



カラドロン・オーヴァーロード

カラドロンの探鉱者たちは貴重なるエーテルゴールドを求めて定命の諸領域をどこまでもゆく。一攫千金のためならば、手足の一、二本を失っても惜しみはしない。しかしこの商売人たちを手頃なカモだと考えるのは大変な間違いだ。彼らは貫通不能の装甲服を着込み、最新のエーテル駆動式兵器で武装している。そして圧倒的な弾丸と爆薬で敵を手短に片付けてしまう。

カラドロン・オーヴァーロード ファイター・アビリティ

	[リアクション] 撃ち返し: 自軍のファイターは、攻撃アクションの攻撃対象として選択された時、攻撃側ファイターが自分の武器のいずれかの射程内にいるならば、ヒットロールが行われる前にこのリアクションを実行できる。その攻撃アクションのヒットロールがミスするごとに、攻撃側ファイターは1ポイントのダメージを受ける。ヒットロール結果で1が出るごとに、攻撃側ファイターは代わりに2ポイントのダメージを受ける。
	[ダブル] 先祖の剛毅: バトルラウンドの終了時までの間、このファイターの【耐久力】は+1の修正を受ける。
	[ダブル] 空のあるじ: このファイターの命令が終了するまでの間、飛行可能の刻印(✈)がある敵ファイターを攻撃対象とする場合、このファイターによる攻撃アクションのヒット及びクリティカルヒットそれぞれのダメージは+1の修正を受ける。
	[トリプル] 近寄るな: ファイターは、1体以上の敵ファイターの3mv以内にいるならばこのアビリティを発動できる。このファイターは1回の追加の離脱アクションを行う。
	[トリプル] グラップネルランチャー: ファイターは、あらゆる敵ファイターから3mvより遠く離れているならばこのアビリティを発動できる。このファイターの20mv以内の、障害物上である地点を選ぶ。戦場からこのファイターを取り除き、選ばれた地点から3mv以内に全体が収まるように、戦場の地面または足場上に再配置する。
	[クアッド] 時限爆弾: ファイターは、1体以上の敵ファイターの3mv以内にいるならばこのアビリティを発動できる。このファイターの1mv以内にいる敵ファイターは、このアビリティの発動出目に等しいポイントのダメージを受ける。その後、このファイターは1回の追加の離脱アクションまたは1回の追加の移動アクションを行うことができる。

カラドロン・オーヴァーロードのヒーロー・アビリティ

	[ダブル] スーパーチャージ・エンドリンハーネス: このファイターの命令終了時まで、このファイターのすべての接近戦攻撃アクションの【攻撃力】と【攻撃回数】はそれぞれ+1の修正を受ける。
	[ダブル] 足止めドリルビル: このファイターの20mv以内にいる敵ファイター1体を選択する。バトルラウンドの終了時までの間、選択された敵ファイターは離脱アクションを行うことができない。
	[トリプル] 儲けのために戦え: このバトルラウンド終了時までの間、このファイターの3mv以内にいる味方ファイターが行う攻撃アクションは、【攻撃回数】に+1の修正を受ける。このファイターが財宝を保持しているか、あるいは作戦目標から3mv以内にいる場合、代わりに【攻撃回数】は+2の修正を受ける。
	[トリプル] 大気剥奪機構: バトルラウンド終了時までの間、このファイターの6mv以内にいる敵ファイターが行う攻撃アクションは、【攻撃回数】に-1の修正を受ける(この効果により、1未満にはならない)。
	[クアッド] エーテルストーム: 射線が通っている敵ファイター1体を選択する。このアビリティの発動出目に等しい数のダイスをロールせよ。出目が3+であるダイスごとに、選択された敵ファイターは3ポイントのダメージを受ける。



