

FLENTA

FEMALE HALFLING FIGHTER



SKILLS

STRENGTH	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MELEE: STRENGTH +2					
DEXTERITY	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
ACROBATICS: DEXTERITY +2					
CONSTITUTION	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
INTELLIGENCE	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
KNOWLEDGE: INTELLIGENCE +2					
WISDOM	d6	<input type="checkbox"/> +1			
CHARISMA	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		

POWERS

HAND SIZE	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	
PROFICIENT WITH	Light Armors	<input type="checkbox"/> Heavy Armors	Weapons	
君がArcane属性を持つ呪文をそのパワーのためにプレイした後、箱からアドベンチャーデッキ番号を持たないArcane属性の呪文をランダムに1枚引き、それをリチャージする。君が武器をそのパワーのために捨てたとき、代わりにリチャージしてもよい。				
<input type="checkbox"/> Attack属性を持つ君の戦闘判定のために、君はArcaneスキル：Intelligence+2を得る。				

CARDS LIST

FAVORED CARD TYPE: WEAPON OR SPELL

WEAPON	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
SPELL	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
ARMOR	1	<input type="checkbox"/> 2	
ITEM	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
ALLY	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
BLESSING	3	<input type="checkbox"/> 4	

Flenta always wanted to be a wizard. She studied, memorized, and practiced, but she still couldn't cast spells. Now she passes herself off as a fighter with sorcerous skills, pretending to cast spells while activating magic items and performing sleight of hand. True wizards might thumb their noses at her methods, but she gets the job done. Deep down, Flenta hopes to unlock the magical potential she's sure she possesses, whatever it takes.



ROLES

You may choose one of these roles after completing Adventure 3.



FLENTA (ARCANE PRETENDER)

These fighters fool others into believing they've seen powerful spellcasting.

POWERS

HAND SIZE	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
PROFICIENT WITH	Light Armors	<input type="checkbox"/> Heavy Armors	Weapons	
君がArcaneを持つ呪文をそのパワーのためのプレイ後、箱からアドベンチャーデッキ番号のないArcane属性の呪文をランダムに1枚引き、それをリチャージ。君が武器をそのパワーのために捨てたとき、代わりにリチャージしてもよい。				
<input type="checkbox"/> Attackを持つ君の戦闘判定のために、君はArcaneスキル：Intelligence+2を得る。				
<input type="checkbox"/> 君の手札をリセット後、君は武器か呪文1枚を捨て、君の捨て札置場から武器1枚を引いてもよい。				
<input type="checkbox"/> 君は呪文(□かMagic属性を持つアイテム)1枚をリチャージし、1+そのアドベンチャーデッキ番号分を、君の戦闘判定(□か非戦闘判定)に加えてもよい。				
<input type="checkbox"/> 君はMagic属性を持つアイテムのリチャージ(□か取得)判定に、自動的に成功する。				
<input type="checkbox"/> 君がIntelligence判定で祝福をプレイした時、君は通常ダイスの代わりにd12を振ってもよい。				



FLENTA (MARTIAL ADEPT)

A touch of magic makes even the lowliest fighters great.

POWERS

HAND SIZE	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
PROFICIENT WITH	Light Armors	<input type="checkbox"/> Heavy Armors	Weapons
君がArcaneを持つ呪文をそのパワーのためのプレイ後、箱からアドベンチャーデッキ番号のないArcane属性の呪文をランダムに1枚引き、それをリチャージ。			
君が武器をそのパワーのために捨てたとき、代わりにリチャージしてもよい。(□もしくはそれを君のデッキに入れシャッフルする)			
<input type="checkbox"/> Attackを持つ君の戦闘判定のために、君はArcaneスキル：Intelligence+2を得る。			
<input type="checkbox"/> 君の場所のキャラクター1人の戦闘判定に1d4(□+1)(□+2)を加える。			
<input type="checkbox"/> Magic属性の恩恵カードをリチャージ(□か取得)する判定に2(□4)を加える。			
<input type="checkbox"/> 君がStrength判定で祝福をプレイした時、君は通常ダイスの代わりにd12を振ってもよい。			

TONTELIZI

MALE GNOME FIGHTER



SKILLS

STRENGTH	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
MELEE: STRENGTH	+3				
DEXTERITY	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
CONSTITUTION	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
INTELLIGENCE	d4	<input type="checkbox"/> +1			
WISDOM	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
SURVIVAL: WISDOM	+1				
CHARISMA	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
DIPLOMACY: CHARISMA	+2				

POWERS

HAND SIZE	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
PROFICIENT WITH	Light Armors	Heavy Armors	Weapons

君の場所の他キャラクターの戦闘判定に1d4(+1)を加える。

君がPolearm属性の武器1枚をそのパワーのために捨てる時、代わりにリチャージしてもよい(そして君の判定にダイスを1つ加える)

CARDS LIST

FAVORED CARD TYPE: WEAPON

WEAPON	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
SPELL	—			
ARMOR	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
ITEM	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
ALLY	2	<input type="checkbox"/> 3		
BLESSING	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	

Tontelizi cannot keep spells in his deck between scenarios.

