

名前： \_\_\_\_\_ 年齢： \_\_\_\_ 性別： \_\_\_\_ 属性： \_\_\_\_ レベル： 12  
種族： ハーフオーク クラス： ソーサラー 伝説の道： アーケイン・ウェルスプリング  
■ 背景 貧困 / 〈事情通〉に+2（反映済み）

イニシアチブ： +11 移動速度： 6（突撃時には+2）  
【AC】25 【頑健】24 【反応】23 【意志】27  
HP： 81 重傷： 40 回復力： 21 回復力使用回数： 9  
抵抗： [火] に対する抵抗 15、[冷気] に対する抵抗 15

#### ◆ クラス / 種族 / 伝説の道の特徴（特記すべきもののみ）

- 竜の魂：君の [秘術] パワーは、[火] に対する抵抗、[冷気] に対する抵抗をそれぞれ 15 無視する。
- ハーフオークのしぶとさ、竜の鱗：ある遭遇中初めて重傷になった時、一時的 hp10 を得る。以降 AC+2
- ガントレッツ・オヴ・ブラッド：重傷の敵に対するダメージ・ロールに+2
- ギャンブラーズ・スーツ：セーブを 2 回以上する場合、1 番目に+2、2 番目に-2 できる。
- ブーツ・オヴ・ザ・フェンシング・マスター：シフトしたら次の自ターン終了まで AC と反応+1

【筋力】18（+4） 〈運動〉15\*  
【耐久力】14（+2） 〈持久力〉15\*  
【敏捷力】14（+2） 〈隠密〉8、〈軽業〉8、〈盗賊〉8  
【知力】12（+1） 〈宗教〉7、〈魔法学〉12\*、〈歴史〉7  
【判断力】11（+0） 〈看破〉6、〈自然〉6、〈知覚〉6、〈地下探検〉6、〈治療〉6  
【魅力】20（+5） 〈威圧〉18\*、〈交渉〉6、〈事情通〉13、〈はったり〉11  
○能力値判定は（能力修正値+6）で判定する；“\*”は修得済み技能

受動〈知覚〉：+16 受動〈看破〉：+16 言語：共通語、巨人語

#### ■ 近接基礎攻撃

武器：スタッフ・オヴ・ルーイン+3（両手持ちの時、片手ではスタッフで攻撃できない）  
攻撃：+15 対 AC ヒット：1d8+12（クリティカル 20+3d10）

#### ■ 遠隔基礎攻撃

武器：ドラゴンフロストのパワー 遠隔・10  
攻撃：+15 対“頑健” ヒット：1d8+21（クリティカル 29+3d10）の [冷気] ダメージ、一次的 hp4 を得る。

#### ■ 所持品

スタッフ・オヴ・ルーイン+3、デフェンシヴ・スタッフ+2、アミュレット・オヴ・リゾリューション+3、ギャンブラーズ・スーツ・ドラウメッシュ+3、イーグル・アイ・ゴーグルズ（英雄級）、ブーツ・オヴ・ザ・フェンシング・マスター（英雄級）、ベルト・オヴ・ヴィゴ（英雄級）、ガントレッツ・オヴ・ブラッド、ポーション・オヴ・ヴァイタリティ、9pp、20gp

#### ■ フリー・アクション

##### ◆ アクション・ポイント使用

追加の1回のアクションを得る。及び以下の効果を得る。

呪文を分かちアクション：APを消費して追加のアクションを得る代わりに、通常なら1体のみを目標とする [秘術] パワーにおいて、追加で1体のクリーチャーを目標にできる。

遊撃の威風（ウォーロードより）：攻撃のためにアクション・ポイントを使ったなら、その攻撃のすべての攻撃ロールに+1。また攻撃の前か後にフリー・アクションとして5マスシフトできる。

##### ◆ フェュリアス・アソルト / 怒りの猛攻 [遭遇毎]

トリガー：使用者が敵にヒットを与える

効果：1d8の追加ダメージを与える。近接範囲、遠隔範囲攻撃の場合にはヒットしたクリーチャーすべてに追加ダメージは適用される。

#### ■ 即応アクション

##### ◆ サドン・スケイルズ / とっさの鱗 [遭遇毎]

即応・割込 トリガー：君に1回の攻撃がヒットする

効果：君はトリガーの攻撃に対し、すべての防御値に+7のボーナスを得る

#### ■ マイナー・アクション

##### ◆ ドラゴンズ・リゾルヴ / ドラゴンの闘志 [一日毎]

効果：この遭遇の終了時まで、君は重傷である間、攻撃ロールに+1のパワー・ボーナスを得、セーヴィング・スローに+5のパワー・ボーナスを得る。

##### ◆ ソーサラス・ウィングズ / ソーサラーの翼 [遭遇毎]

効果：君の次ターン終了時まで、君は (1) 飛行移動速度 6（ホバリング）を得る。(2) 君に対し機会攻撃を行なった敵は（2d10+11）の“[火] かつ [冷気]”ダメージを受ける。

#### ■ 移動アクション

##### ◆ スペシャル・トリップ / 空間跳躍 [遭遇毎]

効果：君は、3マスの瞬間移動を行なう。

#### ■ 標準アクション（特記ない場合。目標はクリーチャー1体）

##### ◆ ブレイジング・スターフォール / 燃え上がる落星 [無限回]、[光輝]

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：+14 対“反応”

