	4	3	3	3	5	1	9		
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール					
ハンドウェポン		接近戦	3							
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール			スペシャルルール			
							アシュリアンの神速(常に先手を取る。相手よりも敏が高ければ、命中判定で外れたダイスをリロール)			
							積年の武勇(ダークエルフと戦うときのみ、失敗した恐怖、恐慌、パニックテストを振り直せる)			
							3レベルウィザード(至高の魔法体系)			
堅牢の杖		20	最初の一回の魔力の房総を無視							

					0 ポイント			傷: ○○○●●		0
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワートセーブ
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール					
ハンドウェポン										
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール			スペシャルルール			
所持品		ポイント	スペシャルルール							

					0 ポイント			傷: ○○○●●		0
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワートセーブ
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール					
ハンドウェポン										
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール			スペシャルルール			
所持品		ポイント	スペシャルルール							

ヒーロー

小計	133
----	-----

最大	250
----	-----

コエザール			ハイエルフ・ノーブル			85 ポイント			傷: ○○●●●		133
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワートセーブ	
10	6	6	4	3	2	7	3	9	4		
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール						
ハンドウェポン		接近戦									
リーヴァーボウ		60	5		矢の雨。3回射撃可能。						
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール			スペシャルルール				
ドラゴンアーマー		5	6				アシュリアンの神速(常に先手を取る。相手よりも敏が高ければ、命中判定で外れたダイスをリロール)				
シールド		1	2								
所持品		ポイント	スペシャルルール								
リーヴァーボウ		40	積年の武勇(ダークエルフと戦うときのみ、失敗した恐怖、恐慌、パニックテストを振り直せる)								

						0 ポイント			傷: ○○○●●		0
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワートセーブ	
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール						
ハンドウェポン											
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール			スペシャルルール				
所持品		ポイント	スペシャルルール								

						0 ポイント			傷: ○○○●●		0
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワートセーブ	
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール						
ハンドウェポン											
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール			スペシャルルール				
所持品		ポイント	スペシャルルール								

コア

小計 305

最低 250

アラム(シーマスター)			ローザンシーガード		12 ポイント		20 人			305
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワートセーブ
10	4	4	3	3	1	5	1	8	5	
移(c)	接(c)	射(c)	攻(c)	耐(c)	傷(c)	敏(c)	回(c)	気(c)	アーマーセーブ	ワートセーブ
10	4	4	3	3	1	5	2	8	5	
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール					
ハンドウェポン		接近戦								
ボウ		48	3							
スピア		接近戦	3		追加の支援攻撃					
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール			スペシャルルール			
ライトアーマー		6					アシュリアンの神速(常に先手を取る。相手よりも敏が高ければ、命中判定で外れたダイスをリロール)			
シールド		1	1							
所持品/アップグレード		ポイント	スペシャルルール			積年の武勇(ダークエルフと戦うときのみ、失敗した恐怖、恐慌、パニックテストを振り直せる) 凜々しき槍術(前面のみ接近戦攻撃可能列+1)				
戦の軍旗		20	戦闘結果に+1							
シーマスター		10								
スタンダードベアラー		5								
ミュージシャン		10								

					0 ポイント		0 人			0
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワートセーブ
移(c)	接(c)	射(c)	攻(c)	耐(c)	傷(c)	敏(c)	回(c)	気(c)	アーマーセーブ	ワートセーブ
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール					
ハンドウェポン		接近戦								
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール			スペシャルルール			

所持品/アップグレード		ポイント	スペシャルルール			-----				

					0 ポイント		0 人			0
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワートセーブ
移(c)	接(c)	射(c)	攻(c)	耐(c)	傷(c)	敏(c)	回(c)	気(c)	アーマーセーブ	ワートセーブ
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール					
ハンドウェポン		接近戦								
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール			スペシャルルール			

