

DARAGO

MALE HUMAN WIZARD



SKILLS

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

POWERS

HAND SIZE	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
君の探索中、Magic属性のカードを取得した時、君はただちに再度探索してもよい			
Undead属性を持つ破滅カードの君の除去判定に1d4(<input type="checkbox"/> 2d4)とMagic属性を加える			
<input type="checkbox"/> 君がUndead属性のモンスターを除去し、破滅するとき、君の手札にそれを加えてもよい。君は手札のモンスター1枚を破滅し、君の判定に1d4を加える。			

CARDS LIST

FAVORED CARD TYPE: SPELL

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

The power of the dead courses through Darago's thin veins. It's a rare wizard who can traffic with the unliving and retain most of his soul, but so far, Darago has resisted the baser desires of most necromancers. Still, his chilling voice and devilish sense of humor will surprise even the most hardened adventurers. After all, he will happily battle at the side of any adventurer while she lives... and perhaps for a short time thereafter.

ROLES

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



DARAGO (NERCROMANCER) (死霊術士)

Whenever trouble is put down, necromancers bring it right back up.

POWERS

HAND SIZE	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9
君の探索中、Magic属性のカードを取得した時、君はただちに再度探索してもよい				
Undead属性を持つ破滅カードの君の除去判定に1d4(<input type="checkbox"/> 2d4)とMagic属性を加える				
<input type="checkbox"/> 君がUndead属性のモンスター(<input type="checkbox"/> いずれかのモンスター)を除去し、破滅するとき、君の手札にそれを加えてもよい。君は手札のモンスター1枚を破滅し、君の判定に1d4(<input type="checkbox"/> +1)(<input type="checkbox"/> +2)を加える(<input type="checkbox"/> もしくは、君の場所のキャラクター1人の判定に)				
<input type="checkbox"/> 君のカードをリチャージする判定に1(<input type="checkbox"/> 2)(<input type="checkbox"/> 3)を加える				



DARAGO (SOUL WARDEN) (魂の番人)

Bygone products of an ancient war, the soul wardens are a specially trained cadre of anti-necromantic commandos.

POWERS

HAND SIZE	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9
君の探索中、Magic属性のカードを取得した時、君はただちに再度探索してもよい				
Undead属性を持つ破滅カードの君の(<input type="checkbox"/> か君の場所のキャラクター1人の)除去判定に1d4(<input type="checkbox"/> 2d4)(<input type="checkbox"/> 2d6)とMagic属性を加える				
<input type="checkbox"/> 君がUndead属性のモンスターを除去し、破滅するとき、君の手札にそれを加えてもよい。君は手札のモンスター1枚を破滅し、君の判定に1d4を加える(<input type="checkbox"/> かカード1枚を引く)				
<input type="checkbox"/> 君がUndead属性の破滅カードを除去した後、君の場所の一番上のカードを調べてもよい(<input type="checkbox"/> そして、君はその場所をシャッフルする)				
<input type="checkbox"/> 君のカードをリチャージする判定に1(<input type="checkbox"/> 2)を加える				

EZREN

MALE HUMAN WIZARD



SKILLS

STRENGTH	d4	<input type="checkbox"/> +1
DEXTERITY	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
CONSTITUTION	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
INTELLIGENCE	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
ARCANE: INTELLIGENCE +2		
KNOWLEDGE: INTELLIGENCE +1		
WISDOM	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
CHARISMA	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
DIPLOMACY: CHARISMA +1		

POWERS

HAND SIZE 6 7

君がArcane属性の呪文をプレイした後、君のデッキの一番上のカードを調べてよい。それが呪文なら、君はそれをリチャージしてよい(□か君の手札に加える)
君の探索中、Magic属性のカードを取得した時、君は直ちに再度探索してもよい。もしくは、君は君の場所のほかのキャラクターにそれを渡してもよい。
君の場所の他のキャラクターがArcane属性をもつ戦闘判定を試みている時、それに2(□3)を加える。

CARDS LIST

WEAPON	1	<input type="checkbox"/> 2
SPELL	8	<input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
ARMOR	—	<input type="checkbox"/> 1
ITEM	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
ALLY	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
BLESSING	—	

FAVORED CARD TYPE: SPELL

Ezren cannot keep blessings in his deck between scenarios.

