

エズレン

ウィザード
 男性 人間 魔術師

特性値

筋力	d6	<input type="checkbox"/> +1
敏捷	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
耐久	d4	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
知力	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
秘術: 知力 +2		
教養: 知力 +2		
判断	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
魅力	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3

能力

手札制限	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
自分が [秘術] 属性の呪文をプレイしたなら、自分の山札の一番上を確認してよい。それが呪文なら手札に入れてよい。			
自分が調査中に [魔法] 属性のカードを獲得したなら、再調査してよい。			
自分のカードの再装填判定に $\square + 1 (\square + 2)$ 。			

カードリスト (数字は枚数)

武器	1	<input type="checkbox"/> 2
呪文	8	<input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10 <input type="checkbox"/> 11
防具	—	<input type="checkbox"/> 1
道具	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
仲間	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
祝福	—	

好みのカード種別: 呪文

エズレンはシナリオ間で祝福を持ち越せない。

父親の名を知るべく半生を費やし、ついに咎人だったのだと判明すると、エズレンは以前の生活を捨てて魔術師となった。これほどの年齢の弟子をとりたがる師は見つからなかったため、独学で魔法の神秘を紐解いていった。研究の途上、秘術に対する真の適性が判明し、今や彼は、長いあいだ無視していた世界の探索に意欲を示している。



称号

第3章の冒険完了後に選択できる。



エズレン

爆発系に秀でた魔術師。ひとこと発するだけで、敵や障害物を吹き飛ばし、灰燼に帰す。



イロエニカエ魔撃手

能力

手札制限	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9
自分が [秘術] 属性の呪文をプレイしたなら、自分の山札の一番上を確認してよい。それが呪文なら手札に入れてよい。				
自分の調査中に [魔法] 属性のカードを獲得したなら、再調査してよい。				
自分のカードの再装填判定に $\square + 1 (\square + 2) (\square + 3) (\square + 4)$ 。				
<input type="checkbox"/> [立場] (<input type="checkbox"/> もしくは [強酸] および [氷雪]) (<input type="checkbox"/> もしくは [雷撃] および [火災]) 属性の自分の秘術判定に +2。				
<input type="checkbox"/> 自分の呪文獲得判定に +2 ($\square + 4$)。				



エズレン

感覚を欺く技に秀でた魔術師。ありえざる幻影と恐るべき幻聴で、敵を困惑させる。



イロエシヨクスト幻術師

能力

手札制限	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
自分が [秘術] 属性の呪文をプレイしたなら、自分の山札の一番上を確認してよい。それが呪文なら手札に入れ (<input type="checkbox"/> るか再装填し) てよい。			
自分の調査中に [魔法] 属性のカードを獲得したなら、再度調査してよい。			
自分のカードの再装填判定に $\square + 1 (\square + 2) (\square + 3) (\square + 4)$ 。			
<input type="checkbox"/> 自分が怪物回避のために呪文をプレイしたなら、その怪物を山札の一番下に戻してよい。			
<input type="checkbox"/> 自分の呪文 (<input type="checkbox"/> もしくは仲間) 獲得判定に +2 ($\square + 4$)。			
<input type="checkbox"/> 自分の手番開始時、手札を1枚だけ捨て札にして、1枚引いてもよい。			

ハルスク

レンジャー
 男性 ドワーフ 野 伏

特性値

筋力	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
敏捷	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
遠隔: 敏捷 +3				
耐久	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
頑健: 耐久 +2				
知力	d6	<input type="checkbox"/> +1		
判断	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
知覚: 判断 +2				
生存: 判断 +2				
魅力	d4	<input type="checkbox"/> +1		

能力

手札制限	5	<input type="checkbox"/> 6
習熟:	<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧	<input checked="" type="checkbox"/> 武器
自分の手番終了時、今いる施設の山札の一番上 (□もしくは一番下) を確認してよい。		
他の施設の勇者の戦闘判定時、自分の手札 1 枚を再装填してもよい。そうするなら、その判定に +1d4 (□+1) (□+2)。		

カードリスト (数字は枚数)

武器	5	<input type="checkbox"/> 6
呪文	—	<input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2
防具	1	<input type="checkbox"/> 2
道具	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5
仲間	1	<input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4
祝福	5	<input type="checkbox"/> 6