所持品/アップグレード		ポイント	スペシャルルール			-----				

スペシャル

小計 314

最大 500

ケル・アヴェル(ブレイドロード)					ソードマスターオブホエス		15 ポイント		10 人		205	
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワートセーブ		
10(12)	6	4	3	3	1	5	2	8	5			
移(c)	接(c)	射(c)	攻(c)	耐(c)	傷(c)	敏(c)	回(c)	気(c)	アーマーセーブ	ワートセーブ		
10(12)	6	4	3	3	1	5	3	8	5			
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール							
ハンドウェポン		接近戦	3									
グレートウェポン		接近戦	+2(5)		両手持ち、常に後手を取る(アシュリアンの神速により無視)							
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール				スペシャルルール				
ヘビーアーマー		5						アシュリアンの神速(常に先手を取る。相手よりも敏が高ければ、命中判定で外れたダイスをリロール)				
所持品/アップグレード		ポイント	スペシャルルール									
神秘なる加護の軍旗		25	魔法への抵抗(2)									
ブレイドロード		12										
スタンダードベアラー		12										
ミュージシャン		6										

セルエラ(ハービンジャー)					エリリオン・リーヴァー		17 ポイント		5 人		109	
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワートセーブ		
10	4	4	3	3	1	5	1	8	5			
移(c)	接(c)	射(c)	攻(c)	耐(c)	傷(c)	敏(c)	回(c)	気(c)	アーマーセーブ	ワートセーブ		
10	4	5	3	3	1	5	1	8	5			
移(m)	接(m)	射(m)	攻(m)	耐(m)	傷(m)	敏(m)	回(m)	気(m)	アーマーセーブ	ワートセーブ		
18	3	0	3	3	1	4	1	5				
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール							
ハンドウェポン		接近戦	3									
ボウ		48	3	2	矢の雨							
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール				スペシャルルール				
ライトアーマー		6						アシュリアンの神速(常に先手を取る。相手よりも敏が高ければ、命中判定で外れたダイスをリロール。エルフのみ)				
キャバルリー		1						積年の武勇(ダークエルフと戦うときのみ、失敗した恐怖、恐慌、パニックテストを振り直せる)				
所持品/アップグレード		ポイント	スペシャルルール									
エルフステッド騎乗												
ハービンジャー		7										
ミュージシャン		7										

					0 ポイント		0 人				0	
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワートセーブ		
移(c)	接(c)	射(c)	攻(c)	耐(c)	傷(c)	敏(c)	回(c)	気(c)	アーマーセーブ	ワートセーブ		
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール							
ハンドウェポン		接近戦										
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール				スペシャルルール				

所持品/アップグレード		ポイント	スペシャルルール									

レア

小計 0

最大 250

					0 ポイント		0 人			0
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワードセーブ
移(c)	接(c)	射(c)	攻(c)	耐(c)	傷(c)	敏(c)	回(c)	気(c)	アーマーセーブ	ワードセーブ
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール					
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール			スペシャルルール			
所持品/アップグレード		ポイント	スペシャルルール							

					0 ポイント		0 人			0
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワードセーブ
移(c)	接(c)	射(c)	攻(c)	耐(c)	傷(c)	敏(c)	回(c)	気(c)	アーマーセーブ	ワードセーブ
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール					
ハンドウェポン		接近戦								
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール			スペシャルルール			
所持品/アップグレード		ポイント	スペシャルルール							

					0 ポイント		0 人			0
移	接	射	攻	耐	傷	敏	回	気	アーマーセーブ	ワードセーブ
移(c)	接(c)	射(c)	攻(c)	耐(c)	傷(c)	敏(c)	回(c)	気(c)	アーマーセーブ	ワードセーブ
装備		射程	攻	ポイント	スペシャルルール					
ハンドウェポン		接近戦								
防具		アーマーセーブ	ポイント	スペシャルルール			スペシャルルール			
所持品/アップグレード		ポイント	スペシャルルール							