



バハムートのバラザー



日本語版
D&D Game Day PHB2

ドラゴンボーンの男性パラディン（信仰の盾）
レベル 11 秩序にして善

「私の陰に入れ！お前を守ってやる！」

能力	数値	修正値 +1/2Lv		
【筋力】	21	+ 10	アーマー・クラス	30
【耐久力】	12	+ 6	頑健防御値	24
【敏捷力】	11	+ 5	反応防御値	21
【知力】	9	+ 4	意志防御値	24
【判断力】	14	+ 7	イニシアチブ	+ 5
【魅力】	21	+ 10	移動速度（マス目）	5

ヒット・ポイント：97

回復力値 25

底力の使用

（底力の使用は遭遇ごとに1回）

重傷：48

1日の回復力使用回数 11

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
リプローチフル・ロングソード+3	+ 16 対 AC	1d8 + 10	両用
スローイング・ハンマー	+ 12 対 AC	1d6 + 5	5マス（通常）／10マス（最大）

■ 特技

《ドラゴンボーンの感覚》《ドラゴンボーンの狂乱》《追加hp》《癒しの手》、チャンネル・ディヴィニティ：シエア・プロテクション、《武器熟練：重刀剣類》《タッチ・オヴ・サルヴェイション》：レイ・オン・ハンズを使用した時に、対象は+5のボーナスを得てセーヴィング・スローを1回行うことができる。

ドラゴンプレス：[冷気]（ドラゴンプレスについてはシート裏参照）

チャンネル・ディヴィニティ（1回の遭遇につき1回、君はディヴァイン・メトル、ディヴァイン・ストレンクス、シエア・プロテクションのいずれかを使うことができる。シート裏を参照）

■ 技能（リストに記載されない技能の技能修正値は+5）

受動〈看破〉	17
受動〈知覚〉	18
〈威圧〉	+17
〈看破〉	+7
〈交渉〉	+15
〈宗教〉	+12
〈知覚〉	+8
〈治療〉	+12
〈歴史〉	+6

シエルタリング・ハンズ（君が《癒しの手》をつかったとき、目標は次のターンの頭まで、すべての防御値に+2のパワー・ボーナスを得る）

シールドイング・アクション（君がアクション・ポイントを消費して追加のアクションを行うとき、5マス以内にいる君と君の味方は君の次のターンの開始時まで、ACと反応の抵抗値に+2のボーナスを得る）

言語：共通語、竜語

視覚：夜目

■ 種族およびクラスの特徴

《ドラゴンボーンの狂乱》：重傷の時、君はダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。

注釈：レベルを基としたボーナス、特技によるボーナス、マジック・アイテム、各種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

リプローチフル・ロングソード+3、マジック・ギス・プレート・アーマー+3（シールドとあわせて、技能判定に-4ペナルティ）、ヘビー・ヒーラーズ・シールド、アミュレット・オヴ・プロテクション+3、スローイング・ハンマー2本、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本、10日分の保存食、麻のロープ50フィート、水袋。

パワー

ディヴァイン・チャレンジ パラディン／クラス特徴 Divine Challenge / 信仰の標的

君は雄々しく近くの敵に立ち向かい、君の挑戦を無視する者を信仰の光で焼き焦がす。

[無限回] ◆ [光輝]、[信仰]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 5

目標：爆発の範囲内にいるクリーチャー 1 体

効果：使用者は目標を“マーク”する。目標がすでに他のクリーチャーにマークされているなら、使用者の“マーク”の効果がそれを上書きし、既存の“マークされた状態”の効果は終了する。使用者が別の目標にこのパワーを使用するか、使用者が目標と交戦する（下記参照）のに失敗するまで、目標は“マークされた状態”のままである。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。

使用者にマークされている目標は、使用者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。また、使用者を目標に含まない攻撃を行なうと、目標は 11[光輝]ダメージを受ける。このダメージは 1 ターンにつき 1 回しか発生しない。

使用者は自分のターン中、マークした目標と交戦するか、さもなくば別の目標をマークしなければならない。目標と“交戦”したとみなされるためには、使用者は目標に攻撃を行なうか、目標に隣接した状態で自分のターンを終えねばならない。使用者のターンの終了時にどちらの条件も満たされていない場合、目標の“マークされた状態”は終了し、使用者は次の自分のターンにディヴァイン・チャレンジを使用することができなくなる。ディヴァイン・チャレンジは 1 ターンに 1 回だけ使用できる。

特殊：この能力はチャレンジ（挑戦）という名称こそ帯びているものの、目標の【知力】や言語能力には何ら依存するものではない。これは目標の行動に作用を及ぼす魔法的な強制効果であり、そのクリーチャーの性質は無関係なのである。すでに使用者もしくは別のキャラクターのディヴァイン・チャレンジの作用を受けているクリーチャーに対し、再度ディヴァイン・チャレンジを使用することはできない。