ヒット：1d4+21（クリティカル 25+3d10）[光輝] ダメージ。4ポイントの一時的hpを得る。

##### ◆ ドラゴンフロスト / 竜の霜 [無限回]、[冷気]

遠隔・10 特殊：この攻撃は遠隔基礎攻撃として使用できる

攻撃：+15 対“頑健”

ヒット：1d8+21（クリティカル 29+3d10）[冷気] ダメージ、4ポイントの一時的hpを得る。

◆ **底力** [遭遇毎]

効果：回復力を1回消費し、21hp回復する。次の自ターン開始時まですべての防御値に+2

◆ **ピンング・ボルト／縫いつける弾** [遭遇毎]、[電撃]

遠隔・10 目標：クリーチャー1体

攻撃：+14 対“反応”

ヒット：2d6+21（クリティカル 33+3d10）[電撃] ダメージ。目標は“伏せ状態”となり、君の次ターン終了まで“減速状態”となる。

◆ **アイス・ドラゴンズ・ティース／氷竜の歯** [遭遇毎]、[冷気]

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：+14 対“反応”

ヒット：2d8+21（クリティカル 37+3d10）[冷気] ダメージ。目標は君の次ターン終了まで“減速状態”となる。

◆ **ライムストーム／霧氷の嵐** [遭遇毎]、[冷気]

近接範囲・噴射 3 目標：噴射の範囲内にいるすべての敵

攻撃：+14 対“頑健”

ヒット：2d8+21（クリティカル 37+3d10）[冷気] ダメージ。目標は倒れて伏せ状態となり、君の次ターン終了まで頑健防御値に-2ペナルティを受ける。

◆ **ツイン・ボルト／二重の矢** [遭遇毎]

遠隔・10 目標：クリーチャー1体

攻撃：+14 対“反応” ヒット：3d10+21（クリティカル 51+3d10）[火] かつ [冷気] ダメージ

特殊：竜の魂による抵抗を、この遭遇の間失うことを選択できる。そうするなら、2つの目標に1回ずつ攻撃を行なうことができる。その際のダメージは3d12+21（クリティカル 57+3d10）

◆ **ドラゴンファンク・ボルト／竜牙の矢** [一日毎]、[毒]

遠隔・10 目標：クリーチャー1体

攻撃：+14 対“頑健”

ヒット：2d8+21（クリティカル 37+3d10）ダメージ+継続的 [毒] ダメージ5（セーブ・終了）。

ミス：2d8+21 ダメージ

◆ **サンダー・リープ／豪雷の一跳び** [一日毎]、[雷鳴]

近接範囲・爆発 1 1次目標：範囲内のクリーチャーすべて

1次攻撃：+14 対“頑健” ヒット：2d6+21（クリティカル 33+3d10）[雷鳴] ダメージ

効果：君は11マスの跳躍する（機会攻撃なし）。その後、近接範囲・爆発1の2次攻撃を行なう。

2次攻撃：+14 対“頑健” 2次目標：範囲内のクリーチャーすべて

ヒット：2d6+16（クリティカル 28+3d10）[雷鳴] ダメージ、1マス押しやる

◆ **シーズズ・マレイズ／絶好の不調** [一日毎]

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：+14 対“意志” ヒット：2d6+21（クリティカル 33+3d10）[精神] ダメージ

効果：目標は継続的 [精神] ダメージ5（セーブ・終了）を受ける。また、このセーブに成功しない限り、即応アクションおよび機会攻撃ができない。

■ アイテム・パワー

◆ **ギャンブラーズ・スーツ・ドラウメッシュ** [一日毎]

即応・割込 トリガー：敵の攻撃が君にヒットする。

効果：敵はもう一度攻撃ロールを行ない、2度目の値を用いる。それでもヒットした場合、その攻撃はクリティカル・ヒットになる

◆ **アミュレット・オヴ・リゾリューション** [一日毎]

アクション不要 トリガー：セーブに失敗する。

効果：そのセーヴィング・スローを再ロールしそちらを（低くても）使用する。

◆ **ブーツ・オヴ・ザ・フェンシング・マスター** [遭遇毎]

マイナー・アクション 2マスシフトする。

◆ **ポーション・オヴ・ヴァイタリティ** [消費] [回復]

マイナー・アクション 飲んで回復力を1回分消費することで、通常の回復の代わりに25hp回復し、セーブによって終了させられる効果一つに対してセーブを行なえる。

■ 特技

《装具練達：スタッフ》、《戦いへの渴望》、《二丁装具の術者》、《秘術の憤怒》

《武器熟練：スタッフ》、《竜族の呪文激化》、《竜の魂強化》《鑑習熟：レザラー》

■ 解説

このレベルの敵の [火] や [冷気] への抵抗は15くらいが普通、また [火] に強いからといって [冷気] が弱点とは限らない（逆もまた真）。ファイアー・ジャイアントを焼き殺したりしよう。

フューリアス・アソルトはダメージを増やすのに使える。範囲攻撃の場合にはすべての対象にダメージが上乘せされること、相手が重傷ならダメージ+2を忘れないように。