

SACRED SERVANT

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lanceur de Sort

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 detecter aucune autre auras maléfique aux alentours.

GRACE DIVINE

Niveau 2

CHA

Bonus sur tous les jets de sauvegarde

AURA

AURA DE COURAGE

Niveau 3

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

AURA DE JUSTICE

Niveau 11

Dépense 2 utilisation de Châtiment du Mal pour donner la possibilité au allies de l'utiliser. Ce bonus reste 1 minute mais doit être utilisé au premier tour.

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'ÉNERGIE

Niveau de Paladin

Divers

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

VOLONTE SAVE DC

Niveau de Paladin

(arrondi au supérieur)

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

(arrondi à l'inférieur)

DOMAINE

Niveau 4

Pouvoir Accordé

Pouvoir Accordé

Niveau	DD	Utilisations par jour	Niveau	DD	Utilisations par jour

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

CALL CELESTIAL ALLY

Niveau 8

Lesser Planar Ally

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lanceur de Sort

12 Planar Ally

Called this week

16 Greater Planar Ally

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Niveau de Paladin

Divers

Ennemis Aujourd'hui

$$\text{ENNEMIS PAR JOUR} = \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{3} \right) + \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{6} \right) - 1 + \text{Divers}$$

(arrondi au supérieur) (arrondi au supérieur)

BONUS D'ATTAQUE

Divers

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

BONUS DE PARADE

Divers

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

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

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

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

Niveau de Paladin

Divers

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

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

(arrondi à l'inférieur)

Niveau 2

SOINS POINTS DE VIE

Niveau de Paladin

Divers

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

(arrondi à l'inférieur)

GRÂCES

Niveau

3

12

6

15

9

18

SORTS PREPARES

Sort de domaine +1	1	
Sort de domaine +1	2	
Sort de domaine +1	3	
Sort de domaine +1	4	

LIEN DIVIN

HOLY SYMBOL OF

DUREE

Niveau de Paladin

$$\text{mins} = \text{Niveau de Paladin}$$

- +1 caster level on any Paladin spell
- +1 use /day of Lay On Hands
- +1 DC on Channel Positive Energy
- +1d6 Channel Energy damage

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