レイ・オン・ハンズ パラディン／クラス特徴 Lay on Hands / 癒しの手

君の信仰心溢る手が触れると、傷は瞬時に癒される。

[無限回] (特殊) ◆ [信仰]、[治療]

特殊：このパワーは 1 日につき使用者の【判断力】修正値（最低 1 回）に等しい回数だけ使用できるが、1 ラウンドに 2 回以上使用することはできない。

マイナー・アクション 近接・接触

目標：クリーチャー 1 体

効果：使用者は 1 回ぶんの回復力を消費するが、ヒット・ポイントは回復しない。その代わりに、目標は 1 回ぶんの回復力を使用したかのようにヒット・ポイントを回復する。この時回復するヒット・ポイントは、目標の本来の回復力値 + 5 点である。また目標は 1 つの状態異常ないし継続的ダメージに対して + 5 のボーナスを得て、セーヴィング・スローを 1 回即座に行うことができる。このパワーを使用するためには、使用者の回復力が少なくとも 1 回ぶん残っていないなければならない。

無限回パワー

ボルスティング・ストライク パラディン／攻撃／1 Bolstering Strike / 賦活打撃

君は敵を容赦もためらいもなく攻撃し、君の正しさには信仰の活力という報いが与えられる。

[無限回] ◆ [信仰]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 16 対 AC

ヒット：1d8 + 10 ダメージ。君は + 2 の一時的ヒット・ポイントを得る。

エンフィーブリング・ストライク パラディン／攻撃／1 Enfeebling Strike / 腕痺れさす打撃

君の猛烈な武器攻撃は敵の力を弱める。

[無限回] ◆ [信仰]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 16 対 AC

ヒット：1d8 + 10 ダメージ。君が目標をマークしているなら、目標は使用者の次のターンの終了時まで攻撃ロールに - 2 のペナルティを被る。

遭遇毎パワー

チャンネル・ディヴィニティ：ディヴァイン・メトル パラディン／クラス特徴 Channel Divinity : Divine Mettle / 神性伝導：信仰の奮起

君の、己が神格への揺るぎなき信仰心が、近くのクリーチャーに己を苛む苦難に抵抗する力を与える。

[遭遇毎] ◆ [信仰]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 10

目標：爆発の範囲内にいるクリーチャー 1 体

効果：目標は 1 回のセーヴィング・スローを行なう。このロールには + 5 ボーナスがつく。

チャンネル・ディヴィニティ：ディヴァイン・ストレンクス パラディン／クラス特徴 Channel Divinity : Divine Strength / 神性伝導：信仰の力

君は己が神格に、敵を打ち倒す信仰の力を懇請する。

[遭遇毎] ◆ [信仰]

マイナー・アクション 使用者

効果：君がこのターンに行なう次の 1 回の攻撃のダメージに + 5 追加ダメージを加える。

チャンネル・ディヴィニティ：シュア・プロテクション 特技パワー Channel Divinity : Sure Protection / 神性伝導：確かな守り

掌を空けておけば、君の息を継ぐ一瞬も隙を突かれることはない。

[遭遇毎] ◆ [信仰]

フリー・アクション 近接範囲・爆発 5

トリガー：君か、味方が底力を使用する。

目標：トリガーを起動したクリーチャー。

効果：目標の次のターンの開始まで、目標の防御値に + 3 パワー・ボーナスを与える。

ドラゴン・ブレス ドラゴンボーン／種族パワー Dragon Breath / 竜の吐息

君が雄叫びと共に口を大きく開くと、竜の血脈による恐るべき力が口からふき出して敵たちを飲み込む。

[遭遇毎] ◆ [冷気]

マイナー・アクション 近接範囲・噴射 3

目標：噴射の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃：+ 14 対“反応”

ヒット：2d6 + 1[冷気]ダメージ。

シールドイング・スマイト パラディン／攻撃／1 Shielding Smite / 盾なる一撃

君が得物を振るうと、1 人の仲間の前に透明な金色の盾が出現する。

[遭遇毎] ◆ [信仰]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+ 16 対 AC

ヒット：2d8 + 10 ダメージ。

効果：使用者の次のターンの終了時まで、使用者から 5 マス以内にいる味方 1 人は AC に + 2 パワー・ボーナスを得る。

コール・トゥ・アームズ パラディン／攻撃／3 Call to Arms

君は敵を、君が戦いたい場所に誘い込む。

[遭遇毎] ◆ [信仰]、[武器]

標準アクション 近接範囲・爆発 5

目標：君がマークしているクリーチャー 1 体

一次攻撃：+ 10 対“意志”

ヒット：君は、君と隣接している接敵面に対象を引き寄せる。そのとき、敵に近接武器による二次攻撃を行うことができる。

二次攻撃：+ 18 対 AC

ヒット：2d8 + 10 ダメージ

シールド・オヴ・ディシプリン パラディン／汎用／6
Shield of discipline

何年もの過酷な自己訓練は、敵の攻撃に対しておおいに役立つ。

[遭遇毎] ◆ [信仰]