好みのカード種別: 武器

ハルスクはドワーフには珍しく、狭い地下の館よりは広い空の下を、斧の頑健さよりはクロスボウの俊敏さを、エールよりは感覚を鋭敏にしてくれる紅茶を好む。声はしわがれているが、使命感に衝き動かされている。襲撃時に弟を手にかけた巨人たちを探し出し、正義の鉄槌をくだすために故郷を出た。以来この世界のさまざまな地方や獣について知識を増やし、守るべき価値のある多くの人々や場所を見出したのだ。



称号

第3章の冒険完了後に選択できる。



ハルスク

超人的な視力と遠隔武器の技能を磨いたこの射手は、ありえない距離から信じがたい精度で標的を射抜く。

スナイパー
 狙撃手

能力

手札制限	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
習熟:	<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧	<input checked="" type="checkbox"/> 武器	
自分の手番終了時、自分と同じ施設の山札の一番上 (□もしくは一番下) を確認してよい。			
他の施設の勇者の戦闘判定時、自分の手札 1 枚を再装填してもよい。そうするなら、その判定に +1d4 (□+1) (□+2) (□+3) (□+4)。			
<input type="checkbox"/> 自分の手番開始時、手札が 0 枚なら、1 枚 (□ 2 枚) 引いてよい。			
<input type="checkbox"/> 自分が [遠隔] 属性の武器をプレイしたなら、捨て札ではなく再装填してよい。			
<input type="checkbox"/> 信仰: 判断 +1 の特性値を習得。			
<input type="checkbox"/> 自分の敏捷判定に祝福をプレイするなら、通常のダイスではなく d 12 を加える。			



ハルスク

この熟練のハンターの鋭敏な感覚と強固な意志から逃れるすべはない。

トラッカー
 追跡者

能力

手札制限	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
習熟:	<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧	<input checked="" type="checkbox"/> 武器	
自分の手番終了時、自分と同じ施設の山札の一番上 (□もしくは一番下) (□もしくはその両方) を確認してよい。			
他の施設の勇者の戦闘判定時、自分の手札 1 枚を再装填してもよい。そうするなら、その判定に +1d4 (□+1) (□+2) (□+3)。			
<input type="checkbox"/> [巨人] 属性の苦難の自分の討伐判定に +1d8 (□+1)。			
<input type="checkbox"/> 自分が [動物] 属性の仲間をプレイしたら、捨て札ではなく再装填してよい。			
<input type="checkbox"/> 信仰: 判断 +1 の特性値を習得。			
<input type="checkbox"/> 自分の判断判定に祝福をプレイするなら、通常のダイスではなく d 12 を加える。			

キーラ

クレリック
 女性 人間 神官

特性値				
筋力	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
近接: 筋力+2				
敏捷	d4	<input type="checkbox"/> +1		
耐久	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	
頑健: 耐久+3				
知力	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	
判断	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
信仰: 判断+2				
魅力	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	

能力	
手札制限	5 <input type="checkbox"/> 6
習熟:	<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧 <input checked="" type="checkbox"/> 重装鎧 <input type="checkbox"/> 武器
自分の手番の最初の調査をしなければ、その代わりに〔信仰〕属性の手札を1枚だけ公開してもよい。そうするなら、自分と同じ施設にいる勇者1人を指定。その勇者は、その捨て札からランダムに1d4 + 1 (<input type="checkbox"/> + 2) 枚を山札に戻してシャッフルする。それから今公開した手札を捨て札にする。	
〔亡者〕属性の苦難に対する自分の討伐判定に+ 1d8 (<input type="checkbox"/> + 1)、かつ〔魔法〕属性付与。	

カードリスト (数字は枚数)

武器	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
呪文	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
防具	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
道具	1	<input type="checkbox"/> 2	
仲間	1	<input type="checkbox"/> 2	
祝福	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8

好みのカード種別:祝福

キーラは家族と共に、治癒・誠実・救済・太陽の女神サーレンレイの小さな神殿のあたりで育った。村が山賊に襲撃されたとき、サーレンレイの女祭たちが、命を懸けて無辜なる民を守り、賊を追い払ったが、聖域は失われた。焼け落ちた神殿の跡地に立って、若きキーラは自分の命と剣を持つ腕を、女神に捧げると誓った。生きる資格ある者には慈悲を、闇を広げし者には速やかな死を。