アルカノート・
アドミラル

カラドロンのオーヴァーロードの探鉱者たち

アルカノート・アドミラル 145

✂	8	✂	3	✂	4	✂	1/4
✂	1	✂	4	✂	4	✂	3/5

✂ 3 ✂ 4 ✂ 22

カンパニー・キャプテン 90

✂	8	✂	3	✂	3	✂	1/3
✂	1	✂	4	✂	3	✂	2/4

✂ 3 ✂ 3 ✂ 16

エンドリンマスター
(可導気球スーツ装備) 275

✂	3-12	✂	2	✂	5	✂	3/6
✂	1	✂	4	✂	4	✂	2/4

✂ 10 ✂ 4 ✂ 25

ガンナリー・サージェント 165

✂	3-15	✂	3	✂	4	✂	2/4
✂	1	✂	3	✂	3	✂	1/3

✂ 3 ✂ 4 ✂ 16

エンドリン・マスター
(エンドリンハーネス装備) 140

✂	1	✂	3	✂	5	✂	3/5
---	---	---	---	---	---	---	-----

✂ 3 ✂ 4 ✂ 22

ミズンマスター 250

✂	8	✂	2	✂	4	✂	1/4
✂	1	✂	4	✂	5	✂	2/5

✂ 10 ✂ 4 ✂ 20

エーテリック・ナビゲイター 130

✂	8	✂	3	✂	4	✂	1/4
✂	1	✂	3	✂	4	✂	2/4

✂ 3 ✂ 4 ✂ 20

カストーディアン 240

✂	8	✂	2	✂	3	✂	1/3
✂	2	✂	4	✂	4	✂	2/5

✂ 10 ✂ 4 ✂ 20

エーテル・ケミスト 155

✂	6	✂	6	✂	4	✂	1/3
✂	1	✂	3	✂	3	✂	1/4

✂ 3 ✂ 4 ✂ 20



ミズンマスター



エンドリンマスター
(可導気球スーツ装備)

アルカノート・カンパニー・プライヴェーティア (プライヴェーティア・ピストルとアルカノート・カッター装備)

✂	8	✂	2	✂	3	1/3
✂	1	✂	3	✂	3	1/3

50

✂ 3 3 12

グランドストック・サンダラー (エーテルリック・フュミゲイター装備)

✂	6	✂	4	✂	5	1/4
✂	1	✂	3	✂	3	1/3

105

✂ 3 4 12

アルカノート・カンパニー・プライヴェーティア (エーテル駆動式ヴォレイガン装備)

✂	3-15	✂	3	✂	3	1/3
✂	1	✂	2	✂	3	1/3

80

✂ 3 3 12

グランドストック・サンダラー (グランドストック・モーター装備)

✂	6-12	✂	3	✂	3	3/6
✂	1	✂	2	✂	3	1/3

130

✂ 3 4 12

アルカノート・カンパニー・プライヴェーティア (ライト・スカイフック装備)

✂	3-15	✂	2	✂	4	2/5
✂	1	✂	2	✂	3	1/3

105

✂ 3 3 12

グランドストック・サンダラー (エーテルキャノン装備)

✂	3-10	✂	1	✂	5	5/10
✂	1	✂	2	✂	3	1/3

110

✂ 3 4 12

アルカノート・カンパニー・プライヴェーティア (スカイパイク装備)

✂	2	✂	3	✂	4	2/5
✂	1	✂	3	✂	3	1/3

75

✂ 3 3 12

エンドリン・リガー (ラビッドファイア・リベットガンとエーテル駆動式の鋸装備)

✂	8	✂	2	✂	4	1/4
✂	1	✂	3	✂	5	2/5

190

✂ 10 4 16

グランドストック・サンダラー (デックスウィーパー装備)

✂	3-10	✂	4	✂	4	1/4
✂	1	✂	2	✂	3	1/3

105

✂ 3 4 12

エンドリン・リガー (エーテル駆動式ヴォレイガン装備)

✂	3-15	✂	3	✂	3	1/3
✂	1	✂	2	✂	3	1/3

170

✂ 10 4 16

グランドストック・サンダラー (エーテルショットライフル装備)

