

# HOLY TACTICIAN

DE



(PALADIN)

Paladin  
Niveau

Paladin  
Niveau

Niveau de  
Lanceur de Sort

3

## 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

## TACTICAL ACUMEN

Niveau

Teamwork feat

Shared

3

7

11

15

19

## BATTLEFIELD PRESENCE

Grant one feat to all allies within 30ft. Change as a swift action.

## Niveau MASTERFUL PRESENCE

20 Grant a different feat to each ally.

## 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

Paladin  
Niveau

Divers

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

DD DE SAUVEGARDE  
DE VOLONTÉ

Paladin  
Niveau

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

## GUIDE THE BATTLE

Niveau 8 Once per round as a move action, direct your allies.  
Allies within 30ft may take a 5ft step as a free action,  
which does not provoke attacks of opportunity.

Niveau 15 Free 5ft step may be through difficult terrain.

## AURA

### Niveau AURA DE FOI

14 Armes considérées d'alignement Bon pour vaincre la RD

### AURA DE VERTU

Niveau Gagne réduction de dégâts 5/Mal.

17 Immunisé aux effets de coercion, même magiques.

Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre les charmes.

## SORTS

Sort		Sorts	=	Base	Sorts supplémentaires
DD sauvegarde		par jour		Sorts	CHA
	1				□ □ □ □
	2				□ □ □ □
	3				□ □ □ □
	4				□ □ □ □

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

# WEAL'S CHAMPION

UTILISATIONS  
PAR JOUR

Paladin  
Niveau

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

Aujourd'hui □ □ □ □ □

DUREE

Paladin  
Niveau

$$\boxed{\phantom{00}}_{\text{trs}} = \phantom{00} \div 2 \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

Expired □ □ □ □ □ □ □ □

## BONUS

Est compté comme une action de mouvement.

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

## BONUS DE

DÉGÂTS

Paladin  
Niveau

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

On a successful hit, non-evil allies within 30ft gain this bonus for 1 round:

BONUS  
D'ATTAQUE

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

BONUS DE

DÉGÂTS

Paladin  
Niveau

$$+ \boxed{\phantom{00}} = 1 + \left( \phantom{00} \div 5 \right)$$

## Niveau WEAL'S WRATH

11 Spend two uses of Weal's Champion to make its bonus to allies last until the enemy is slain,  
or the Paladin is rendered unconscious.

## Niveau MASTERFUL PRESENCE

20 Critical hits made by allies affected by Weal's Champion are automatically confirmed.

## IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS  
PAR JOUR

Paladin  
Niveau

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

Paladin  
Niveau

Divers

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

## GRÂCES

Niveau

3

6

9

12

15

18

## SORTS PRÉPARÉS

□ □ □

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □