

# 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

### 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 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

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

(arrondi au supérieur)

### DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ

Niveau  
de Paladin

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

(arrondi à l'inférieur)

## 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

## CHAMPION SACRÉ

Augmente la réduction de dégâts de 10/maléfique

Niveau 20 On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment. The effect of Smite Evil ends after this attack.

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.

# Oath of Charity

VOW

## CODE DE CONDUITE

Always offer help to good creatures who need it.

Always offer help to the poor and destitute.

## CHÂTIMENT DU MAL

### ENNEMIS

Niveau de Paladin

Divers

Ennemis  
Aujourd'hui

$$= \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{3} \right) + \text{Divers (arrondi au supérieur)}$$

### BONUS D'ATTAQUE

Divers

### BONUS DE PARADE

Divers

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

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

Divers

### BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

Niveau de Paladin

Divers

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

## CHARITABLE HANDS

### UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

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

(arrondi à l'inférieur)

### SOINS POINTS DE VIE

Niveau de Paladin

Divers

Heal 50% less when used on yourself  
Heal 50% more when used on others

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

Niveau 5

Select new mercies each day

## CHARITABLE MERCIES

Niveau

3

12

6

15

9

18

## SORTS PREPARES

□ □ □ Magic stone	□ □ □
□ □ □	1 □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □ Make whole	□ □ □
□ □ □	2 □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □ Magic vestment	□ □ □
□ □ □	3 □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □ Imbue with spell ability	□ □ □
□ □ □	4 □ □ □
□ □ □	□ □ □