

クラス特徴
竜の魂：[火（ゲーム開始時に選択）]に対する抵抗 5、[秘術]で[火]に対する抵抗を 5 まで無視。
竜の鱗：ある遭遇で初めて重傷となったら、その遭遇の終了まで AC+2。

種族特徴
ドラゴンボーンの怒り：重傷時、攻撃ロールに+1 の種族ボーナス

特殊な処理をする特技
特になし

秘術攻撃ロール計算の基本値：+9
+5：[魅力] 修正値
+2：レベルの半分
+1：スタッフ・オヴ・ルーイン強化ボーナス
+1：《装具練達：スタッフ》によるボーナス

秘術ダメージ計算の基本値：+13
+5：[魅力] 修正値
+1：スタッフ・オヴ・ルーイン強化ボーナス
+1：スタッフ・オヴ・ルーインの特性によるアイテム・ボーナス
+4：「竜の力」のクラス特徴によるボーナス（[筋力] 修正値）
+1：《武器熟練：スタッフ》による特技ボーナス
+1：シベイ・シャード・オヴ・ザ・メイジによるボーナス

底力
■底力
[遭遇毎]
標準アクション 使用者
効果：回復を 1 回分消費し、ヒット・ポイントを回復する。また、次の君のターン開始時まで、全ての防御値に+ 2 のボーナスを得る。
特殊：味方から難易度 10 の〈治療〉判定を受けることでも、底力は発動する。その場合は、防御値のボーナスは得られない。

パワー

近接基礎攻撃（クォータースタッフ[+1, スタッフ・オヴ・ルーイン]）
[無限回]◆[武器]
標準アクション 近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+9 対 AC（重傷時+1）
ヒット：1d8+7 ダメージ(クリティカル時 15+1d10 ダメージ)。

遠隔基礎攻撃（ダガー[+0,]）
[無限回]◆[武器]
標準アクション 遠隔・武器（5/10 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+5 対 AC（重傷時+1）
ヒット：1d4 ダメージ(クリティカル時 4 ダメージ)。

ストーム・ウォーク /嵐歩き ソーサラー/クラス特徴 LV1
[無限回]◆[装具]、[秘術]、[雷鳴]
標準アクション 遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+9 対 頑健（重傷時+1）
ヒット：1d8+13[雷鳴]ダメージ(クリティカル時 21[雷鳴]+1d10 ダメージ)。
効果：攻撃の前あるいは後に使用者は 1 マスのシフトを行う。

バーニング・スプレー /炎飛沫 ソーサラー/クラス特徴 Lv1
[無限回]◆[装具]、[秘術]、[火]
標準アクション 近接範囲・噴射 3 マス
目標：噴射の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+9 対 反応（重傷時+1）
ヒット：1d8+13 の[火]ダメージ(クリティカル時 21[火]+1d10 ダメージ)。
竜魔法このパワー使用后、使用者の次のターン終了時まで使用者に近接攻撃をヒットさせた最初の敵は 4[火]ダメージを受ける。

サンダー・スラム /叩きつける雷 ソーサラー/クラス特徴 Lv1
[遭遇毎]◆[装具]、[秘術]、[雷鳴]
標準アクション 遠隔・10
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+9 対 頑健（重傷時+1）
ヒット：2d10+13 の[雷鳴]ダメージ(クリティカル時 33[雷鳴]+1d10 ダメージ)。さらに目標を 3 マス押しやる。

アイス・ドラゴンズ・ティース/氷竜の歯 ソーサラー/クラス特徴 Lv3
[遭遇毎]◆[装具]、[秘術]、[冷氣]
標準アクション 遠隔範囲・爆発 1・10 マス以内
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+9 対 反応（重傷時+1）
ヒット：2d8+13 の[冷氣]ダメージ(クリティカル時 29[冷氣]+1d10 ダメージ)。目標は使用者の次のターン終了時まで減速状態となる。

