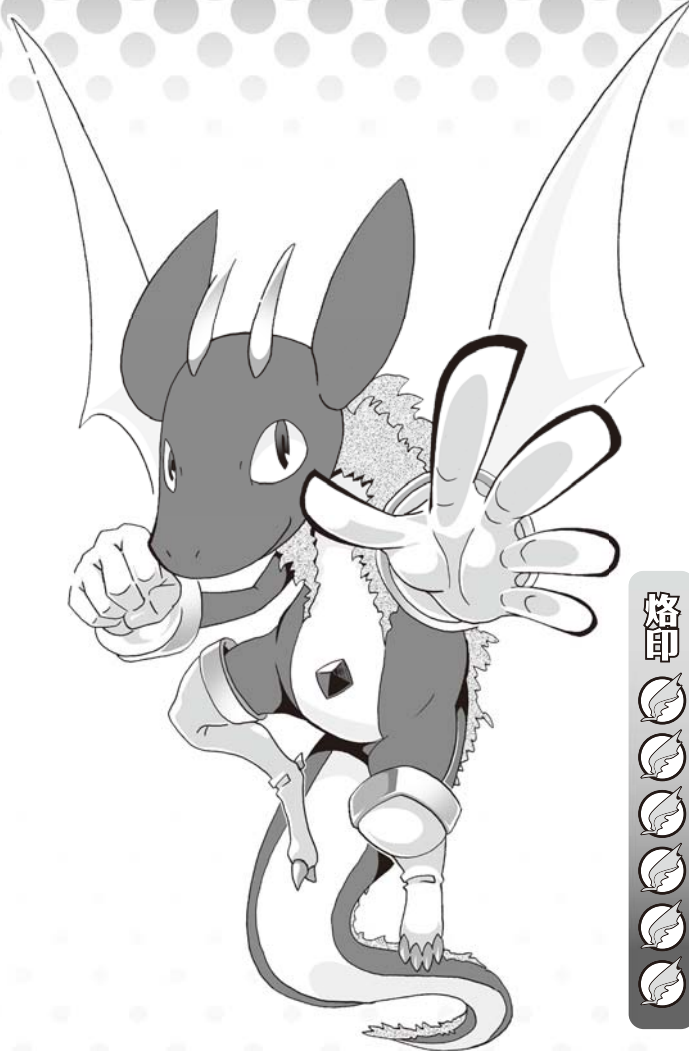


英雄の導き手たる

# 守護竜

小さくとも《ブレス》も吐くドラゴン。  
 キミは《幸運》をもたらす竜。  
 その体は頑丈な《甲鱗》に覆われ、  
 仲間たちを《騎竜》として守る。  
 敵に《イタズラ》したり、  
 仲間を《お手伝い》したり、  
 英雄らしくないかもしれないけれど、  
 キミこそが英雄を導いているのだ。



クラス	04	ドラゴン
	09	マスコット
スタンス		
レベル	1	
体力	10	
気力	11	
フラグ	フラグ以下の判定値: 気力-106	
	11 13	同: 気力-6
	2 4 6 8	10 12 14

**解説**  
 防御に支援に攻撃にと多様な局面で活躍するオールラウンダー。  
 攻撃の主軸となる《ブレス》はコストこそ重いが、敵が対応する  
 スキルジャンルを持っていないければ、まとめてなぎ倒せる。防御  
 では安定して強力な《甲鱗》だけでなく、仲間のダメージの一部  
 を《騎竜》で肩代わりできるスキルを活用しよう。また、仲間の  
 不本意な判定値を振りなおせる《お手伝い》は、戦闘シーン・通  
 常シーンの別なく使える便利なスキルだ。ただし、フラグがコス  
 トとなるスキルが多いのでフラグの上昇には注意しよう。

スキルポイント

	スキル名	SR	タイミング	ジャンル	効果	コスト
基本	《アタック》	1	行動	—	攻撃(判定値)	—
	《モノローグ》	1	行動	—	あなたのフラグ- (判定値 ÷ 4)	—
	《ガード》	1	対応	—	防御(判定値-3)	—
ドラゴン	《ブレス》	2	行動	意志	任意の敵全て『感覚』で目標値(判定値)の通常判定、失敗なら体力-(判定値)	フラグ+3
	《甲鱗》	1	対応	肉体	防御(判定値)。受けた体力ダメージ分だけ気力も減少	—
	《騎竜》	1	誘発	感覚	他キャラクターがダメージを受けた時、対象を最大(SR+2)点回復	体力-SR
マスコット	《イタズラ》	1	行動	技術	対象のフラグ+ (判定値 ÷ 6)	—
	《幸運》	1	対応	感覚	(判定値)が相手の『行動』判定値を超えれば『行動』効果を無効化	フラグ+2
	《お手伝い》	1	誘発	技術	他キャラクターの判定値を望まれればこれの(判定値)に変更。1ターン1回のみ	フラグ+1