

# PALADIN ASSERMENTE



DE

Paladin  
Niveau

Paladin Niveau 3 Lanceur 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

2

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

Paladin  
Niveau

Divers

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

DD DE SAUVEGARDE  
DE VOLONTÉ

Paladin  
Niveau

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

## LIEN DIVIN

☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE

Niveau

5

Nom

Type

☐ Convoqués  
Aujourd'hui

Améliorations

## SORTS

Sort	DD sauvegarde	Sorts par jour	=	Base Sorts	+ supplémentaires CHA
	1				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	2				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	3				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Concentration

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

Niveau de  
Lanceur de Sort

# Oathbound Paladin

VOW

## CODE DE CONDUITE

## CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS

Paladin  
Niveau

Divers

Ennemis  
Aujourd'hui

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

☐☐  
☐☐

BONUS

D'ATTAQUE

Divers

BONUS

DE PARADE

Divers

$$\boxed{\phantom{000}}_{\text{possibilité au allié de}} \text{CHA} + \phantom{000} = \boxed{\phantom{000}} + \text{CA} = \text{CHA} + \phantom{000}$$

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

Paladin  
Niveau

Divers

BONUS AUX DÉGÂTS

CONTRE LE MAL

Paladin  
Niveau

Divers

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

## IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS  
PAR JOUR

Paladin  
Niveau

Divers

Utilisations aujourd'hui

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

☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Niveau

2

SOINS  
POINTS DE VIE

Paladin  
Niveau

Divers

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

Niveau GRÂCES

3

12

6

15

9

18

## SORTS PRÉPARÉS

☐☐☐ 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