Tontelizi's rough-and-tumble past began with a stint as an enforcer in his family's shady business. Because of his short stature, some mocked him with the nickname "Legbreaker." They soon found their ability to walk severely compromised. After the health of the family patriarch failed, all other aspirants to the status of crime lord mysteriously fell from contention. Now in semi-retirement, Tontelizi brings his special skills to the world of adventure. Woe betide those who cross him.

ROLES

You may choose one of these roles after completing Adventure 3.



TONTELIZI (HALBERDIER)

Give these gnomes a polearm and a place to stand, and they can move the earth.

POWERS

HAND SIZE	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
PROFICIENT WITH	Light Armors	Heavy Armors	Weapons

君の場所の他キャラクターの戦闘判定に1d4(+1)(+2)を加える。

君がPolearm属性の武器1枚をそのパワーのために捨てる時、代わりにリチャージしてもよい(そして君の判定にダイスを1つ加える)

君は武器1枚をリチャージし、他の場所のキャラクターの戦闘判定に1d4(+1)(+2)を加えてもよい。

君の判定でパワーが君にリロールを許すなら、君は新しい結果に1d4(2d4)を加えてもよい。

君の場所の他キャラクター(もしくは君)への戦闘ダメージを1軽減する。



TONTELIZI (LEGBREAKER)

When they're on your side, these warriors are great friends to have. When you cross them...

POWERS

HAND SIZE	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
PROFICIENT WITH	Light Armors	Heavy Armors	Weapons

君の場所の他キャラクターの戦闘判定に1d4(+1)(+2)を加える。

君がPolearm属性の武器1枚をそのパワーのために捨てる時、代わりにリチャージしてもよい(そして君の判定にダイスを1つ加える)

君がモンスターを除去した時、君の捨てた札置場から仲間1枚をリチャージしてよい。その仲間がアドベンチャーデッキ番号をもつ場合、それは現在のシナリオ番号より下でなければならない。

君が仲間を取得する判定に失敗した時、カード1枚を埋めて成功にしてもよい。

君の手番開始時、君は仲間1枚を埋め(か捨て)、3枚カードを引いてもよい。

君は仲間1枚を捨て、モンスター(かバリアー)を除去する(か場所閉鎖の)君の判定にダイスを1つ追加してもよい。

VALEROS

MALE HUMAN FIGHTER



SKILLS

STRENGTH d10 +1 +2 +3 +4

MELEE: STRENGTH +3

DEXTERITY d6 +1 +2

CONSTITUTION d8 +1 +2 +3

FORTITUDE: CONSTITUTION +1

INTELLIGENCE d6 +1

WISDOM d4 +1 +2

CHARISMA d8 +1 +2 +3

DIPLOMACY: CHARISMA +3

POWERS

HAND SIZE 4 5

PROFICIENT WITH Light Armors Heavy Armors Weapons

君の手札から仲間1人を公開し、君の場所の他のキャラクターの戦闘判定に1d6(□+1)(□+2)を加える。

君がそのパワーのために武器1枚を捨てる時、代わりにリチャージしてもよい(□もしくは、君のデッキに入れシャッフルしてもよい)

CARDS LIST

FAVORED CARD TYPE: WEAPON OR ALLY

WEAPON 5 6 7 8

SPELL —

ARMOR 2 3 4

ITEM 2 3 4

ALLY 3 4 5

BLESSING 3 4

Valeros cannot keep spells in his deck between scenarios.

Valeros is a good-hearted former mercenary whose longing for adventure convinced him to flee an arranged betrothal to a farmer's daughter. He trained himself in swordplay and spent many years as a mercenary, but now he fights for those in need. Though noble of heart and fiercely loyal, Valeros hides such sentiments under a jaded and crass demeanor, frequently observing that there's nothing better than "an evening of hard drinking and soft company."

ROLES

You may choose one of these roles after completing Adventure 3.



VALEROS (DAREDEVIL)

When daredevils come to battle, they throw themselves directly in a monster's path. You'll have to scramble to get your licks in.

POWERS

HAND SIZE 4 5 6

PROFICIENT WITH Light Armors Heavy Armors Weapons

君の手札から仲間1人を公開し、君の場所の他のキャラクターの戦闘判定に1d6(□+1)(□+2)(□+3)を加える。

君がそのパワーのために武器(□かアーマー)1枚を捨てる時、代わりにリチャージしてもよい(□もしくは、君のデッキに入れシャッフルしてもよい)

君の場所の他のキャラクターがダメージを与えられた時、君はそのダメージを1(□2)まで軽減してもよい。

君の場所の他のキャラクターがモンスターに遭遇した時、君はカード1枚を埋め、そのキャラクターはそのモンスターを回避し、代わりに君がそれと遭遇する。

君がBlessing of Cayden Caileanをプレイした時、通常のダイスの代わりにd12を振ってもよい(□そして君はその祝福を捨てる代わりにリチャージしてよい)



VALEROS (LIBERATOR)

Should the innocent be restrained, the liberators' will shall conquer.

