

DIVINE DEFENDER

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lancement de Sort

Niveau de Paladin

Niveau de Lancement 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 gagnes +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 DE JUSTICE**
Dépense 2 utilisation de Châtiment du Mal pour donner la possibilité au alliés 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 coercion, 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

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

(arrondi au supérieur)

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ Niveau de Paladin

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

(arrondi à l'inférieur)

LIEN DIVIN

Niveau 5 ☐ MONTURE ☐ ARME ☐ ARMURE
Nom

Type ☐ Convoqués Aujourd'hui

Améliorations

SORTS

Sort DD sauvegarde	Sorts par jour	=	Sorts de base	Sorts supplémentaires de CHA
1				
2				
3				
4				

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

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

$$\boxed{\text{ENNEMIS}} = \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{3} \right) + \text{Divers}$$

(arrondi au supérieur)

Ennemis Aujourd'hui

☐
☐
☐

BONUS D'ATTAQUE

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

BONUS DE PARADE

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

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

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

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

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

(arrondi à l'inférieur)

Utilisations aujourd'hui

☐
☐
☐

SOINS POINTS DE VIE

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

(arrondi à l'inférieur)

SHARED DEFENCE

Spend two uses of Lay On Hands to grant a bonus to all adjacent allies.

Niveau	CA	DMD
3	+1	+1
9	+2	+2
15	+3	+3

Niveau 6 Bonus granted to all allies within 10ft.
Allies within range who reach lower than 0hp automatically stabilise.

Niveau 12 Bonus granted to all allies within 15ft.
Allies within range are immune to bleed damage

Niveau 18 Bonus granted to all allies within 20ft.
Allies within range gain a 25% chance to negate sneak or critical hit damage.

SORTS PREPARES

<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"/>
<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"/>
<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"/>
<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"/>

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