

# HOLY TACTICIAN

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lanceur de Sort

Niveau de Paladin

## 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

Niveau de Paladin

Divers

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

VOLONTE SAVE DC

Niveau de Paladin

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

## 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

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

# WEAL'S CHAMPION

UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin

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

Aujourd'hui □ □ □ □ □

DUREE

Niveau de Paladin

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

Expired □ □ □ □ □ □ □ □

BONUS

Est compté comme une action de mouvement.

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

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau de Paladin

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

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

Niveau de Paladin

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

## WEAL'S WRATH

Niveau 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.

## MASTERFUL PRESENCE

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

## 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

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

## GRÂCES

Niveau

3

6

9

12

15

18

## SORTS PREPARES

□ □ □

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □