



# ダージェン・ダークステイール **DUNGEONS & DRAGONS**

## ドワーフの男性 ファイター レベル 1 善属性

日本語版  
D&D Game Day 2008

「私は悪人の気まぐれに惑わされはしない。」

能力	数値	修正値		
【筋力】	16	+3	アーマー・クラス	17
【耐久力】	15	+2	頑健防御値	15
【敏捷力】	14	+2	反応防御値	12
【知力】	11	+0	意志防御値	12
【判断力】	14	+2	イニシアチブ	+2
【魅力】	10	+0	移動速度（マス目）	5

ヒット・ポイント：30      回復力値 7      底力の使用   
 重傷：15      1日の回復力使用回数 11      (底力の使用は遭遇ごとに1回)

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
グレートアックス	+6 対 AC	1d12 + 5	高クリティカル（クリティカル時 1d12 追加ダメージ）
ハンドアックス	+5 対 AC	1d6 + 5	5マス（通常） / 10マス（最大）

### 特技

《ドワーフ流武器訓練》（計算済み）

### 技能

受動〈看破〉	12
受動〈知覚〉	12
〈運動〉	+8
〈隠密〉	+2
〈軽業〉	+2
〈看破〉	+2
〈持久力〉	+9
〈地下探検〉	+4
〈知覚〉	+2
〈治療〉	+7

踏ん張り：何らかの効果（押しやる、引き寄せる、横滑りさせる）が君を強制的に移動させるとき、実際に移動させられるマス数は、その効果が定める数値よりも1マス少なくなる。

ファイターの標的：戦闘中にファイターを無視するのは危険極まりない。君は敵を攻撃するたびに、その攻撃がヒットしようとミスしようと関係なく、攻撃目標を標的として“マークする”ことができる。目標の“マークされた状態”は、君の次のターンの終了時まで持続する。君にマークされた目標は、君を目標に含まない攻撃の攻撃ロールに-2のペナルティを負う。あるクリーチャーをマークできるのは常に1人だけである。同じクリーチャーが別の相手から新たにマークされたなら、既存の“マークされた状態”の効果は終了する。

さらに、君にマークされており、かつ君に隣接している敵が、シフトするか、または君を目標に含まない攻撃を行なったなら、君はその敵に対して即応・割込アクションとして1回の近接基礎攻撃を行なうことができる。

卓越の戦士：君は機会攻撃の攻撃ロールに+2ボーナスを得る。その機会攻撃が移動によって誘発されたものであった場合、君の機会攻撃がヒットした敵はそこで移動を終了する。その敵にまだアクションが残っているなら、別のアクションで移動を行なうことはできる。

### 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

鋼の胃袋：[毒]に対するセーヴィング・スローに+5の種族ボーナス。

ドワーフの底力：通常は標準アクションである“底力”をマイナー・アクションで使用することができる。

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

スケイル・アーマー、グレートアックス、ハンドアックス×2、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）

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

**クリーヴ** ファイター／攻撃／1

Cleave／薙ぎ払い

君は1体の敵に斬りつけ、さらにもう1体までなぎ払った。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：グレートアックス：+6対AC／ハンド・アックス：+5対AC

成功：グレートアックス：1d12+5ダメージ／ハンド・アックス：1d6+5ダメージ。さらに使用者に隣接している別の敵1体は+3ダメージを受ける。

**リーピング・ストライク** ファイター／攻撃／1

Reaping Strike／鉤形撃

君は大振りでの攻撃を途中で止め、すばやい一突きを繰り出す。このたちの悪い攻撃は敵の守りをかいくぐって浅手を負わせる。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：グレート・アックス：+6対AC／ハンド・アックス：+5対AC

成功：グレート・アックス：1d12+5ダメージ／ハンド・アックス：1d6+5

失敗：+3ダメージ

## 遭遇毎パワー

**カバーリング・アタック** ファイター／攻撃／1

Covering Attack／援護攻撃

君は敵めがけて目も眩むような打突を繰り出し、敵の注意を君だけに集中させる。君の猛烈な攻撃の蔭で、仲間の1人はその敵から無事に逃げおおせる。

[遭遇毎] ◆ [武器]、[武勇]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：グレート・アックス：+6対AC／ハンド・アックス：+5対AC

成功：グレート・アックス：2d12+5／ハンド・アックス：2d6+5。さらに目標に隣接する味方1人は2マスのシフトを行なえる。

## 一日毎パワー

**ブルート・ストライク** ファイター／攻撃／1

Brute Strike／粗暴な打撃

ガツンと響く一撃によって、君は敵の鎧を砕き、敵の骨を粉砕する。

[一日毎] ◆ [信頼性]、[武器]、[武勇]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：グレート・アックス：+6対AC／ハンド・アックス：+5対AC

成功：グレート・アックス：3d12+5ダメージ／ハンド・アックス：3d6+5ダメージ

信頼性：このパワーの攻撃ロールがミスした場合、このパワーの使用回数は消費されない。