称号

第3章の冒険完了後に選択できる。

○ キーラ

ヒーラー
 治療師

癒しの力をその神より直接引き出して、敗残者には体力を、死者には生命力を取り戻す神官。

能力	
手札制限	5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8
習熟:	<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧 <input checked="" type="checkbox"/> 重装鎧 <input type="checkbox"/> 武器
自分の手番の最初の調査をしなければ、その代わりに〔信仰〕属性の手札を1枚だけ公開してもよい。そうするなら、自分と同じ施設にいる勇者1人を指定。その勇者は、その捨て札からランダムに1d4 + 1 (<input type="checkbox"/> + 2) (<input type="checkbox"/> + 3) 枚を山札に戻してシャッフルする。それから今公開した手札を捨て札に (<input type="checkbox"/> して、あなたは手札を1枚引いてもよい)。	
〔亡者〕属性の苦難に対する自分の討伐判定に+ 1d8 (<input type="checkbox"/> + 1)、かつ〔魔法〕属性付与。	
<input type="checkbox"/> 〔信仰〕属性の支援の自分の獲得判定に+ 2 (<input type="checkbox"/> + 4)。	
<input type="checkbox"/> 自分が〔サーレンレイ〕属性の祝福をプレイしたなら、捨て札ではなく再装填 (<input type="checkbox"/> もしくは自分の山札に戻してシャッフル) してよい。	

○ キーラ

モルツタスド
 祓魔師

亡者と不浄なる者の宿敵。この神官によってもたらされる神の怒りには、迷いし怨霊も厭し悪鬼も太刀打ちできない。

能力	
手札制限	5 <input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7
習熟:	<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧 <input checked="" type="checkbox"/> 重装鎧 <input type="checkbox"/> 武器
自分の手番の最初の調査をしなければ、その代わりに〔信仰〕属性の手札を1枚だけ公開してもよい。そうするなら、自分と同じ施設にいる勇者1人を指定。その勇者は、その捨て札からランダムに1d4 + 1 (<input type="checkbox"/> + 2) 枚を山札に戻してシャッフルする。それから今公開した手札を捨て札にする。	
〔亡者〕 (<input type="checkbox"/> もしくは〔来訪者〕) 属性の苦難に対する自分の討伐判定に+ d8 (<input type="checkbox"/> + 1)、かつ〔魔法〕属性付与。	
<input type="checkbox"/> 自分の防具 (<input type="checkbox"/> もしくは武器) 獲得判定に+ 2。	
<input type="checkbox"/> 自分が〔サーレンレイ〕属性の祝福をプレイしたら、捨て札ではなく再装填 (<input type="checkbox"/> もしくは自分の山札の上に配置してよい)。	
<input type="checkbox"/> 自分で〔亡者〕 (<input type="checkbox"/> もしくは〔来訪者〕) 属性の苦難を討伐したなら、自分の捨て札からランダムに1枚山札に戻してよい。	

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.

Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc.

Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.

レム

男性 ハーフリング バード
 吟遊詩人

特性値

筋力	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
敏捷	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
耐久	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
知力	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2

教養: 知力+3

判断	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2
魅力	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4

秘術: 魅力+1
 交渉: 魅力+3
 信仰: 魅力+1

能力

手札制限	6
習熟:	<input type="checkbox"/> 軽装鎧 <input type="checkbox"/> 武器
自分と同じ施設にいる他の勇者の判定時、自分の手札を1枚だけ再装填してもよい。そうするなら、その判定に+1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2)。	
自分の手番開始時、自分の手札と捨て札とで、同じ種別のカードを1枚ずつ交換してもよい。	

カードリスト (数字は枚数)

武器	1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3
呪文	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
防具	—	<input type="checkbox"/> 1	
道具	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
仲間	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
祝福	5	<input type="checkbox"/> 6	

好みのカード種別: 自分で選択



悪魔によって墮落した地の人間貴族の奴隷として生を受けたレムは、頭の回転が速く、芸人として身を立てる才に恵まれていた。自分だけは何とか逃げてきたが、友人や家族を後に残していかなければならなかった。今やその後悔という名の重荷をしっかりと受け止めながら、レムは戦い続けている。最大の武器は朗らかな笑み、靈感に満ちた音楽のレパトリー、物語、そして必要に応じて閃かせる早業の一撃である。

称号

第3章の冒険完了後に選択できる。



自分の選んだ道における第一人者として、その実演は、軍勢を鼓舞したり希望を打ち明けたりする力となる。

能力	
手札制限	6 <input type="checkbox"/> 7
習熟:	<input type="checkbox"/> 軽装鎧 <input type="checkbox"/> 武器
自分と同じ施設にいる他の勇者の判定時、自分の手札を1枚だけ再装填できる。そうするなら、その判定に+1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3)。(<input type="checkbox"/> もしくはこの効果を自分に適用)。	
自分の手番開始時 (<input type="checkbox"/> および終了時)、自分の手札と捨て札とで、同じ種別のカードを1枚ずつ交換してもよい。	
<input type="checkbox"/> 自分の仲間獲得判定に+2。	
<input type="checkbox"/> 自分の呪文再装填 (<input type="checkbox"/> もしくは獲得) 判定に+2。	
<input type="checkbox"/> 自分が [シェリン] 属性の祝福をプレイしたなら、通常のダイスではなく d 12 を加える。	



魔法と狡猾さを武器にするこの魅力的なベテン師は、まるで楽器を弾くように、人の希望や欲望を読み取り、器用に操る。

能力	
手札制限	6 <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8
習熟:	<input type="checkbox"/> 軽装鎧 <input type="checkbox"/> 武器
自分と同じ施設にいる他の勇者の判定時、自分の手札を1枚だけ再装填できる。そうするなら、その判定に+1d4 (<input type="checkbox"/> +1) (<input type="checkbox"/> +2) (<input type="checkbox"/> +3)。	
自分の手番開始時、自分の手札と捨て札とで、同じ種別のカードを1枚ずつ交換してもよい。	
<input type="checkbox"/> 自分の仲間獲得 (<input type="checkbox"/> もしくは手下討伐) (<input type="checkbox"/> もしくは宿敵討伐) 判定に+2。	
<input type="checkbox"/> [精神] 属性のカードの自分の再装填判定は、自動成功。	
<input type="checkbox"/> 自分が [シェリン] 属性の祝福プレイしたなら、通常のダイスではなく d 12 を加える。	

メリシエル

女性 エルフ 盗賊

特性値

筋力	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
敏捷	d12	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4
軽業: 敏捷+2				
解除: 敏捷+2				
隠密: 敏捷+2				
耐久	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	
知力	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3
判断	d6	<input type="checkbox"/> +1		
知覚: 判断+2				
魅力	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	

能力

手札制限	5	<input type="checkbox"/> 6
習熟:	<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧	<input type="checkbox"/> 武器

自分の遭遇を回避してもよい。

自分の戦闘判定時、今居る施設に他の勇者がいなければ、手札を1枚だけ再装填もしくは捨て札にしてもよい。再装填ならその判定に+d6 (+1) (+2)、捨て札ならさらに+d6。

カードリスト (数字は枚数)

武器	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4
呪文	—	<input type="checkbox"/> 1	
防具	1	<input type="checkbox"/> 2	
道具	6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9
仲間	2	<input type="checkbox"/> 3	
祝福	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6

好みのカード種別: 道具

孤児として生まれ落ち、スラムで人間に育てられたエルフのメリシエルは、大人になるまでの何十年ものあいだに、多くの友人が老齢で死ぬのを目の当たりにしてきた。今や責任感から解放された彼女は、好奇心の赴くまま、その時々々の友人と共に、当てもなく世界じゅうを彷徨っている。メリシエルは、何よりも充実した実体験を重んじている。誰だって自分の行く末などわからないのだから。それに、その短剣で解決しえない問題はほとんどない。



称号

第3章の冒険完了後に選択できる。

メリシエル

アクトバット
曲芸師

軽快かつ大胆不敵なこの怖いも知らずは、俊敏さを活かした曲芸を活用し、あらゆる危険や罠から器用に逃れる。

能力

手札制限	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
------	---	----------------------------	----------------------------

習熟:	<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧	<input type="checkbox"/> 武器
-----	---	-----------------------------

自分の遭遇を回避してもよい。(としてそのカードを施設の山札の一番上に配置してもよい。)