✂	3-15	✂	2	✂	4	2/4
✂	1	✂	2	✂	3	1/3

105

✂ 3 4 12

エンドリン・リガー (ドリルランチャー装備)

✂	6-20	✂	2	✂	5	2/4
✂	1	✂	2	✂	3	1/3

215

✂ 10 4 16

エンドリン・リガー
(グラップネルランチャー装備)

7	6-20	2	3	1/3
1	2	3	1/3	

190

10 4 16

スカイウォーデン
(ドリルランチャー装備)

7	6-20	2	5	2/4
1	2	3	1/3	

220

10 4 16

エンドリン・リガー
(スカイフック装備)

7	6-20	2	4	3/5
1	2	3	1/3	

230

10 4 16

スカイウォーデン
(グラップネルランチャー装備)

7	6-20	2	3	1/3
1	2	3	1/3	

195

10 4 16

スカイウォーデン
(ヴァルカナイザーピistolとスカイバイク装備)

7	8	2	3	1/3
2	3	4	2/5	

185

10 4 16

スカイウォーデン
(スカイフック装備)

7	6-20	2	4	3/5
1	2	3	1/3	

230

10 4 16

スカイウォーデン(エーテル駆動式ヴォレイガン装備)

7	3-15	3	3	1/3
1	2	3	1/3	

175

10 4 16



エンドリン・リガー
(ラピッドファイア・リベットガンと
エーテル駆動式の鋸装備)



エンドリン・リガー
(スカイフック装備)



スカイウォーデン
(ヴァルカナイザーピistolと
スカイバイク装備)

ルミネス・レルムロード

ルミネス・レルムロードは戦略と戦術の鑑である。彼らの比類なき魔術の力と身体能力は、比較的少ないその頭数を補って余りある。アエルフは恐ろしく自信家であることで知られるが、その自信は決して根拠なきものではない。ハイシュの魔力と精霊たちに助けられ、ルミネスは彼らの数倍の人数からなるウォーバンドにすら勝利する。