ドラゴン・プレス /竜の吐息 種族パワー
[遭遇毎]◆[電撃（ゲーム開始時に選択）]
マイナー・アクション 近接範囲・噴射 3
目標：噴射の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+8 対 反応（重傷時+1）
ヒット：1d6+1[電撃]ダメージ(クリティカル時 7 ダメージ)。

ドラゴンフレイム・マントル/竜炎のマント ソーサラー/クラス特徴 Lv2
[遭遇毎]◆[秘術]、[火]
即応・割込 使用者
トリガー：使用者への 1 回の攻撃がヒットする
効果：使用者はすべての防御値に+1 のパワー・ボーナスを得、また使用者に近接攻撃をヒットさせたクリーチャーは 1d6+4 の[火]ダメージを受けるようになる。いずれの効果も使用者の次のターン終了時まで持続する。

ライトニング・プレス /電撃の吐息 ソーサラー/クラス特徴 LV1
[一日毎]◆[装具]、[秘術]、[電撃]
標準アクション 近接範囲・噴射 3
目標：噴射の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+9 対 反応（重傷時+1）
ヒット：3d8+13[電撃]ダメージ(クリティカル時 37[電撃]+1d10 ダメージ)。
ミス：半減ダメージ
効果：使用者の次のターン終了時まで、敵が使用者に近接攻撃をヒットさせるたび、使用者はその敵を 1 マス押しやる。
竜魔法 押しやると同時に、5 ポイントの[電撃]ダメージを与える。
維持・マイナー：この効果が持続する。

アイテム
■スタッフ[+1, ロッド・オヴ・ルーイン] (Lv3 武器)
アイテム・スロット：装具(スタッフ)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1
クリティカル：+1d10 ダメージ。
特性：ダメージ・ロールに、通常の強化ボーナスに加え、このスタッフの強化ボーナスに等しいアイテム・ボーナスを加える。

シャード[シベイ・シャード・オヴ・ザ・メイジ] (Lv3 他)
アイテム・スロット：ドラゴンシャード・オーグメント（武器）
特性：この強化武器を用いた[装具]攻撃のダメージ・ロールに+1 のボーナスが加わる。

レザー・アーマー[+1, デスカット] (Lv5 鎧)
アイテム・スロット：鎧(レザー・アーマー)
強化：AC+1 特性：[死霊]に対する抵抗 5、および[毒]に対する抵抗 5。
パワー([一日毎・[死霊]])：即応・対応。敵が使用者に対して近接攻撃をヒットさせたときにこのパワーを使用することができる。その敵に対して 1d10+5(魅力修正値)ぶんの[死霊]ダメージを与える。

アミュレット・オヴ・レゾリューション (Lv2 首)
アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1
パワー([一日毎])：アクションではない。使用者がセーヴィングスローを失敗したときに使用可能、その 1 回のセーヴィングスローを再ロールすること。出目が低くても再ロールの値を使用する。

ポーション・オヴ・ヒーリング (Lv5 ポーション)
アイテム・スロット：ポーション
パワー([消費型]◆[回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を 1 回分消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は 10 ポイントのヒット・ポイントを回復する。

この PC の解説：
■戦闘時の役割
このキャラクターの役割は遠隔の撃破役となる。二次的な役割として制御役の側面を持つ。

■運用方針
1 ラウンド目は遠隔からアイス・ドラゴンズ・ティースを使い、雑魚を減らしつつ敵兵士役の足止めを狙う。
2 ラウンド目はある程度接近し、ドラゴンプレス・バーニングスプレーで雑魚の一掃を狙う。場合によりドラゴンフレイム・マントルを使い HP ダメージを受けつつ相手にダメージを与えることを厭わない。
3 ラウンド目以降は全体の状況を見て近接噴射が遠隔かを切り替える。危険と思われる場合はストーム・ウォークで少しずつ離れようとする。