

PALADIN ASSERMENTE



DE

Niveau
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 compté comme une action de mouvement.

Ne peut détecter aucune autre auras maléfique aux alentours.

HOLY REACH

Niveau 2 Spend one use of Smite Evil to extend the reach of your weapon by 5ft for 1 minute.

AURA

AURA DE COURAGE

Niveau 3 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.

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 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 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 Canaliser de l'énergie positive utilise deux des utilisations du jour de l'imposition des mains

JET D'ENERGIE

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

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ

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

LIEN DIVIN

Niveau ☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE

5

Type ☐ Convoqués Aujourd'hui

Améliorations

HORDEBREAKER

Niveau When you hit an evil creature with an attack of opportunity, deal an extra 1d6 damage.

11 When using Holy Reach, make extra attacks of opportunity equal to CHA.

SORTS

DD de sauvegarde du sort = Sorts par jour + Sorts supplémentaires de base + CHA

	1			
	2			
	3			
	4			

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

Concentration $\frac{\text{CHA}}{2}$ = Niveau de Lanceur de Sort

Oath against Savagery

VOW

CODE DE CONDUITE

Always heed the call of a community in danger from savages.
Be the first in line to defend a settlement and the last to retreat.

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS

Ennemis Aujourd'hui

Niveau de Paladin Divers
= ($\frac{\text{Niveau de Paladin}}{3}$) + (arrondi au supérieur)

BONUS D'ATTAQUE

Divers

+ = CHA +

BONUS DE PARADE

Divers

+ 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 CONTRE LE MAL

Niveau de Paladin Divers

+ = ($\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2}$) +

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

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

SOINS POINTS DE VIE

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

GRÂCES

Niveau 3 12

6 15

9 18

SORTS PREPARES

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Deathwatch	<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"/> Protection from arrows	<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"/> Haste	<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"/> Divine power	<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