

武力 攻撃値

1D6

+

戦力値

速力 攻撃値

1D6

+

戦力値

魔力 攻撃値

1D6

+

戦力値

包囲 最大値

ステータス

高揚

悪路

包囲 1 点以上

騎士

魔将攻撃不能

魔将

本陣マス攻撃可能

包囲 0 点

騎士

魔将攻撃可能

魔将

本陣マス攻撃不能

特殊部隊

.....

.....

.....

魔群データ

先陣

攻撃判定プラス 1

不在：血路減少禁止

本陣

ダメージ減少 1

血路支配点プラス 1

後陣

回想 1

不在：被ダメージ 2 点増加

血路

シート

終了点

ステータス 高揚 悪路

血路

絆

運命点