

火の軍 キャラクター一覧

強さ	名前	種族	駒の特殊能力	手札の能力名	手札の効果	使用タイミング
1	少年剣士 ササタカ	妖精族/ 魔族	【戦】強さ11の駒に勝利する。	探索	敵軍の強さ11の駒の場所を聞き出すことができる。	手番時
2	ネクロマンサー 死霊使い	魔族	【戦】アンデッド族の駒すべてに勝利する。	探索	敵軍のアンデッド族の駒の場所をすべて聞き出すことができる。	手番時
3	兵士	人間族		加勢	自軍のキャラの強さを+1する。	戦闘時
4	ジャック・ オー・ランタン	アンデッド族		誘導	敵軍の駒1個を最大2マス移動できる。 ただし、城・砦にある駒は移動できない。	手番時
5	騎馬兵	人間族	【移】平地を最大2マス移動できる。	行軍	自軍の駒1個を平地最大3マス移動できる。	手番時
6	キメラ	けもの族		加勢	自軍のキャラの強さを+2する。	戦闘時
7	騎士団長	人間族		司令	自軍の駒を2個同時に移動できる。移動できる地形・マスの数は、移動する駒の能力にしたがう。	手番時
8	首無し騎士 デュラハン	アンデッド族		加勢	自軍のキャラの強さを+3する。	戦闘時
9	ワルキューレ	妖精族		援軍	自軍の駒1個を、別の自軍の駒の後ろのマスに移動できる。	手番時
10	火の神獣 フェニックス	けもの族	【戦】即死魔法を無効にする。 【移】すべての地形を1マス移動できる。	魔法封じ	敵軍の魔法駒の場所をすべて聞き出すことができる。 かつ、そのうち1個を除外できる。 ただし、城・砦にある駒は除外できない。	手番時
11	妖魔ササーク	妖精族/ 魔族		せんめつ 殲滅	敵軍の駒1個を強制的に除外できる。 ただし、城・砦にある駒は除外できない。	手番時
魔法	即死魔法		【戦】相手の駒を強制的に除外する。戦闘後、即死魔法の駒はゲームから除外される。 【移】すべての地形を1マス移動できる。			
魔法	復活魔法		【戦】ゲーム中に除外された自軍の駒から1個をランダムに取り、戦わせる。戦闘後、戦った駒と復活魔法の駒はゲームから除外される。【移】すべての地形を1マス移動できる。			

水の軍 キャラクター一覧

強さ	名前	種族	駒の特殊能力	手札の能力名	手札の効果	使用タイミング
1	囚われの妖精 ユーヴェ	妖精族	【戦】強さ11の駒に勝利する。	探索	敵軍の強さ11の駒の場所を聞き出すことができる。	手番時
2	魔獣使い	魔族	【戦】けもの族の駒すべてに勝利する。	探索	敵軍のけもの族の駒の場所をすべて聞き出すことができる。	手番時
3	グール 屍食鬼	アンデッド族		加勢	自軍のキャラの強さを+1する。	戦闘時
4	海の歌姫 セイレーン	魔族	【戦】海で人間族の駒すべてに勝利する。	誘導	海にある敵軍の駒1個を最大3マス移動できる。	手番時
5	ヴァイキング	人間族	【移】海を最大2マス移動できる。	行軍	自軍の駒1個を海何マスでも移動できる。	手番時
6	イエティ 雪男	魔族		加勢	自軍のキャラの強さを+2する。	戦闘時
7	ワカラン象	けもの族		戦象の行進	自軍の駒を最大3個、同一方向に1マス移動できる。移動できる地形は、移動する駒の能力にしたがう。	手番時
8	さつりく 殺戮將軍	人間族		加勢	自軍のキャラの強さを+3する。	戦闘時
9	水の神獣 クラーケン	けもの族	【戦】即死魔法を無効にする。 【移】海を最大2マス移動できる。	魔法封じ	敵軍の魔法駒の場所をすべて聞き出すことができる。かつ、そのうち1個を除外できる。ただし、城・砦にある駒は除外できない。	手番時
10	邪神	アンデッド族		偽計	自軍の駒2個の場所を入れ替える。	手番時
11	女帝 ジボクロワ	妖精族		せんめつ 殲滅	敵軍の駒1個を強制的に除外できる。ただし、城・砦にある駒は除外できない。	手番時
魔法	即死魔法		【戦】相手の駒を強制的に除外する。戦闘後、即死魔法の駒はゲームから除外される。 【移】すべての地形を1マス移動できる。			
魔法	召喚魔法		【戦】ゲーム開始前に除外した3個のキャラ駒から1個をランダムに取り、戦わせる。戦闘後、戦った駒と召喚魔法の駒はゲームから除外される。【移】すべての地形を1マス移動できる。			