

PALADIN ASSERMENTE



DE

Niveau
de Paladin

Niveau
de Paladin - 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 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

Niveau
de Paladin

Divers

d6 = ($\div 2$) +

(arrondi au supérieur)

DD DE SAUVEGARDE
DE VOLONTÉ

Niveau
de Paladin

= 10 + ($\div 2$) + 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			
	2			
	3			
	4			

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

Concentration

= CHA +

Niveau de
Lanceur de Sort

Oathbound Paladin

VOW

CODE DE CONDUITE

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS

Niveau
de Paladin

Divers

Ennemis
Aujourd'hui

= ($\div 3$) + (arrondi au supérieur)

BONUS

D'ATTAQUE

Divers

BONUS

DE PARADE

Divers

Capacité au allies de CHA + + CA = CHA +

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

Niveau
de Paladin

Divers

+ = + = ($\times 2$) +

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS
PAR JOUR

Niveau
de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

= ($\div 2$) + CHA +

(arrondi à l'inférieur)

Niveau
2

SOINS
POINTS DE VIE

Niveau
de Paladin

Divers

d6 = ($\div 2$) + (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