

PALADIN

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin 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 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
$$\text{d6} = \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{Divers}$$

(arrondi au supérieur)

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ
Niveau de Paladin
$$= 10 + \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{CHA}$$

(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	Sorts de base	Sorts supplémentaires CHA
<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>

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

Concentration = **CHA** + Niveau de Lanceur de Sort

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

Niveau de Paladin Divers
$$\text{Ennemis Aujourd'hui} = \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{3} \right) + \text{Divers}$$

(arrondi au supérieur)

BONUS D'ATTAQUE

Niveau de Paladin Divers
$$+ \text{CHA} + \text{Divers}$$

BONUS DE PARADE

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

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

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

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

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

(arrondi à l'inférieur)

Utilisations aujourd'hui

SOINS POINTS DE VIE

Niveau de Paladin Divers
$$\text{d6} = \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{Divers}$$

(arrondi à l'inférieur)

GRÂCES

Niveau **3**

6

9

12

15

18

SORTS PREPARES

<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	1 <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2 <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3 <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4 <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

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