ルミネス・レルムロードの ファイター・アビリティ		ルミネス・レルムロードのヒーロー・アビリティ	
	[リアクション] 眩しき光輝：ファイターは、射撃攻撃アクションの攻撃対象に選択された後、ヒットロールが実行される前のタイミングで、このリアクションを使用できる。ヒットロールが実行された後、クリティカルヒットそれぞれにつきダイスを1個ロールする。ロール結果が4+であった場合、そのクリティカルヒットは代わりにヒットになる。	  	[ダブル] 月の炎の瓶：このファイターの6mv以内に、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択する。ダイスを2個ロールし、ロール結果が4-5であるごとに、選択した敵ファイターに1ポイントのダメージを与える。ロール結果が6であるダイスごとに、選択した敵ファイターに、このアビリティの発動出目に等しいポイントのダメージを与える。
 	[ダブル] 輝ける軍団：このファイターの1mv以内に、ルミネス・レルムロードの陣営刻印(⌘)と戦士の刻印(⚔)の両方を有する味方ファイターが2体以上いるならば、このアビリティを発動できる。このバトルラウンド終了時まで、このファイターから1mv以内にいる味方ファイターを対象に敵ファイターが攻撃アクションを行なった場合、その攻撃アクションの【攻撃回数】は-1の修正を受ける(この効果により、1未満にはならない)。	  	[ダブル] 領域を描く者：このファイターの9mv以内にある戦場の1点を選択し、スペシャルトークンを配置する。このバトルラウンド終了時まで、配置されたトークンの中心から6mv以内にいる味方ファイターを対象とする攻撃アクションの各クリティカルヒットは与えるダメージに-1の修正を受ける。
 	[ダブル] 山の構え：このバトルラウンド終了時まで、このファイターを対象とする攻撃アクションの各ヒットおよびクリティカルヒットの【ダメージ値】は-1の修正を受ける(この効果により、1未満にはならない)。	  	[ダブル] 単独行動者：ファイターは、自分の6mv以内に他の味方ファイターがいないならばこのアビリティを発動できる。このファイターは追加の移動アクションを1回行う。
 	[ダブル] 風の赴くまに：この命令中、このファイターが次に行う移動アクションの【移動力】は、このアビリティの発動出目の半分(切り上げ)に等しい数のプラス修正を受ける。	  	[トリプル] スクライホークの鋭き目：このファイターの20mv以内にいる敵ファイターを1体選択する。このバトルラウンド終了時まで、その敵ファイターを対象とする攻撃アクションは【攻撃回数】に+1の修正を受ける。
 	[トリプル] 風の如く舞え：このファイターの命令終了時まで、このファイターは敵ファイターの1mv以内で離脱アクションを終了できる。	  	[トリプル] 感情転送：このファイターの12mv以内に射線が通っており、かつルミネス・レルムロードの陣営刻印(⌘)を持つ、1ポイント以上のダメージを受けている味方ファイター1体を選択する。次に、このファイターの12mv以内に、かつこのファイターから射線が通っている敵ファイター1体を選択する。選択された味方ファイターが受けているダメージのポイント数に等しい数のダイスをロールする。ロール結果が4+であるごとに、選択された敵ファイターは1ポイントのダメージを受ける。
 	[トリプル] 曙光の槍：このファイターの命令終了時まで、次にこのファイターが敵ファイターの1mv以内で移動アクションを終了した際、このファイターの1mv以内に、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択せよ。選択された敵ファイターはこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。	  	[クアッド] 重力操作：このファイターの6mv以内に、かつ射線が通っているすべての敵ファイターはD3ポイントのダメージを受ける(ダイスは個別にロールする)。加えて、このバトルラウンド終了時まで、このファイターの6mv以内から移動アクションを開始するすべてのファイターの【移動力】は半分(切り上げ)になる。
 	[クアッド] 狙いすました一撃：このファイターは追加の攻撃アクションを1回行う。さらに、その攻撃アクションのクリティカルヒットそれぞれが敵ファイターに与えるダメージに、このアビリティの発動出目に等しい数を加える。		

ルミネス・ルーンロードのブライトカンパニー

ヴァナーリ・ロード・
リージェント



フラカン・ウィンドメイジ



サイナーリ・
ロアシーカー



トゥルーストーン・
セネシャル



サイナーリ・
キャリグレイヴ



ウィンドスピーカー・
セネシャル



サイナーリ・キャサラー



ブレイドロード・セネシャル
(太陽鉄の双剣装備)



サイナーリ・
エンライテナー



ブレイドロード・セネシャル
(太陽鉄の大剣装備)



アラリス・ストーンメイジ



スティーDMaster



ハイセンチネル

90

剣	1	3	3	2/4
---	---	---	---	-----

5 3 12

ハイウォーデン

95

剣	1	3	3	2/4
---	---	---	---	-----

5 4 12



アラルリス・ストーンガードたちは節くれ森を浄化するという輝かしき使命を完遂する覚悟であり、その妨げとなるならば遠き同族にさえ容赦しない。

ヴァナーリ・オーラン・
センチネル

🗡️	🐉 3-15	🔪 2	👤 3	🛡️ 1/3
🗡️	🐉 1	🔪 3	👤 3	🛡️ 1/3

🏹 5 | 🌪️ 3 | 💀 8

ヴァナーリ・オーラン・
ウォーデン

🗡️	🐉 3	🔪 3	👤 3	🛡️ 1/4
🗡️	🐉 3	🔪 3	👤 3	🛡️ 1/4

🏹 5 | 🌪️ 4 | 💀 8

アラリス・ストーンガード(ダイヤ
モンドピック・ハンマー装備)

🔨	🐉 2	🔪 3	👤 4	🛡️ 2/5
🔨	🐉 2	🔪 3	👤 4	🛡️ 2/5

🏹 3 | 🌪️ 4 | 💀 12

ヴァナーリ・
ドーンライダー

🗡️	🐉 2	🔪 4	👤 3	🛡️ 2/4
🗡️	🐉 2	🔪 4	👤 3	🛡️ 2/4

🏹 10 | 🌪️ 4 | 💀 18

アラリス・ストーンガード
(ストーンマレット装備)

🔨	🐉 2	🔪 3	👤 5	🛡️ 2/4
🔨	🐉 2	🔪 3	👤 5	🛡️ 2/4

🏹 3 | 🌪️ 4 | 💀 12

フラカン・
ウィンドチャージャー

🗡️	🐉 10	🔪 2	👤 4	🛡️ 1/4
🗡️	🐉 1	🔪 4	👤 3	🛡️ 1/3

🏹 12 | 🌪️ 3 | 💀 18

ヴァナーリ・
ブレイドロード

🗡️	🐉 2	🔪 3	👤 4	🛡️ 2/5
🗡️	🐉 2	🔪 3	👤 4	🛡️ 2/5

🏹 5 | 🌪️ 3 | 💀 12



ヴァナーリ・ブレイドロード



セラフォン

冷血のセラフォンたちは渾沌の不倶戴天の敵だ。太古の時代に彼らを創造した謎めいた旧き者には大いなる計画があると言われ、それを妨げるすべての存在をセラフォンは容赦なく滅ぼしてゆく。鱗持つウォーバンドを率いる魔術を極めしスランたちは、野獣の残虐さと太古の知恵を兼ね備え、宇宙そのものの力を駆使する。

セラフォンのファイター・アビリティ

	[リアクション] 星心体：ファイターは、接近戦攻撃アクションの攻撃対象に選択された時、ヒットロールが行われる前のタイミングでこのリアクションを実行できる。その攻撃アクションのクリティカルヒット2つまでをヒットとして扱う。
	[ダブル] すばやい退却：ファイターは1体以上の敵ファイターの1mv以内にいるならばこのアビリティを発動できる。このファイターは1回の追加の離脱アクションを行う。
	[ダブル] 食欲な食欲：このファイターの1mv以内におりかつ射線の通っている敵ファイター1体を選択し、このアビリティの発動出目に等しい数のダイスをロールせよ。ロール結果が4+であるごとに、選択した敵ファイターに1ポイントのダメージを与える。
	[ダブル] 狩猟部隊：このファイターの2mv以内にいて射線が通っており、かつビーストの刻印(🐾)を持つ味方ファイター1体を選択する。その味方ファイターは1回の追加の攻撃アクションを行う。
	[トリプル] 流星群の集中砲火：このファイターの命令終了時までの間、次にこのファイターが敵ファイターの1mv以内に移動を終えた場合、このファイターの1mv以内におり、かつ射線が通っている敵ファイター1体を選択する。選択された敵ファイターはこのアビリティの発動出目に等しい数のダメージを受ける。
	[トリプル] 引き裂く噛みつき：この命令中、このファイターが次に行う接近戦攻撃アクションのヒットおよびクリティカルヒットそれぞれのダメージに、このアビリティの発動出目に等しい数を加える。
	[クアッド] 旧き者の怒り：バトルラウンドの終了時までの間、このファイターが次に行う接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】と【攻撃力】に、このアビリティの発動出目の半分(切り上げ)に等しい数を加える。

