

HOSPITALER



(PALADIN)

Niveau de Paladin

Niveau de Paladin - 3 = 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

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 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 Niveau de Prêtre = Niveau de Paladin - 3

CANALISATION PAR JOUR

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

JET D'ÉNERGIE

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

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ

Niveau de Prêtre $\square = 10 + \left(\frac{\square}{2} \right) + \text{CHA}$ (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
\square	1	\square	$\square \square \square \square$
\square	2	\square	$\square \square \square \square$
\square	3	\square	$\square \square \square \square$
\square	4	\square	$\square \square \square \square$

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

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

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

Ennemis Aujourd'hui $\square \square$

BONUS D'ATTAQUE

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

BONUS DE PARADE

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

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 $\square = \text{Divers}$

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

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

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

Niveau 2

SOINS POINTS DE VIE

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

GRÂCES

Niveau 3

6

9

12

15

18

SORTS PREPARES

$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	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