POWERS

HAND SIZE 4 5 6

PROFICIENT WITH Light Armors Heavy Armors Weapons

君の手札から仲間1人を公開し、君の場所の他のキャラクターの戦闘判定に1d6(□+1)(□+2)(□+3)を加える。

君がそのパワーのために武器1枚を捨てる時、代わりにリチャージしてもよい(□もしくは、君のデッキに入れシャッフルしてもよい)

武器(□アーマー)1枚を捨て、君の捨て札置場の仲間1枚をランダムにリチャージOK

君がダメージを受ける前、君は1枚(□2枚)(□何枚か)の仲間をディスプレイしてもよい。君がダメージを受けた後、それらを君の手札に戻す。

君が仲間を破壊した後、箱からランダムに仲間を1枚埋めてもよい。

VIKA

FEMALE HALF-ELF FIGHTER



SKILLS

STRENGTH	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
CRAFT: STRENGTH +1					
MELEE: STRENGTH +2					
DEXTERITY	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
DISABLE: DEXTERITY +2					
CONSTITUTION	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
FORTITUDE: CONSTITUTION +1					
INTELLIGENCE	d4	<input type="checkbox"/> +1			
WISDOM	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	
CHARISMA	d4	<input type="checkbox"/> +1			

POWERS

HAND SIZE	4	<input type="checkbox"/> 5			
PROFICIENT WITH	Light Armors	Heavy Armors	Weapons		
Bludgeoning属性のカード1枚をリチャージし、君の場所の他キャラクターの戦闘判定に1d6(□+1)(□+2)を加える。					
君が武器(□アーマー)1枚をそのパワーのため捨てる時、代わりにリチャージしてよい					

CARDS LIST

	FAVORED CARD TYPE: WEAPON			
WEAPON	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
SPELL	—	<input type="checkbox"/> 1		
ARMOR	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
ITEM	3	<input type="checkbox"/> 4		
ALLY	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
BLESSING	3	<input type="checkbox"/> 4		

Apprenticed to a blacksmith growing up in Greengold, Vika quit her trade for the life of an adventurer. After a cache of tomes taught her how to smelt steel and cast magic, she found that a hammer is just as effective at forging a sword as it is at forging a crevasse in an orc's skull. She hopes to retire to her shop when her adventuring days are done. Until then, the sound of metal on metal rings out through the dungeons she explores.

ROLES

You may choose one of these roles after completing Adventure 3.



VIKA (BLACKSMITH)

Blacksmiths are your source for weapons and armor. They also know how to wield what they create.

POWERS

HAND SIZE	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	
PROFICIENT WITH	Light Armors	Heavy Armors	Weapons	
Bludgeoning属性のカード1枚をリチャージし、君の場所の他キャラクターの戦闘判定に1d6(□+1)(□+2)を加える。(□君はカードを1枚引いてもよい)				
君が武器(□アーマー)1枚をそのパワーのため捨てる時、代わりにそれ(□もしくは、君の捨てた札置場から同種の他のカード)をリチャージしてよい				
<input type="checkbox"/> 君が武器かアーマーを埋める時、代わりにそれを捨ててもよい。				
<input type="checkbox"/> 君の場所の他のキャラクター(□か君)の武器かアーマーを取得する判定に2を加える。				
<input type="checkbox"/> アーマー1枚を公開し、君に与えられる1(□2)までの全ダメージを軽減する。				



VIKA (PULVERIZER)

Should a mighty wall stand in these fighters' way, it will crumble before them... along with anything else that stands there.

POWERS

HAND SIZE	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
PROFICIENT WITH	Light Armors	Heavy Armors	Weapons	
Bludgeoning属性のカード1枚をリチャージし、君の場所の他キャラクター(□か君)の戦闘判定に1d6(□+1)(□+2)を加える。(□君はカードを1枚引いてもよい)				
君が武器(□アーマー)1枚をそのパワーのため捨てる時、代わりにリチャージしてよい				
<input type="checkbox"/> 君の武器を取得する判定に2(□4)を加える。				
<input type="checkbox"/> カードが尽きた場所を閉鎖する君の判定に、自動的に成功する。				
<input type="checkbox"/> 君がLockかObstacle属性のバリアーの除去判定を試みる時、カード1枚をリチャージし、それにリストされているスキルの代わりにStrengthかMeleeスキルを使ってよい。				