

# PALADIN ASSERMENTE



DE

Niveau  
de Paladin

Niveau de Paladin - 3 - 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.

## 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 gagnes +4 de sauvegarde contre les effets de peur

Niveau  
8

### ANCHORING AURA

Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order to use extradimensional travel.  
Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft.

Niveau  
11

### AURA DE JUSTICE

Dépense 2 utilisation de Châtiment du Mal pour donner la possibilité au allié 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 coercition, même magiques.  
Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre

## 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

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

DD DE SAUVEGARDE  
DE VOLONTÉ

Niveau  
de Paladin

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CHA} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

## LIEN DIVIN

Niveau ☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE  
5

Type ☐ Convoqués  
Aujourd'hui

Améliorations

## SORTS

Sort	DD sauvegarde	Sorts par jour	=	Sorts de base	+ Sorts supplémentaires CHA
	1				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	2				<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"/>
	4				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Concentration

$$\boxed{\phantom{00}} = \text{CHA} + \text{Niveau de Lanceur de Sort}$$

# Oath against fiends

VOW

## CODE DE CONDUITE

Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it.  
Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends.

## CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS

Niveau  
de Paladin

Divers

Ennemis  
Aujourd'hui

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 3 \right) + \phantom{00} \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

BONUS  
D'ATTAQUE

Divers

BONUS  
DE PARADE

Divers

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CHA} + \phantom{00} \quad + \boxed{\phantom{00}} \text{ CA} = \text{CHA} + \phantom{00}$$

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

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00} \quad + \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS  
PAR JOUR

Niveau  
de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \text{CHA} + \phantom{00} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

Niveau  
2

SOINS  
POINTS DE VIE

Niveau  
de Paladin

Divers

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \phantom{00} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

Niveau GRÂCES

3

15

6

18

12

## SORTS PREPARES

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Resist energy	<input type="checkbox"/> <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"/> Detect thoughts	<input type="checkbox"/> <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"/> Invisibility purge	<input type="checkbox"/> <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"/> Plane shift	<input type="checkbox"/> <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