名　前

クラス／種族　**パラディン**　／

能力値

筋　力：	+4
敏捷力：	−1
耐久力：	+2
知　力：	+0
判断力：	+1
魅　力：	+3

18	-1	6
AC	イニシアチブ	移動力

HP

／ 44

技　能

〈運動〉+7
〈医術〉+4
〈知覚〉+4
〈生存〉+4

セーヴィングスロー

筋　力：	+4
敏捷力：	−1
耐久力：	+2
知　力：	+0
判断力：	+4
魅　力：	+6

装備品

【健全なる肉体】
体内を流れる信仰魔法の力により、君は病気に対する完全耐性を得る。

ウォーハンマー　アクション

判定：1d20+7　射程：1マス
ダメージ：1d8+4

君は2回の**近接攻撃**を行なう。それぞれの攻撃の間に、移動を行なってもよい。

護衛　リアクション

君が見ることができるクリーチャーが、君以外の、君から**1マス**以内にいるクリーチャーを攻撃したなら、君は**リアクション**を用いてその攻撃の攻撃ロールに**不利**を付けることができる。

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+7　ダメージ：1d8+4

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。

癒しの手　/ 25

癒しの手・回復　アクション

君は1回のアクションとして1体のクリーチャーに接触し、癒しの手のポイントを任意の点数消費することで、そのクリーチャーのヒット・ポイントを同じだけ回復できる。

癒しの手・解毒　アクション

君は1回のアクションとして1体のクリーチャーに接触し、癒しの手のポイントを**5ポイント**消費することで、目標の毒状態を終了させることができる。

神聖伝導　◯

武器聖別　アクション

君は自分が手に持っている武器1つに正のエネルギーを宿すことができる。以後1分間、君はその武器で行なう攻撃ロールに**+3**のボーナスを得る。

不浄者退散　アクション

君は聖印を掲げて祈る。君から**6マス**以内にいるアンデッドはみな、**【判断力】セーヴ**を行なわねばならない。セーヴに失敗したクリーチャーは、1分間が経過するかダメージを受けるまで君から逃げ出す。

呪　文

▼レベル 1　◯◯◯◯

神聖なる一撃：1 レベル

君が近接攻撃で1体のクリーチャーにヒットを与えた時に使用できる。目標に武器本来のダメージに加えてさらに**2d8ダメージ**を与える。目標がアンデッドであるならこの追加ダメージは代わりに**3d8**となる。

ディヴァイン・フェイヴァー　ボーナスアクション

持続時間：10ラウンド

君が祈ると、信仰の輝きが君を強化する。この呪文が終了するまで、君の攻撃はヒットするたびに**1d4**の追加ダメージを与える。

▼レベル 2　◯◯

神聖なる一撃：2 レベル

君が近接攻撃で1体のクリーチャーにヒットを与えた時に使用できる。目標に武器本来のダメージに加えてさらに**3d8ダメージ**を与える。目標がアンデッドであるならこの追加ダメージは代わりに**4d8**となる。