

HOSPITALER



(PALADIN)

Paladin
Niveau

Paladin
Niveau - 3 = Niveau de
Lanceur 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

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 OF HEALING**
Spend one use of Channel Energy to create a 30ft aura.
Allies automatically stabilise and are immune to bleed.
Each round allies are healed 1hp per hit die, and may make
an extra saving throw against curses, disease or poison.

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 coercition, 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 Prêtre Niveau = Paladin Niveau - 3

CANALISATION PAR JOUR

Divers Aujourd'hui
 $\square = 3 + \text{CHA} +$

JET D'ÉNERGIE

Prêtre Niveau Divers
 $d6 = \left(\frac{\text{Niveau}}{2} \right) +$
(arrondi au supérieur)

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ

Prêtre Niveau
 $\square = 10 + \left(\frac{\text{Niveau}}{2} \right) + \text{CHA}$
(arrondi à l'inférieur)

LIEN DIVIN

Niveau
5 ☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE
Nom

Type ☐ Convoqués
Aujourd'hui

Améliorations

SORTS

Sort	DD sauvegarde	Sorts par jour	=	Base Sorts	Sorts supplémentaires
	1				CHA
	2				
	3				
	4				

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

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

Paladin Niveau Divers
 $\square = \left(\frac{\text{Niveau}}{6} \right) +$
(arrondi au supérieur)

Ennemis
Aujourd'hui
 $\square \square$

BONUS D'ATTAQUE

Divers
 $+ \square = \text{CHA} +$

BONUS DE PARADE

Divers
 $+ \text{CA} = \text{CHA} +$

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

Paladin Niveau Divers
 $\text{BONUS} \square = +$

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

Paladin Niveau Divers
 $+ \square = \left(\frac{\text{Niveau}}{2} \right) +$

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

Paladin Niveau Divers
 $\square = \left(\frac{\text{Niveau}}{2} \right) + \text{CHA} +$
(arrondi à l'inférieur)

Utilisations aujourd'hui
 $\square \square \square \square \square \square$

Niveau
2

SOINS POINTS DE VIE

Paladin Niveau Divers
 $\square d6 = \left(\frac{\text{Niveau}}{2} \right) +$
(arrondi à l'inférieur)

GRÂCES

Niveau
3

6

9

12

15

18

SORTS PRÉPARÉS

$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	1	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	2	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	3	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	4	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$

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