自分の戦闘判定時、自分と同じ施設に他の勇者がいなければ、手札を1枚だけ再装填もしくは捨て札にしてもよい。再装填ならその判定に+d6 (+1) (+2) (+3)、捨て札ならさらに+d6。

戦闘ではない自分の障害討伐 (もしくは施設閉鎖) 判定に+2。

自分の道具獲得判定に+2 (+4)。

自分の敏捷判定に祝福をプレイするなら、捨て札ではなく再装填してよい。

メリシエル

スロー
怪盗

誰にも見とがめられず音もなく移動するこの盗賊は、警戒を怠らない敵からであっても、その鼻先をかすめて最大の財宝をかっさらう。

能力

手札制限	5	<input type="checkbox"/> 6
------	---	----------------------------

習熟:	<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧	<input type="checkbox"/> 武器
-----	---	-----------------------------

自分の遭遇を回避してもよい。

自分の戦闘判定時、自分と同じ施設に他の勇者がいなければ、手札を1枚だけ再装填もしくは捨て札にしてもよい。再装填ならその判定に+d6 (+1) (+2) (+3) (+4)、捨て札ならさらに+d6。

戦闘ではない自分の施設閉鎖判定に+2。

自分の防具、道具、武器獲得判定に+2 (+3) (+4)。

自分の敏捷判定に祝福をプレイするなら、捨て札ではなく再装填してよい。

自分の【魔法】属性の防具、道具、武器の再装填判定では、指定された特性値の代わりに、魅力で判定してもよい。

シオニ

ソーサラー
 女性 人間 妖術師

特性値

筋力	d4	<input type="checkbox"/> +1
敏捷	d8	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
耐久	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
知力	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3
判断	d6	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2
魅力	d12	<input type="checkbox"/> +1 <input type="checkbox"/> +2 <input type="checkbox"/> +3 <input type="checkbox"/> +4

交渉: 魅力+2
 秘術: 魅力+2

能力

手札制限 6 7

手札1枚を捨て札にするなら、秘術+1d6 (+1) (+2) で戦闘判定し、[攻撃] [魔法] [火炎] の属性を付与。これは呪文のプレイとみなす。

自分の [秘術] 属性の呪文 (もしくは道具) の再装填判定は、自動成功。

カードリスト (数字は枚数)

武器	—	<input type="checkbox"/> 1
呪文	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
防具	—	
道具	3	<input type="checkbox"/> 4 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6
仲間	4	<input type="checkbox"/> 5
祝福	5	<input type="checkbox"/> 6 <input type="checkbox"/> 7

好みのカード種別:呪文

シオニはシナリオ間で防具を持ち越せない。

放浪民として生を受けたシオニは、氏族の古い物語と、秘術の力を引き出す助けとなるルーンの刺青を、全身にほどこしている。頭の回転が速く、あらゆる状況に対して計画を練る彼女は、氏族の印を誇らげに見せつけながら、新たなる魔法能力を探す終わりのなき旅に出た。世界を経巡り、神話の真実を紐解いていくうち、見つけた真実を突きつげると、自分の民は不正を正当化するだけの嘘つきな盗賊にすぎないことを知った。



称号

第3章の冒険完了後に選択できる。



シオニ

この妖術師の血統には、不浄の烙印が押されている。先祖が悪鬼であるか、何らかの邪悪な影響によるものであろう。

アビサル・ソーサラー
 冥界術師

能力

手札制限 6 7

手札1枚を捨て札にするなら、秘術+1d6 (+1) (+2) (+3) (+4) で戦闘判定し、[攻撃] [魔法] および [火炎] (もしくは強酸) の属性を付与。これは呪文のプレイとみなす。

自分の [秘術] 属性の呪文 (もしくは道具) の再装填判定は、自動成功。

火炎 (および強酸と氷雪) による自分の負傷を、1 (2) 点軽減。

自分が [ファラスマ] 属性の祝福をプレイするなら、通常のダイスではなくd12を加える。

自分の手番開始時、仲間を1枚追加するなら、3枚引く。



シオニ

この妖術師の血統は、天なる力によって祝福されている。先祖が天界の者であるか、神の直接の介入によるものであろう。

セレスチカル・ソーサラー
 天界術師

能力

手札制限 6 7

手札1枚を捨て札にするなら、秘術+1d6 (+1) (+2) (+3) (+4) で戦闘判定し、[攻撃] [魔法] および [火炎] (もしくは強酸) の属性を付与。これは呪文のプレイとみなす。

自分の [秘術] 属性の呪文 (もしくは道具) の再装填判定は、自動成功。

自分の達成値が1だけ足りないとき、手札を1枚埋蔵するなら、その判定を成功にする。

火炎 (および雷撃) による自分の負傷を1 (2) 点軽減。

自分が [ファラスマ] 属性の祝福をプレイするなら、通常のダイスではなくd12を加える。

ヴァレロス

ファイター
 男性 人間 戦士

特性値

筋力	d10	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
近接: 筋力+3					
敏捷	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
耐久	d8	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2	<input type="checkbox"/> +3	<input type="checkbox"/> +4
知力	d6	<input type="checkbox"/> +1			
判断	d4	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
魅力	d6	<input type="checkbox"/> +1	<input type="checkbox"/> +2		
交渉: 魅力+2					

能力

手札制限	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
習熟:	<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧	<input checked="" type="checkbox"/> 重装鎧	<input checked="" type="checkbox"/> 武器
自分と同じ施設にいる他の勇者の戦闘判定に+1d4 (<input type="checkbox"/> +1)(<input type="checkbox"/> +2)。			
自分の武器のプレイ時、捨て札ではなく再装填してよい。			

カードリスト (数字は枚数)

武器	5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8
呪文	—			
防具	3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	
道具	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
仲間	2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	
祝福	3	<input type="checkbox"/> 4		

好みのカード種別: 武器

ヴァレロスはシナリオ間で呪文を持ち越せない。

ヴァレロスは気のいい元傭兵だ。冒険への憧れを断ち切りたく、婚約者である農夫の娘を置いて出てきてしまった。独学で剣術を学び、傭兵として長年過ごしていたが、今は自分を必要としている人々のためだけにしか戦わない。ヴァレロスはその高貴にして気高き忠誠心を、疲れて粗野な態度という反面で隠し、しばしば「行きずりの連中と呑みだくれる背に勝るものはない」というように振る舞っている。



称号

第3章の冒険完了後に選択できる。



ヴァレロス

カーズエッジ
 守護者

重装鎧のあつかりに長けたこの戦士は、どんな襲撃に遭っても戦線を維持し、最大の仇敵からであっても仲間を守りぬく。

能力

手札制限	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	<input type="checkbox"/> 7
習熟:	<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧	<input checked="" type="checkbox"/> 重装鎧	<input checked="" type="checkbox"/> 武器	
自分と同じ施設にいる他の勇者の戦闘判定に+1d4(<input type="checkbox"/> +1)(<input type="checkbox"/> +2)(<input type="checkbox"/> +3)。				
自分の武器(<input type="checkbox"/> もしくは防具)のプレイ時、捨て札ではなく再装填してよい。				
<input type="checkbox"/> 自分と同じ施設にいる別の勇者の戦闘ダメージ1(<input type="checkbox"/> 2)点軽減。				
<input type="checkbox"/> 自分の防具獲得判定に+2(<input type="checkbox"/> +4)。				
<input type="checkbox"/> 自分の耐久判定に祝福をプレイするならば、通常のダイスではなくd12を加える。				



ヴァレロス

カーボーンマスター
 武芸者

刀剣、鈍器、投擲など武芸百戦に通じたこの古参の戦士の手にかかれば、どんな道具であっても致命的な武器となるのだ。

能力

手札制限	4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6
習熟:	<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧	<input checked="" type="checkbox"/> 重装鎧	<input checked="" type="checkbox"/> 武器
自分と同じ施設にいる他の勇者の戦闘判定に+1d4(<input type="checkbox"/> +1)(<input type="checkbox"/> +2)(<input type="checkbox"/> +3)(<input type="checkbox"/> +4)(<input type="checkbox"/> +5)。			
自分の武器のプレイ時、捨て札ではなく再装填(<input type="checkbox"/> もしくは自分の山札に戻してシャッフル)してよい。			
<input type="checkbox"/> 自分が「遠隔」属性の武器を使用する時、遠隔ではなく近接の特性値を使用してよい。			
<input type="checkbox"/> 自分の武器獲得判定に+2(<input type="checkbox"/> +4)。			
<input type="checkbox"/> 自分の筋力判定に祝福をプレイするならば、通常のダイスではなくd12を加える。			

