

■マン・アット・アームズ・ウォーバンド

マン・アット・アームズ・ウォーバンドの最小構成人数は3人で、最大構成人数は20人であり、初期編成費用は500GCである。

●ハイアードソード

マン・アット・アームズは、領主の統制下にあるため、自分達の判断で外部の者を雇用する事は出来ない。

よって、いかなるハイアードソードも雇用する事は出来ない。

●初期経験値

ヒーロー

1 : ヨーマン・ワーデン : 20

0 - 2 : ヨーマン : 8

0 - 2 : ヤングマン : 0

ヘンチマン

∞ : マン・アット・アームズ : 0

0 - 10 : ペザント・ボウマン : 0

●習得可能スキル

	戦闘	射撃	学問	筋力	速度
ヨーマン・ワーデン :	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ヨーマン :	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ヤングマン :	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>

●マン・アット・アームズ・ウォーバンド専用アイテム

火鉢 : 50GC (レア7)

この火鉢は、WBの初期配置時に、自軍配置エリア内にモデルと同時に配置され、以降、一切移動させる事はできない。

火鉢の1インチ以内にいる全てのモデルは、ボウ類で射撃する際に、火矢を使用する事が可能で、これらの射撃はファイヤーアローのルールに従う。

もし戦闘に敗北した場合、回収できないために火鉢は失われてしまう。

WBで複数所持してもかまわない。

この火鉢は鉄製の頑丈な物であり、射撃と魔法は効果が無いが、チャージが成功した場合はそのモデルがWSテストに成功する事で蹴倒し、この戦闘の間は使用不可能になる。

■報償

●領主よりの報償

マン・アット・アームズWBの全てのヒーローは、アドバンスドでスキル所得の機会を得た時、そのかわりとして、以下の領主よりの報償を受け賜わる事ができる。

2 d 6 して、内容を確定すること。

2：不興

モデルは、騎士をも凌ぐ目覚しい活躍を遂げ、その結果として貴族達の不興を買い「とても名誉ある任務」につく事になった。

このモデルをロスターから削除し、ウォーバンドは、追悼金として1 d 3 GCを得る。

3－4：褒美

モデルの活躍に対し、刃こぼれのしていない、新品の短剣を賜る。

1本のダガーを得る。

5－6：報奨金

モデルの優れた活躍に対し、1 GCの報奨金が与えられる。

この報奨金をWBではなく、家族の元に送り届ける事にするならば、このモデルの家族は、裕福な生活が送れるであろう。

この選択をするのであれば、そのモデルはL dが+1される。

7－8：お言葉

WBに対して、領主様からのありがたい訓辞を賜る。

次の戦いにおいて、WBの全てのメンバーはL dテストのリロールができる。

これには、ラウトテストも含まれる。

加えて、このモデルは特別なお言葉をいただき、L dに+1される。

9－10：増員

領主はこのWBを有効な戦力として認識した。

1 d 3人のマン・アット・アームズが新たに加入する。

この人員は、追加の費用無しに、すでに経験値を得ているヘンチマングループに加えてもかまわないが、装備は用意しなければならない。

11：視察

領主の傘下にあるナイトが、この有力なWBの視察に訪れる事になった。

今後3回の戦闘の間、1人のナイトがこのWBに随伴する。

このナイトのデータは以下を使用すること。

ハイアードソードのように扱うが、雇用費とアップキープは必要ない。

ただし、このナイトがOOAした場合には、治療費として30GCを払わねばならない。

万が一にも死亡した場合には、慰謝料として100GCを支払わなければならない。

金額が足りない場合には、次回以降への借金として持ち越される事となる。

すでに騎士が視察に訪れている時にこの結果がさらに出た場合は、12の直衛任務を適応する事。

すでにこのWBが12の直衛任務の結果、ナイトの指揮下にある状態の場合には、この結果をリロールする事。

・ナイト

M WS BS S T W I A Ld

4 4 3 4 3 1 4 1 8

特殊ルール：淑女の加護、部隊指揮

武器防具：ダガー、ソード、ランス、ヘヴィアーマー、シールド、ヘルメット、ブレットニアアンウォーホース、バーディング、で武装している。

スキル：戦闘、筋力、速度からスキルの選択が出来る。

淑女の加護：

(ディフェンダー・オブ・ザ・レルムWB参照)

部隊指揮：

このナイトは、ハイアードソードのように扱いながらも、WBのリーダーとして扱う。

この時、本来のWBのリーダーは、そのリーダー能力を一時的に失う。

12：直衛任務

名誉ある戦功に対して、WBは騎士の直接指揮下に入る事となった！

WBにナイトが1人加入し、以降WBはこのナイトの指揮下に入る。

このナイトのデータは、11番のナイトと同様のものを使用する。

ハイアードソードのように扱うが、雇用費とアップキープは必要ない。

また、11の結果のように、OOAや死亡した場合でも、見舞金は必要無い。

すでにナイトの指揮下にある場合は、この結果をリロールする事。

もし、視察にナイトが訪れている状態でこの結果が出た場合には、新しいナイトが訪れるのではなく、そのまま視察に訪れていたナイトの指揮下に入る事となる。

(そして、今後このナイトがOOAや死亡しても、見舞金は必要無くなる)

■ヒーロー

●1：ヨーマン・ワーデン

雇用費：35GC

M WS BS S T W I A Ld

4 3 3 3 3 1 3 1 7

特殊ルール：リーダー

武器防具：マン・アット・アームズ装備リストを使用する。

●0-2：ヨーマン

雇用費：30GC

M WS BS S T W I A Ld

4 3 3 3 3 1 3 1 6

武器防具：マン・アット・アームズ装備リストを使用する。

●0-2：ヤングマン

雇用費：15GC

M WS BS S T W I A Ld

4 2 2 3 3 1 3 1 5

武器防具：マン・アット・アームズ装備リストを使用する。

■ヘンチマン

●∞：マン・アット・アームズ

雇用費：15GC

M WS BS S T W I A Ld

4 2 2 3 3 1 3 1 5

武器防具：マン・アット・アームズ装備リストを使用する。

●0-10：ペザント・ボウマン

雇用費：20GC

M WS BS S T W I A Ld

4 2 3 3 3 1 3 1 5

武器防具：ペザント・ボウマン装備リストを使用する。

●マン・アット・アームズ装備リスト

接近戦武器

ダガー：1本目無料／2本目2GC

メイス／ハンマー：3GC

アックス：5GC

スピア：10GC

ソード：10GC

モーニングスター：15GC

フレイル：15GC

ポールアーム（ハルバード）：10GC

両手武器：15GC

射撃武器*

ボウ：10GC*

ロングボウ：15GC*

防具

ライトアーマー：20GC

シールド：5GC

ヘルメット：10GC

その他**

ホース：30GC**

*射撃武器は、ヒーローのみ使用可能。

**ホースは、ヨーマン・ワーデン及びヨーマンのみが騎乗可能。

●ペザント・ボウマン装備リスト

接近戦武器

ダガー：1本目無料／2本目2GC

メイス／ハンマー：3GC

アックス：5GC

ソード：10GC

射撃武器

ボウ：10GC

ロングボウ：15GC

防具

ライトアーマー：20GC

シールド：5GC

ヘルメット：10GC