After learning that the father whose name he'd spent most of his adult life trying to clear was indeed guilty, Ezren abandoned his former life and became a wizard. Finding no masters willing to take on an apprentice of his age, he devoted himself to unlocking the mysteries of magic alone. His studies soon revealed a true aptitude for the arcane arts, and he now seeks to explore the world he neglected for so long.

ROLES

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



EZREN (TRANSMOGRIFIER)

Whatever something might be, it can always be something else.

POWERS

HAND SIZE 6 7 8 9

君がArcane属性の呪文をプレイした後、君のデッキの一番上のカードを調べてよい。それが呪文なら、君はそれをリチャージしてよい(□か君の手札に加える)
君の探索中、Magic属性のカードを取得した時、君は直ちに再度探索してもよい。もしくは、君は君の場所のほかのキャラクターにそれを渡してもよい。
君の場所の他のキャラクターがArcane属性をもつ戦闘判定を試みている時、それに2(□3)(□4)を加える。
君がVILLAINでもHENCHMANでもないモンスターの除去に失敗した時、それを箱に戻し、その場所にモンスター1枚をランダムに追加してもよい。
他のキャラクターが(□君が)、恩恵カードを取得した時、それを破棄し、同種のBasic(□そしてElite)ではない恩恵カード1枚をランダムに引いてもよい。
君の手札をリセットする前、呪文1枚を公開し、手番の終了時まで君の手札上限を3か7か10とみなしてよい。



EZREN (HEDGE WIZARD)

Rejected from universities and academies, hedge wizards find their own ways to make magic.

POWERS

HAND SIZE 6 7 8

君がArcane属性の呪文をプレイした後、君のデッキの一番上のカードを調べてよい。それが呪文なら、君はそれをリチャージしてよい(□か君の手札に加える)
君の探索中、Magic属性のカードを取得した時、君は直ちに再度探索してもよい。もしくは、君は君の場所のほかのキャラクターにそれを渡してもよい。(□もしくは、両方を行ってもよい)
君の場所の他のキャラクターがArcane属性のある戦闘判定を試みる時、それに2(□3)を加える。
君の場所の他のキャラクターがMagic属性のカードを取得する時、そのキャラクターは、それを直ちにリチャージしてもよい。
君のArcaneかKnowledge判定に1(□2)(□3)を加える。
君がArcane(□かMagic)属性のカードを捨て、他のキャラクターの任意の判定にダイスを1つ加えてもよい。

MELINDRA

FEMALE GNOME WIZARD



SKILLS

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

POWERS

HAND SIZE	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
PROFICIENT WITH	Light Armors		

君は、現在のシナリオのアドベンチャーデッキ番号の2倍+8(□5)のStealth判定に成功すれば破滅カード1枚を回避してもよい。

君がArcane属性の呪文をプレイした後、君のデッキの一番上を調べてよい。それが呪文(□かアイテム)なら、それを君の手札に加える。

CARDS LIST

FAVORED CARD TYPE: SPELL OR ITEM

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

In another life, the well-educated Melindra might have ended up in a reputable career as a university wizard, but when you're educated by the spymasters of Vellumis, you don't end up reputable. Melindra infiltrated the highest levels of the city's politics, becoming the power behind quite a few thrones. It's not that she's working both for and against your side. When you're in her presence, you won't even know which side you're working for.



ROLES

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



MELINDRA (SHADOWCASTER)

Trained in dark mysteries, shadowcasters harness the power of darkness to bolster their spellcasting.

POWERS

HAND SIZE	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
PROFICIENT WITH	Light Armors			

君は、現在のシナリオのアドベンチャーデッキ番号の2倍+8(□5)のStealth判定に成功すれば破滅カード1枚を回避してもよい。

君がArcane属性の呪文をプレイした後、君のデッキの一番上を調べてよい。それが呪文(□かアイテム)なら、それを君の手札に加える(□もしくはリチャージする)

君が破滅カードを回避した時、君はそれをその場所の一番上に(もしくは一番上のカードの下に)戻してもよい。

他キャラクターが破滅カード遭遇時、君は呪文1枚をリチャージし移動してよい。

呪文をリチャージする(□もしくは取得する)君の判定に2(□4)を加える。



MELINDRA (MAGE SPY)

Mage spies are diplomats and saboteurs, usually in that order.

