

熱砂の杖(オリジナル)

古代王国の杖
元々はドワーフの要塞の寒さ対策
(寒波緩和)のために送られた杖

①熱砂の嵐

1回/日 1act 射程 300ft 直径 15ft
熱風の嵐が発生する
炎2d8のダメージ 敏捷ST成功で
ダメージ半減、ST失敗で次回攻撃R
不利(砂が目に入る)

②環境ダメージ緩和(冷気)

4SLOT使用(or 2人で2SLOTずつ使用)
環境に影響する冷気を対消滅させる
(冷気による継続ダメージ、冷気による
移動制限等)プレスや呪文などには
影響しない