セラフォンのヒーロー・アビリティ

	[ダブル] 蛇の潮流：このファイターの8mv以内におり、かつ射線の通っている敵ファイター1体を選択する。このアビリティの発動出目に等しい数のダイスをロールし、ロール結果が4-5であるごとに、選択した敵ファイターに1ポイントのダメージを与える。ロール結果が6であるごとに、選択した敵ファイターに3ポイントのダメージを与える。
	[ダブル] 冷血種の指揮官：この命令中、このファイターの攻撃アクションにより敵ファイターが戦闘不能となっていたならばこのアビリティを発動できる。このファイターは1回の追加の移動アクション、あるいは1回の追加の攻撃アクションを行う。
	[ダブル] 天上よりの導き：このファイターがこの命令の終了時までに行う次の移動アクションの【移動力】は+3の修正を受ける。
	[トリプル] 時間と空間の支配者：このファイターの12mv以内におりセラフォンの陣営刻印(⚙️)を持つ味方ファイター1体を選択する。選択されたファイターを戦場から取り除き、このファイターからこのアビリティの発動出目に等しいmv以内に全体が収まるように、戦場の地面または足場上に再配置する。
	[クアッド] 復活の力：このファイターの6mv以内にいる各味方ファイターは、このアビリティの発動出目までのポイントのダメージを回復する。



ザウルス・
オールドブラッド

セラフォン・スケールの軍勢

スラン・スターマスター

265

炎 12 氷 3 雷 4 風 3/6

4 4 32

ザウルス・
オールドブラッド

175

炎 1 氷 4 雷 4 風 2/4

4 5 25

ザウルス・サンブラッド

180

炎 1 氷 4 雷 4 風 2/5

4 5 25

ザウルス・エタニティ・
ウォーデン

190

炎 1 氷 3 雷 5 風 3/6

4 4 28

ザウルス・スカーベタラン
(コールドワン騎乗)

215

炎 1 氷 4 雷 4 風 2/4

7 5 28

ザウルス・アストロリス・
ベアラー

155

炎 1 氷 3 雷 4 風 2/4

4 4 25

スキנק・スターシーア

180

炎 12 氷 2 雷 4 風 3/6

4 3 20

スキנק・
スタープリースト

145

炎 3/7 氷 2 雷 3 風 3/6

2 3 3 1/4 6 3 18

スキנק・プリースト

130

炎 3/7 氷 2 雷 3 風 2/5

2 3 3 1/3 6 3 18

テラドン・チーフ

230

炎 1 氷 4 雷 4 風 2/4

12 3 25

リッパーダクティル・
チーフ

235

炎 1 氷 4 雷 4 風 2/4

10 4 25

ザウルス・ウォリアー・
アルファ

135

炎 1 氷 4 雷 4 風 2/4

4 4 16

ザウルスガード・アルファ

🔪	🐉	🔪	👊	👊	👊	👊	👊
2	4	4	2/5				

🔪 4 🐉 5 🧠 20

リッパーダクティル・ライダー・アルファ

🔪	🐉	🔪	👊	👊	👊	👊	👊
1	4	4	2/4				

🔪 10 🐉 4 🧠 20

ザウルスナイト・アルファ

🔪	🐉	🔪	👊	👊	👊	👊	👊
1	4	4	2/5				

🔪 6 🐉 4 🧠 25

スキנק(流星のジャヴェリンとスターバックラー装備)

🔪	🐉	🔪	👊	👊	👊	👊	👊
8	1	3	1/4				

🔪 1 🐉 3 🧠 8

スキנק・アルファ
(ボルトスピッターと
ムーンストーン・クラブ装備)

🔪	🐉	🔪	👊	👊	👊	👊	👊
8	2	1	1/2				

🔪 1 🐉 4 🧠 12

スキנק(ボルトスピッターと
ムーンストーン・クラブ装備)

🔪	🐉	🔪	👊	👊	👊	👊	👊
8	2	1	1/2				

🔪 1 🐉 3 🧠 8

スキנק・アルファ
(ムーンストーン・クラブと
スターバックラー装備)

🔪	🐉	🔪	👊	👊	👊	👊	👊
1	4	3	1/3				

🔪 6 🐉 3 🧠 12

スキנק(ムーンストーン・クラブ
とスターバックラー装備)

🔪	🐉	🔪	👊	👊	👊	👊	👊
1	3	2	1/3				

🔪 6 🐉 3 🧠 8

テラドン・ライダー・アルファ(スター
ストライク・ジャヴェリン装備)

