

# DIVINE DEFENDER



DE

(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lancer de Sort

Niveau de Paladin

Niveau de Lancer de Sort

## 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

### AURA DE COURAGE

Niveau 3 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

### AURA DE RESOLUTION

Niveau 8 Immunité contre les charmes, meme magique.  
Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre les charmes

### AURA DE JUSTICE

Niveau 11 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.

### AURA DE FOI

Niveau 14 Armes considérées d'alignement Bon pour vaincre la RD

### AURA DE VERTU

Niveau 17 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  
$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00}$$
  
(arrondi au supérieur)

### VOLONTE SAVE DC

Niveau de Paladin Divers  
$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CHA}$$
  
(arrondi à l'inférieur)

## LIEN DIVIN

Niveau 5 ☐ MONTURE ☐ ARME ☐ ARMURE  
Nom

Type ☐ Convoqués Aujourd'hui

Améliorations

## SORTS

DD de sauvegarde du sort	Sorts par jour	Sorts de base	Sorts supplémentaires de CHA
1			
2			
3			
4			

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

## CHÂTIMENT DU MAL

### ENNEMIS PAR JOUR

Niveau de Paladin Divers  
$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 3 \right) + \phantom{00}$$
  
(arrondi au supérieur)

Ennemis Aujourd'hui

☐☐  
☐☐

### BONUS D'ATTAQUE

Niveau de Paladin Divers  
$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CHA} + \phantom{00}$$

### BONUS DE PARADE

Niveau de Paladin Divers  
$$+ \boxed{\phantom{00}} \text{ CA} = \text{CHA} + \phantom{00}$$

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

### BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

Niveau de Paladin Divers  
$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## IMPOSITION DES MAINS

### UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin Divers  
$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CHA} + \phantom{00}$$
  
(arrondi à l'inférieur)

Utilisations aujourd'hui

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

### SOINS POINTS DE VIE

Niveau de Paladin Divers  
$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00}$$
  
(arrondi à l'inférieur)

## SHARED DEFENCE

Niveau 3 **CA** **DMD** Spend two uses of Lay On Hands to grant a bonus to all adjacent allies.

9 **+2** **+2**  
15 **+3** **+3**

**CHA** trs Duration of bonus

Niveau 6 Bonus granted to all allies within 10ft.  
Allies within range who reach lower than 0hp automatically stabilise.

Niveau 12 Bonus granted to all allies within 15ft.  
Allies within range are immune to bleed damage

Niveau 18 Bonus granted to all allies within 20ft.  
Allies within range gain a 25% chance to negate sneak or critical hit damage.

## SORTS PREPARES

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<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"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <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"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<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"/> <input type="checkbox"/>

## 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