

# PALADIN

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin -3 = Niveau de Lanceur de Sort

Niveau de Paladin

## DETECTION DU MAL

Detecte le mal dans une creature ou un objet dans un rayon de 18 metre. Est compte 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 gagnent +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 au alliés 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

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(arrondi au supérieur)

VOLONTE SAVE DC

Niveau de Paladin

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CHA}$$

(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			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	2			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	3			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	4			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Concentration

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

Niveau de Lanceur de Sort

## CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Ennemis Aujourd'hui

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 3 \right) + \phantom{00}$$

(arrondi au supérieur)

BONUS D'ATTAQUE

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

Divers

BONUS DE PARADE

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

Divers

Une attaque réussie avec le châtiment 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

+  $\boxed{\phantom{00}}$  =  $\phantom{00}$  +  $\phantom{00}$

Niveau de Paladin

Divers

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

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

Niveau de Paladin

Divers

## IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CHA} + \phantom{00}$$

(arrondi à l'inférieur)

Niveau 2

SOINS POINTS DE VIE

Niveau de Paladin

Divers

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(arrondi à l'inférieur)

GRANDS

Niveau 3

6

9

12

15

18

## SORTS PREPARES

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

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