🔪	🐉	🔪	👊	👊	👊	👊	👊
8	2	3	1/4				

🔪 1 🐉 3 🧠 20

テラドン・ライダー
(サンリーチ・ボーラ装備)

🔪	🐉	🔪	👊	👊	👊	👊	👊
3	3	2	1/4				

🔪 1 🐉 3 🧠 15

テラドン・ライダー・アルファ
(サンリーチ・ボーラ装備)

🔪	🐉	🔪	👊	👊	👊	👊	👊
3	4	3	1/4				

🔪 1 🐉 3 🧠 20

テラドン・ライダー(スター
ストライク・ジャヴェリン装備)

🔪	🐉	🔪	👊	👊	👊	👊	👊
8	1	3	1/4				

🔪 1 🐉 3 🧠 15

リッパーダクティル・ライダー

170

1 3 4 2/4

10 4 15

ザウルスナイト(セレスタイト・ウォースピア装備)

165

2 4 4 2/4

6 4 20

ザウルスガード

120

2 3 4 2/4

4 5 15

クロキシゴウル

180

2 2 5 3/6

6 4 28

ザウルス・ウォリアー
(セレスタイト・クラブ装備)

85

1 4 4 1/3

4 4 12

スキנק・ハンドラー

70

2 2 2 1/4

6 2 8

ザウルス・ウォリアー
(セレスタイト・スピア装備)

90

2 3 4 1/4

4 4 12

サラマンダー

135

7 2 4 3/6

6 3 16

ザウルスナイト
(セレスタイト・ブレイド装備)

160

1 4 4 2/3

6 4 20

レイザードン

145

12 5 3 1/3

6 4 16

シルヴァネス

シルヴァネスの戦いぶりは変幻自在であると同時に荒々しくもあり、森の木々の間を吹き抜ける烈風のような。グーランの魔力に祝福されたアラリエルの戦士たちは自然の破壊者へと前触れもなく襲いかかる。尖った木の鉤爪がたちまちに獲物を引き裂くと、戦士たちの姿は聖なる深き森へと消えてゆく。

シルヴァネスのファイター・アビリティ

	[リアクション] 精霊の復讐:ファイターは、接近戦攻撃アクションの攻撃対象に選択された時、ヒットロールが行われる前のタイミングでこのリアクションを実行できる。その攻撃アクションのヒットロールが成功するごとに、攻撃側ファイターは1ポイントのダメージを受ける。それがクリティカルヒットであれば、攻撃側ファイターは代わりに2ポイントのダメージを受ける。
	[ダブル] 精霊の歌声の力:このファイターはこのアビリティの発動出目の数までのダメージを回復する。
	[ダブル] 幼虫の矢:このファイターがこの命令の終了時までに行う次の射撃攻撃アクションの【攻撃力】に、このアビリティの発動出目の半分（切り上げ）の数値を加える。
	[ダブル] 悲鳴の恐怖:このファイターの（アビリティの発動出目に等しい数の）mv 以内におり、かつ射線の通っている敵ファイターを1体選択し、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が3+ ならば、このバトルラウンド終了時まで、その敵ファイターは移動アクションも離脱アクションも行えない。
	[トリプル] 魅了の詩:このファイターから、このアビリティの発動出目の mv 以内におり、かつ射線の通っている敵ファイター1体を選択する。このバトルラウンド終了時までの間、シルヴァネスの陣営刻印 (♣) と斥候の刻印 (♠) の両方を有する味方ファイターは、選択された敵ファイターに対する攻撃アクションの【攻撃回数】に +1 の修正を受ける。
	[トリプル] 精霊の道の歩み:戦場からこのファイターを取り除き、あらゆる敵ファイターから 5mv より遠く離れた任意の戦場にこのファイターを再配置せよ。
	[クアッド] 生命の脈動:この命令中、このファイターの攻撃アクションにより敵ファイターが戦闘不能となっていたならば、このアビリティを使用できる。このファイターから 10 ポイントまでのダメージを取り除く。

