

PALADIN ASSERMENTE



DE

Niveau
de Paladin

Niveau
de Paladin - 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 allies 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

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

DD DE SAUVEGARDE
DE VOLONTÉ

Niveau
de Paladin

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

LIEN DIVIN

Niveau ☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE
5

Type ☐ Convoqués
Aujourd'hui

Améliorations

SORTS

DD de sauvegarde du sort = Sorts par jour + Sorts supplémentaires de base + CHA

	1			
	2			
	3			
	4			

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

Concentration

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

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

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

BONUS
D'ATTAQUE

Divers

BONUS
DE PARADE

Divers

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

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

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS
PAR JOUR

Niveau
de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

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

Niveau
2

SOINS
POINTS DE VIE

Niveau
de Paladin

Divers

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

Niveau
3

GRÂCES

15

6

18

12

SORTS PREPARES

☐ ☐ Resist energy

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ Detect thoughts

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ Invisibility purge

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ Plane shift

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

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