

名前

クラス／種族 **ウィザード(雷)** /

能力値

筋力: -1

敏捷力: +2

耐久力: +1

知力: +4

判断力: +2

魅力: +2



HP

27 / 27

技能

〈捜査〉7
〈知覚〉5
〈魔法学〉7
〈歴史〉7

セーヴィングスロー

筋力: -1
敏捷力: +2
耐久力: +1
知力: +7
判断力: +2
魅力: +5

装備品

特徴:【呪文効果範囲操作】

君は己の呪文から味方を守ることができる。

君が呪文を発動する際、その範囲内にいるクリーチャーを(1+呪文レベル)体まで選択できる。

選択されたクリーチャーはその呪文の効果を受けない。

ショッキング・グラスプ アクション

判定: 1d20+7 射程: 1マス

ダメージ: 2d8

電撃で**近接呪文攻撃**を行なう。目標が金属鎧なら、攻撃ロールに**有利**を得る。ヒットしたなら、目標は次の自身のターン開始時まで**リアクション**を行えない。

離脱 アクション

君が**離脱**アクションを取ると、そのターンにおける君の残りの移動は**機会攻撃**を誘発しなくなる。

呪文

▼レベル1 ○○○○

マジックミサイル アクション

光り輝く魔法の力場の矢を**3本**作り出す。それぞれの矢は、君が見ることができ、君が選んだ任意のクリーチャーに命中する。1本の矢はその目標に**1d4+1ダメージ**を与える。この矢はすべて同時に命中し、君はこれらを1体のクリーチャーに集中させることもできるし、複数のクリーチャーに分割させることもできる。

サンダーウェーブ アクション

雷鳴の如き力の波が君から放たれてあたりをなぎ払う。君に接する1辺**3マス**の立方体の中にいる各クリーチャーは【**耐久力**】**セーブ**を行わなければならない。セーブに失敗すると、クリーチャーは**2d8ダメージ**を受け、君から遠ざかる方向に**2マス**押しやられる。成功すればその半分のダメージで済み、押しやられない。

▼レベル2 ○○○

シャター アクション

突如として、君が選んだ地点から耳を聳さんばかりの雑音が弾けだし、響き渡る。その地点から**2マス**以内にいるすべてのクリーチャーは【**耐久力**】**セーブ**を行わなければならない。セーブを失敗したクリーチャーは**3d8ダメージ**を受ける。成功したものはその半分のダメージを受ける。

ミスティ・ステップ ボーナスアクション

君は一瞬銀色のもやに包まれたと見えるや、**6マス**以内の、自分が見ることのできる、何ものにも占められていない場所へと瞬間移動する。この呪文を使うターンには、他の1レベル以上の呪文は使用できない。

▼レベル3 ○○

ライトニング・ボルト アクション

一条の電光が**長さ20マス、幅1マス**の直線状となって君の指先から狙った方向へと炸裂する。この直線の中にいるすべてのクリーチャーは、【**敏捷力**】**セーブ**を行わなければならない。セーブを失敗したクリーチャーは**8d6ダメージ**を受ける。成功したものはその半分のダメージを受ける。

カウンターSPELL リアクション

君は今まさに呪文を発動しようとしているクリーチャーに妨害を試みる。そのクリーチャーが**3レベル**以下の呪文を発動しようとしていたなら、その呪文は失敗し、何ら効果を及ぼさない。