シルヴァネスのヒーロー・アビリティ

	[ダブル] ゼフィールスパイトの尾鉄:このファイターの 1mv 以内におり、かつ射線が通っている敵ファイターを1体選択し、ダイスを1個ロールせよ。ロール結果が3+ であれば、選択された敵ファイターに3ポイントのダメージを与える。
	[ダブル] 怨恨の群れ:このファイターの 6mv 以内におり、かつ射線の通っている敵ファイターを1体選択し、このアビリティの発動出目に等しい数のダイスをロールせよ。ロール結果が4+ であるごとに、選択した敵ファイターに1ポイントのダメージを与える。
	[トリプル] 森の恵み:このファイターの 6mv 以内にいる味方ファイターそれぞれにつき D3 をロールし、各ファイターはその出目分までのダメージを回復する。
	[トリプル] 戦いへの呼び声:このバトルラウンド終了時まで、このファイターから 6mv 以内におりかつ射線の通っているすべての味方ファイターは、接近戦攻撃アクションの【攻撃回数】に +1 の修正を受ける。
	[クアッド] 久遠の女王の使者:このバトルラウンド終了時までの間、このファイターの 6mv 以内にいる味方ファイターの【耐久力】と【攻撃力】に、このアビリティ発動出目の半分（端数切り上げ）に等しい数を加える。



ブランチウィッチ

シルヴァネス・フォレスト・ストーカー

アーチ・レヴェナント 260

ア	2	4	4	2/5
ア	2	4	4	2/5

10 4 25

ツリー・レヴェナント・サイオン
(守護者の薙刀装備) 115

ア	2	3	3	2/5
ア	2	3	3	2/5

4 3 15

ブランチウィッチ 145

ア	3/7	2	3	3/6
ア	2	3	3	1/4

6 3 20

ツリー・レヴェナント・サイオン
(付呪の刃装備) 110

ア	1	4	3	2/4
ア	1	4	3	2/4

4 3 15

ブランチレイス 145

ア	3/7	2	3	3/6
ア	1	3	3	2/4

6 3 18

フリットウィング・サイオン 170

ア	3-10	3	3	1/4
ア	1	2	3	1/3

10 3 15

クルノス・ハントマスター
(クルノス・サイズ装備) 245

ア	2	4	5	3/6
ア	2	4	5	3/6

4 4 32

レヴェナント・ソウルウオーデン 210

ア	1	4	3	2/4
ア	1	4	3	2/4

10 4 25

クルノス・ハントマスター
(クルノス・グレイトソード装備) 215

ア	1	5	5	2/5
ア	1	5	5	2/5

4 4 32

シェイドストーカー 140

ア	1	5	4	2/4
ア	1	5	4	2/4

4 3 15

クルノス・ハントマスター
(クルノス・グレイトボウ装備) 255

ア	3-20	3	4	2/5
ア	1	3	5	2/4

4 4 32

スパイトライダー・サイオン 240

ア	2	4	4	1/5
ア	2	4	4	1/5

12 4 25

ブランチニフ

1	4	4	2/4	



140

5 3 15

ドライアド

1	4	3	1/3	



70

5 3 10

クルノス・ハンター (クルノス・サイズ装備)

2	3	5	3/6	



185

4 4 28

ゴッサミド・アーチャー

3-10	2	3	1/4	
1	2	3	1/2	



130

10 3 10

クルノス・ハンター (クルノス・グレートボウ装備)

3-20	2	4	2/5	
1	3	5	2/4	



195

4 4 28

レヴェナント・シーカー

1	3	3	2/4	

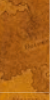


165

10 4 20

クルノス・ハンター (クルノス・グレイトソード装備)

1	4	5	2/5	



170

4 4 28

スパイト・レヴェナント

1	4	4	1/3	



75

4 3 10

ツリー・レヴェナント

1	3	3	1/3	



65

4 3 10

スパイトライダー・ランサー

2	3	4	1/5	



185

12 4 20