POWERS

HAND SIZE	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
PROFICIENT WITH	Light Armors	<input type="checkbox"/> Weapons	

君は、現在のシナリオのアドベンチャーデッキ番号の2倍+8(□5)のStealth判定に成功すれば破滅カード1枚を回避してもよい。

君がArcane属性の呪文をプレイした後、君のデッキの一番上を調べてよい。それが呪文(□かアイテム)なら、それを君の手札に加える。

君の手番に君が思慮カードの取得に失敗したなら、それを元の場所の一番上に置いてよい。

君の場所に君だけがいるならば、カード1枚をリチャージし、君の戦闘判定に1d6(□+1)を加えてもよい。

君はArcane属性のカード1枚をリチャージし、いずれかの場所の(□か、いずれかのキャラクターの)一番上のカードを調べてよい(□その後そのデッキをシャッフルOK)

探索中、君がMagic属性のカードを取得したならば、君はただちに再度探索してもよい。

RADILLO

FEMALE HALF-ELF WIZARD



ROLES

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



RADILLO (ARCANE COLLECTOR)

There are great prizes in a dungeon. Arcane collectors have all of them.

POWERS

HAND SIZE 6 7 8

君がArcane属性呪文をプレイした後、君のデッキの一番下を調べてよい。それが呪文(□か仲間)なら君のデッキの一番上に置いて(□か、手札に追加して)よい

君の仲間の取得判定時、並んだスキルの代わりに君のArcaneスキルを使用OK
君は、Mental属性を持つ恩恵カードをリチャージする(□か取得する)判定に自動的に成功する。

君が(□君の場所の他キャラクターか)恩恵カードを取得した時、君はカードを1枚引いてもよい。

君が恩恵カードに遭遇した時、カード1枚を埋め、それを破滅し箱から同種の恩恵カード(□か呪文)(□か仲間)をランダムに1枚選び、遭遇してもよい。

君の恩恵カード取得判定に、埋められている君のカード枚数を加える

君が恩恵カードを取得する判定に失敗したなら、君はそれを回避してよい。



RADILLO (PUPPET MASTER)

The puppet masters treat living minds like a child's toys.

POWERS

HAND SIZE 6 7 8

君がArcane属性呪文をプレイした後、君のデッキの一番下を調べてよい。それが呪文(□か仲間)なら君のデッキの一番上に置いて(□か、手札に追加して)よい
君の仲間の取得判定時、並んだスキルの代わりに君のArcaneスキルを使用OK

君は、Mental属性を持つ恩恵カードをリチャージする(□か取得する)判定に自動的に成功する。

君の場所の(□いずれかの場所の)他キャラクターが恩恵カード取得判定に失敗した時、君はカード1枚を破滅し、それを君の捨て札置場に置いてよい。

君は仲間1枚を捨て、君の場所を探索してよい。君の捨て札置場から仲間1枚をランダムにリチャージ(□それを君のデッキに戻しシャッフル)してよい。

君が呪文をプレイして回避した破滅カードをその場所の上に置いてよい。

君の場所のキャラがモンスターと遭遇した時、君は仲間1枚をリチャージし、そのモンスター難易度をその仲間のアドベンチャー番号+1(□2)減らしてよい

SKILLS

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

POWERS

HAND SIZE 6 7

君がArcane属性の呪文をプレイした後、君のデッキの一番下を調べてよい。それが呪文(□か仲間)なら、君のデッキの一番上に置いて(□もしくは手札に追加して)よい

君の仲間の取得判定時、並んだスキルの代わりに君のArcaneスキルを使用してよい

君は、Mental属性を持つ恩恵カードをリチャージする(□か取得する)判定に自動的に成功する。

CARDS LIST

FAVORED CARD TYPE: SPELL OR ALLY

WEAPON	—	<input type="checkbox"/> 1		
SPELL	7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10
ARMOR	—	<input type="checkbox"/> 1		
ITEM	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
ALLY	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
BLESSING	3	<input type="checkbox"/> 4		

Bounding from one human city to another, Radillo manipulates people with sweet words and subtle promises. Possessing many spells and items that ensorcel the brain, she plays with the thoughts of others for pleasure and power. In many cities, she has contacts whose minds belong fully to her. Whenever she joins a party of adventurers, she immediately divines which companions she expects to take the fall for her.