



# デサンド・クイックフット

ハーフエルフの男性 ログ  
レベル 1 無属性



日本語版  
D&D Game Day 2008

「なんでもこの袖に入ってるよ。」

能力	数値	修正値		
【筋力】	12	+1	アーマー・クラス	15
【耐久力】	15	+2	頑健防御値	12
【敏捷力】	16	+3	反応防御値	15
【知力】	11	+0	意志防御値	13
【判断力】	10	+0	イニシアチブ	+3
【魅力】	16	+3	移動速度 (マス目)	6

ヒット・ポイント：27

回復力値 6

底力の使用

(底力の使用は遭遇ごとに1回)

重傷：13

1日の回復力使用回数 8

現在のヒット・ポイント	現在の回復力使用回数

基本攻撃名	攻撃ボーナス	ダメージ	範囲/属性
レイピア	+4 対 AC	1d8+1	
ダガー	+5 対 AC (投擲には+7)	1d4 + 1 (投擲では 1d4 + 3)	5 マス (通常) / 10 マス (最大)
ハンド・クロスボウ	+5 対 AC	1d6 + 3	10 マス (通常) / 20 マス (最大) 装填・フリーアクション

## 特技

《武器習熟》：レイピア

## 技能

受動〈看破〉	12
受動〈知覚〉	15
〈軽業〉	+8
〈運動〉	+1
〈はったり〉	+8
〈交渉〉	+5
〈看破〉	+2
〈知覚〉	+5
〈隠密〉	+8
〈事情通〉	+8
〈盗賊〉	+8

## 武技 (武勇・パワー)

シートの裏側を参照。

## 種族およびクラスの特徴

集団交渉術：10マス以内にいる仲間すべての〈交渉〉判定に+1の種族ボーナスを与える。

先制攻撃：君は各遭遇の開始時点で、その遭遇においてまだ1度もアクションをとっていないクリーチャーすべてに対して戦術的有利を得る。

欺きの達人：君は機会攻撃に対してACに+3ボーナスを得る。

急所攻撃：1ラウンドに1回、1体の敵に対して戦術的有利を有しており、君はその敵に対する攻撃が成功したなら、2d6ダメージの追加ダメージを与えることができる。

言語：共通語、ドワーフ語、エルフ語

夜目

注釈：いくつかの種族とクラスの特徴は、すでにキャラクターの数値の中に加算されており、シートの上で別記はされない。

## 装備

レザー・アーマー、ハンド・クロスボウ、ダガー、矢筒とクロスボウ用ボルト、バックパック、携帯用寝具、火打ち石と打ち金、ベルト・ポーチ、陽光棒×2、10日分の保存食、麻のロープ50フィート、水袋。

# 武技（武勇・パワー）

## 一日毎パワー

君のパワーは武技と呼ばれる。そのパワーが武勇の力に由来するからだ。君がパワーを行使する時は通常、武器を使用していることを前提とする。ただしパワーに「武器」について記述がないならば、君は手に武器を持つ必要はない。

## 無限回パワー

**ピアシング・ストライク** ローグ/攻撃/1

Piercing Strike /貫通撃

針のような剣先が敵の鎧をすり抜け、肉に食い込む。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション **近接**・武器

**必要条件**：使用者は1つの軽刀剣を使用していないなければならない。

**目標**：クリーチャー1体

**攻撃**：レイピア +4 対“反応” /ダガー +5 対“反応”

**成功**：レイピア 1d8 + 3 ダメージ /ダガー 1d4 + 3 ダメージ

**イージー・ターゲット**

ローグ/攻撃/1

Easy Target /容易的

君の一撃は敵をよろめかせ、次の攻撃の準備が整う。

[一日毎] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション **近接または遠隔**・武器

**必要条件**：使用者は軽刀剣、クロスボウ類、もしくはスリング類を1つ使用していないなければならない。

**目標**：クリーチャー1体

**攻撃**：レイピア：+4 対 AC /ダガー：+5 対 AC /ハンド・クロスボウ：+5 対 AC

**成功**：レイピア：2d8 + 3 ダメージ /ダガー：2d4 + 3 /ハンド・クロスボウ：2d6 + 3。目標は減速状態となり、使用者に戦術的有利を与える（セーブにより両方とも終了）。

**失敗**：半減ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで使用者に戦術的有利を与える。

**スライ・フラーリッシュ** ローグ/攻撃/1

Sly Flourish /狡猾にして優美

華麗な剣筋に目を奪われた敵は、咽元に迫る刃のことを失念する。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション **近接または近接**・武器

**必要条件**：使用者は軽刀剣類、クロスボウ類、もしくはスリング類を1つ使用していないなければならない。

**目標**：クリーチャー1体

**攻撃**：レイピア：+4 対 AC /ダガー：+5 対 AC /ハンド・クロスボウ：+5 対 AC

**成功**：レイピア：1d8 + 6 ダメージ /ダガー：1d4 + 6 ダメージ /ハンド・クロスボウ：1d6 + 6 ダメージ

## 遭遇毎パワー

**アイバイト** ウォーロック（フェイ）/攻撃/1

Eyebite /魔眼

君が敵を睨みつけると、君の眼は一瞬だけまばゆく輝く。敵は君の精神的な攻撃に身をよじり、君は敵の視界から消えさせる。

[無限回] ◆ [精神]、[装具]、[秘術]、[魅了]

標準アクション **遠隔**・10

**目標**：クリーチャー1体

**攻撃**：+3 対“意志”

**成功**：1d6 + 3 の [精神] ダメージ。使用者の次のターンの開始時まで、使用者は目標に対して不可視状態となる。

**ポジショニング・ストライク** ローグ/攻撃/1

Positioning Strike /横すべり打撃

よろめいたふりをしての一押しで、君の思い通りの位置に敵を動かせる。

[遭遇毎] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション **近接**・武器

**必要条件**：使用者は1つの軽刀剣を使用していないなければならない。

**目標**：クリーチャー1体

**攻撃**：レイピア：+4 対“意志” /ダガー：+5 対“意志”

**成功**：レイピア：1d8 + 3 ダメージ。 /ダガー：1d4 + 3。目標を3マス横すべりさせる。