マイナー・アクション **使用者**

効果：君の次のターンの終了まで、すべてのダメージに対して抵抗5を得る。

ブレイド・オヴ・ライト パラディン／攻撃／7
Blade of Light

黄金色の光が君の武器を包みこむ。その暖かな光によって、君は暗闇と恐怖の力に備えた強さを得る。

[遭遇毎] ◆ [信仰]、[光輝]、[武器]

標準アクション **近接攻撃・武器**

目標：クリーチャー1体

攻撃：+16 対AC

ヒット：3d8 + 10 [光輝] ダメージ。君の次のターンの終了まで、すべての防御値に [恐怖] と [死霊] に対する +2 ボーナスを得る。

特殊：突撃をした時、君の近接基礎攻撃にこのパワーを使うことができる。

クレンジング・スピリット パラディン／汎用／10
Cleansing Spirit / 浄化の精霊

君が指定したクリーチャーの頭上に、半透明な輪郭が一瞬現れる。この信仰の精霊は、身振りによってそのクリーチャーの苦難のいくばくかを取り除き、即座に消え去る。

[遭遇毎] ◆ [信仰]

マイナー・アクション **遠隔・5**

目標：使用者または味方1人

効果：目標は+2のボーナス付きで1回のセーヴィング・スローを行なう。

プロテクティング・スマイト 恩寵／シールド／攻撃／11
Protecting smite

君の敵への決定的な一撃は君の味方に、彼ら自身の防御に精神を集中し、引き受ける機会を与える。

[遭遇毎] ◆ [信仰]、[武器]

標準アクション **近接攻撃・武器**

目標：クリーチャー1体

攻撃：+16 対AC

ヒット：1d8 + 10 ダメージ。および、5マス以内にいる味方は、そのキャラクターの次のターンの開始時まで、すべての防御値に+2のボーナスを得る。

一日毎パワー

パラディンズ・ジャッジメント パラディン／攻撃／1
Paladin's Judgment / パラディンの裁き

君の近接攻撃は、敵には罰を、味方には癒しを与える。

[一日毎] ◆ [信仰]、[治癒]、[武器]

標準アクション **近接・武器**

目標：クリーチャー1体

攻撃：+16 対AC

ヒット：3d8 + 10 ダメージ。使用者から5マス以内にいる味方1人は回復力を使用できる。

ミス：使用者から5マス以内にいる味方1人は回復力を使用できる。

マーターズ・ブレッシング パラディン／汎用／2
Martyr's Blessing / 殉教者の祝福

隣接する仲間が攻撃を受けるとき、君はこれをかばって身を投げ出す。

[一日毎] ◆ [信仰]

即応・割込 **近接範囲・爆発1**

トリガー：隣接する味方1人に対する1回の近接または遠隔攻撃がヒットする

効果：使用者が代わりにその攻撃を受ける。

マーターズ・リトリビューション パラディン／攻撃／5
Martyr's Retribution / 殉教者の応報

君が敵を打ち倒すために自分の回復力を犠牲に捧げると、君の武器は信仰の光に包まれる。

[一日毎] ◆ [光輝]、[信仰]、[武器]

標準アクション **近接・武器**

目標：クリーチャー1体

攻撃：+16 対AC、使用者は1回の回復力を消費しなければならないが、その際にヒット・ポイントは回復しない

ヒット：4d8 + 10の[光輝]ダメージ。

ミス：半減ダメージ。

シャクルズ・オヴ・ジャスティス パラディン／攻撃／9
Shackles of Justice

対象が別の者を傷つけようとしたとき、君の周囲から発する黄金の光が撃ちかかり、敵は代償を支払う。

[一日毎] ◆ [光輝]、[信仰]、[武器]

標準アクション **近接・武器**

目標：クリーチャー1体

一次攻撃：+16 対"意志"

ヒット：2d8 + 10 ダメージ。対象へ1回の二次攻撃を行う。

二次攻撃：+16 対"意志"

ヒット：対象がダメージを与えたなら、2d6 [光輝] ダメージを与える (セーブ・終了)

アイテム

リプローチフル・ロングソード+3 レベル12

この武器による命中は、君の敵から機敏さを減じさせる。

クリティカル：+3d6 ダメージ

パワー(一日毎)：フリー・アクション。君が武器による攻撃が命中した時に、このパワーを使う。君の目標は、攻撃ロールに-2のペナルティをうける (セーブで終了)。

ヘビー・ヒーラーズ・シールド レベル10

この盾は、敵の打撃を妨げるだけでなく、回復力を強化する。

パワー(一日毎) ◆ [治癒]：フリー・アクション。君か、視線が通っている君の仲間のヒット・ポイントが回復する際にこのパワーを使う。君かまたは仲間は、治療効果のできる限り最大の結果と等しいヒットポイントを取り戻し、更に追加で5ヒット・ポイントを回復する。