テュブ

男性 ゴブリン 放火魔

バイロミアック

特性値	
筋力	d4 □+1
敏捷	d8 □+1 □+2 □+3
軽業：敏捷+2	
耐久	d8 □+1 □+2 □+3 □+4
知力	d6 □+1 □+2 □+3
判断	d4
魅力	d12 □+1 □+2 □+3 □+4
秘術：魅力+1	
交渉：魅力+2	

能力	
手札制限	6 □7
手札1枚を追放するなら、秘術+d8(□+1)で戦闘判定し、[炎] [攻撃] [魔法]の属性を付与。これは呪文のプレイとみなす。	
□能力を使用せずに呪文を追放するたび、箱から呪文1枚を引く。	
手札1枚を再装填するなら、自分と同じ場所に居る他の勇者の判定に+4し、[炎]の属性を付与。そしてその場所に居る自分以外の勇者はd4(□-1)点の炎炎ダメージをこうむる。	

カードリスト (数字は枚数)

武器	1 □2
呪文	5 □6 □7 □8
防具	1 □2
道具	3 □4 □5
仲間	2 □3 □4
祝福	3 □4

部隊：デリヴァランス 好みのカード種別：呪文

「おいにはテュブ! ひとり忍び寄る。
 人形使い! 羊の乗り手!
 焚火を起こすぞ、大きく高く、
 くべろ! くべろ! 焼き尽くせ!

テュブは覆ってる、頭から爪先まで。
 ゴブリンじゃないさ、違う、違う、違う!
 信じて、足長さん、怖がることない。
 テュブは激で烈! テュブはここ!」

——激烈テュブの歌

© 2014 Paizo Inc. Permission granted to photocopy for personal use only.
 Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, and the Pathfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc. Pathfinder Adventure Card Game and Rise of the Runelords are trademarks of Paizo Inc.
 Illustration by Wayne Reynolds.

Visit paizo.com/PACG to learn more about the Pathfinder Adventure Card Game.



称号

第3章の冒険完了後に選択できる。

○ テュブ

ケツに火がついてないなら、5分待つよ。

能力

手札制限	6 □7 □9 □11
手札1枚を追放するなら、秘術+d8(□+1)(□+6+1)で戦闘判定し、[炎] (□もしくは[力場]) [攻撃] [魔法]の属性を付与。これは呪文のプレイとみなす。	
□能力を使用せずに呪文を追放するたび、箱から呪文1枚を引く。	
手札1枚を再装填するなら、自分と同じ場所に居る他の勇者の判定に+4し、[炎]の属性を付与。そしてその場所に居る自分以外の勇者はd4(□-1)(□-4)点の炎炎ダメージをこうむる。	
□自分の[炎]属性の判定では、手札1枚を再装填することができ、そうするなら判定にさらに+d8で、判定後にd4点の炎炎ダメージをこうむる。	
□自分への炎炎ダメージを1点軽減。	
□自分の手番終了時、自分の手札と、好きな勇者の捨て札の[炎]属性のカードを、1枚ずつ交換してもよい。	

○ テュブ

このごろ闇が王国を差し出してくるんだ、焰玉みたいにな。

能力

手札制限	6 □7 □9 □11
手札1枚を追放するなら、秘術+d8(□+1)(□+2)(□+3)で戦闘判定し、[炎] [攻撃] [魔法]の属性を付与。これは呪文のプレイとみなす。	
□能力を使用せずに呪文を追放するたび、箱から呪文1枚を引く。	
手札1枚を再装填するなら(□その後で自分の山札をシャッフルしてもよく)、自分と同じ場所に居る他の勇者の判定に+4し、[炎]の属性を付与。そしてその場所に居る自分以外の勇者はd4(□-1)点の炎炎ダメージをこうむる。	
□隠密：敏捷+3、および軽業：知力+3の特性値を習得。	
□自分の遭逢を回避してもよい。(□その施設に他に勇者が居なければ、ランダムに1枚再装填することができ、そうするなら再び調査する)。	

ベイルファイア・オブ・ルーネ lords

悪戯業火

ブラック・オブ・スター lords

暗黒王子