

DIVINE HUNTER

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de L'anceur de Sort

Niveau de Paladin

Niveau de L'anceur 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

SHARED PRECISION

Niveau 3

On hitting with a ranged attack, allies within 10ft gain the benefits of Precise Shot until your next turn.

AURA

Niveau 8

AURA OF CARE

Allies within 10ft (who are mobile) no longer provide cover against ranged attacks, unless they wish to.

Niveau 14

AURA DE FOI

Armes considérées d'alignement Bon pour vaincre la RD

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

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

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ

Niveau de Paladin

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

LIEN DIVIN

Niveau 5

ARME LIÉE

☐ 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

HUNTER'S BLESSING

Niveau 11

Spend one use of Smite Evil to grant yourself and all allies within 10ft the benefits of Deadly Aim, Precise Shot and Improved Precise Shot.

This lasts for 1 minute. Evil creatures do not benefit.

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Ennemis Aujourd'hui

$$\text{ENNEMIS PAR JOUR} = \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{3} \right) + \text{Divers} \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

BONUS D'ATTAQUE

Divers

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

BONUS DE PARADE

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

$$+ \text{DÉGÂTS} = \text{DÉGÂTS} + \text{Divers}$$

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

Niveau de Paladin

Divers

$$+ \text{DÉGÂTS} = \left(\text{DÉGÂTS} \times 2 \right) + \text{Divers}$$

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

$$\text{UTILISATIONS PAR JOUR} = \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{CHA} + \text{Divers} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

Niveau 2

SOINS POINTS DE VIE

Niveau de Paladin

Divers

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

GRÂCES

Niveau

3

12

6

15

9

18

Niveau GRÂCES

6

Spend two uses to use Lay On Hands at a distance.

RANGE

Niveau

$$\text{RANGE} \text{ m} = \text{Niveau} \times 5 \text{ ft}$$

SORTS PREPARES

□ □ □

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □

RIGHTEOUS HUNTER

Niveau 14

Ranged weapons used by yourself and allies within 10ft count as good-aligned for the purposes of overcoming damage reduction.

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