

名前

クラス／種族

能力値

筋力：+0

敏捷力：+3

耐久力：+2

知力：+0

判断力：+0

魅力：+4

14

+3

6

AC

イニシアチブ

移動力

HP

/ 38

技能

〈手先の早業〉+9

〈知覚〉+6

〈軽業〉+6

〈説得〉+7

〈ペテン〉+7

〈隠密〉+6

筋力：+0

敏捷力：+6

耐久力：+2

知力：+0

判断力：+0

魅力：+7

装備品

レイピア

アクション

判定：1d20+6 射程：1マス
ダメージ：1d8+3

君は1回の**近接攻撃**を行なう。

ヴィシャス・モッカリィ

アクション

射程：12マス
君から見えるクリーチャー1体に、魔力で彩られた罵詈雑言を吐きかける。
目標は【**判断力**】**セーブ**を行なわねばならず、失敗すると**2d4ダメージ**を受け、目標自身の次のターンの終了時までに行なう次の1回の攻撃ロールに**不利**を受ける。

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。（『**機会攻撃**』を参照。）

機会攻撃

リアクション

判定：1d20+6 ダメージ：1d8+3
敵対的なクリーチャーが**離脱**を行なうことなく移動して君の間合いを離れようとした時、君は**リアクション**を使ってそのクリーチャーに1回の**近接攻撃**を行なうことができる。

バードの声援

バードの声援

ボーナスアクション

君から**12マス**以内にいる他のクリーチャー1体を選ぶこと。そのクリーチャーは以後10分以内に1度だけ、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スローのいずれかを行なった後、**1d8**をロールして結果に加えることができる。

言葉の刃

リアクション

君は君から**12マス**以内にいる他のクリーチャーが、攻撃ロール、能力値判定、ダメージ・ロールのいずれかを行なった後、君は**1d8**をロールして結果から引くことができる。

呪文

▼レベル1

ヒーリング・ワード

ボーナスアクション

君から**12マス**以内において、君が見ることのできるクリーチャー1体を選ぶ。そのクリーチャーは**1d4+4点**のヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドにはなんの効果ももたらさない。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**を行な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。

▼レベル3

ディスペル・マジック

アクション

射程：24マス

射程内のクリーチャー1体、物体1つ、あるいは魔法的効果1つを選択する。その目標に作用を及ぼしている**3レベル**以下の呪文はすべて終了する。

サンダーウェイブ

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**を行な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。

レッサー・レストレーション

アクション

クリーチャー1体に接触することにより、君はそのクリーチャーに影響を及ぼしている病気1種類、あるいは以下の状態1種類を終了させることができる：聴覚喪失状態、毒状態、麻痺状態、盲目状態。

スピーク・ウィズ・デッド

アクション

射程：2マス

君は射程内にある選択した死体1つに知性と生命のようなものを与え、自分の出すいくつかの質問に答えさせることができる。君はその死体に5つまでの質問を行なえる。死体の知識はそのクリーチャーが生前知っていたことに限定される。