

# PALADIN ASSERMENTE



DE

Niveau  
de Paladin

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lancement de Sort

## DETECTION DU MAL

Detecte le mal dans une creature ou un objet dans un rayon de 18 metre. Est compté comme une action de mouvement.

Ne peut détecter aucune autre auras maléfique aux alentours.

## GRACE DIVINE

Niveau

CHA

Bonus sur tous les jets de sauvegarde

## AURA

Niveau

3

### AURA DE COURAGE

Immunisé contre les effets de peur, incluant les effets magiques. Les alliés a moins de 3m gagnes +4 de sauvegarde contre les effets de peur.

Niveau

8

### AURA DE RESOLUTION

Immunité contre les charmes, meme magique. Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre les charmes.

Niveau

11

### AURA DE JUSTICE

Dépense 2 utilisation de Châtiment du Mal pour donner la possibilité de l'utiliser. Ce bonus reste 1 minute mais doit être utilisé au premier tour.

Niveau

14

### AURA DE FOI

Armes considérées d'alignement Bon pour vaincre la RD

Niveau

17

### AURA DE VERTU

Gagne réduction de dégâts 5/Mal. Immunisé aux effets de coercion, même magiques. Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre les charmes.

## SANTE DIVINE

Niveau

3

Immunité aux maladies, meme les magiques.

## CANALISATION D'ENERGIE POSITIVE

Niveau

4

Canaliser de l'énergie positive utilise deux des utilisations du jour de l'imposition des mains

JET  
D'ÉNERGIE

Niveau  
de Paladin

Divers

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

VOLONTE  
SAVE DC

Niveau  
de Paladin

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CHA} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

## LIEN DIVIN

Niveau

5

☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE

Nom

Type

☐ Convoqués  
Aujourd'hui

Améliorations

## SORTS

DD de sauvegarde  
du sort

Sorts  
par jour

= Sorts de base + Sorts supplémentaires  
CHA

	1				
	2				
	3				
	4				

DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + CHA + niveau de sort

Concentration

$$\boxed{\phantom{000}} = \text{CHA} + \phantom{00}$$

Niveau de  
Lancement de Sort

# Oathbound Paladin

VOW

## CODE DE CONDUITE

## CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS  
Aujourd'hui

Niveau  
de Paladin

Divers

Ennemis  
Aujourd'hui

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{00} \div 3 \right) + \phantom{00} \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

BONUS  
D'ATTAQUE

Divers

BONUS  
DE PARADE

Divers

$$\boxed{\phantom{000}}_{\text{possibilité au allies}} = \text{CHA} + \phantom{00} + \boxed{\phantom{000}}_{\text{+ CA}} = \text{CHA} + \phantom{00}$$

Une attaque réussie avec le châtimement du Mal ignore la réduction de dégâts

Les dégâts de Châtiment sont doublés pour le premier coup réussi contre les extérieurs mauvais, dragons mauvais et morts-vivants.

BONUS DE  
DÉGÂTS

Niveau  
de Paladin

Divers

BONUS AUX DÉGÂTS  
CONTRE LE MAL

Niveau  
de Paladin

Divers

$$\boxed{\phantom{000}}_{\text{+}} = \phantom{00} + \phantom{00} + \boxed{\phantom{000}}_{\text{+}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS  
PAR JOUR

Niveau  
de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CHA} + \phantom{00} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

Niveau

2

SOINS  
POINTS DE VIE

Niveau  
de Paladin

Divers

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

Niveau

3

GRÂCES

12

6

15

9

18

## SORTS PREPARES

☐

True strike

☐

☐

1

☐

☐

☐

☐

Acute sense

☐

☐

2

☐

☐

☐

☐

Touch of idiocy

☐

☐

3

☐

☐

☐

☐

Spell immunity

☐

☐

4

☐

☐

☐

## CHAMPION SACRÉ

Augmente la réduction de dégâts de 10/maléfique

Niveau

20

En touchant un personnage avec Châtiment du Mal, celui sera affecté par Bannissement. L'effet de Châtiment du Mal se termine après cette attaque

Soigne le maximum de points de vie possible avec la canalisation d'énergie positive et l'imposition des mains