



DUNGEONS & DRAGONS®

Xavier

NOM DU PERSONNAGE

oathbreaker Paladin 1

CLASSE ET NIVEAU

Aasimar

RACE

hantée

HISTORIQUE

NOM DU JOUEUR

Chaotic Good

ALIGNEMENT

POINTS D'EXPÉRIENCE

FORCE	4
19	

INSPIRATION	2
BONUS DE MAÎTRISE	

DEXTERITÉ	-1
8	

- 4 Force
- 1 Dextérité
- 1 Constitution
- 1 Intelligence
- 1 Sagesse
- 6 Charisme

CONSTITUTION	1
12	

JETS DE SAUVEGARDE

- 1 Acrobaties (Dex)
- 1 Dressage (Sag)
- 1 Arcanes (Int)
- 6 Athlétisme (For)
- 4 Tromperie(Cha)
- 1 Histoire (Int)
- 1 Perspicacité (Sag)
- 6 Intimidation (Cha)
- 1 Investigation (Int)
- 1 Médecine (Sag)
- 1 Nature (Int)
- 1 Perception (Sag)
- 4 Représentation (C...)

INTELLIGENCE	-1
8	

- 1 Persuasion (Cha)
- 1 Religion (Int)
- 1 Escamotage (Dex)
- 1 Discrétion (Dex)
- 1 Survie (Sag)

COMPÉTENCES

SAGESSE	-1
8	

SAGESSE PASSIVE (PERCEPTION)

LANGUE: Goblin, Infernal

ARMURE: Heavy Armor, Light Armor, Medium

Armor, Shields

ARME: Martial weapons, Simple weapons

AUTRES MAÎTRISES ET LANGUES

9	
---	--

18	ARMOR CLASS
-1	INITIATIVE
9	SPEED

Points de vie max	11
POINTS DE VIE ACTUELS	

POINTS DE VIE TEMPORAIRES	
---------------------------	--

Total	1
HIT DICE	
SUCCESES	○○○○
FAILURES	○○○○
DEATH SAVES	

NOM	ATT	DÉGÂTS / TYPE
Warhammer ...	+6	1d8+4 Bludg...
Warhammer ...	+6	1d10+4 Blud...
Javelin	+6	1d6+4 Piercing
Warhammer	+6	1d8+4 Bludg...

ATTAQUES ET INCANTATIONS



1 Holy Symbol

1 Shield

1 Warhammer

5 Javelin

1 Priest's Pack

1 Chain Mail

2 Rations

ÉQUIPEMENT

Je ne parle pas de ce qui me hante. Je ne veux pas que ma malédiction soit un fardeau pour d'autres.

TRAITS DE PERSONNALITÉ

Un obscur appel me donne le droit d'outrepasser les lois (Chaotique).

IDÉAUX

Mes tourments ont fait fuir la personne que j'aime. Je cherche à reconquérir son amour.

LIENS

J'ai une addiction.

DÉFAUTS

Lay on Hands

Divine Sense

vision nocturne

Mains guérisseuses

Cœur des ténèbres

Résistances

CAPACITÉS ET TRAITS

NOM

ATT

DÉGÂTS / TYPE

CP	SP	EP	GP	PP
----	----	----	----	----

Total: 5Total: 5

5

5

LAY ON HANDS

DIVINE SENSE

ATTAQUES ET INCANTATIONS

1 urne

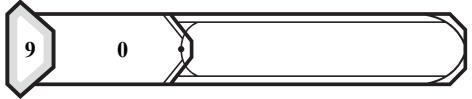
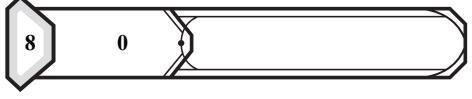
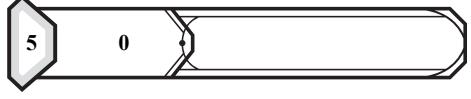
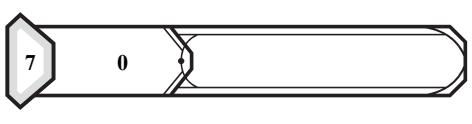
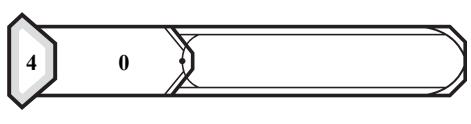
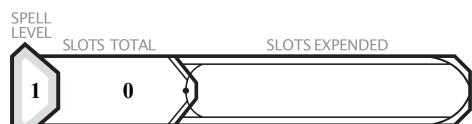
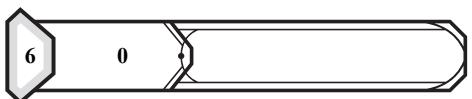
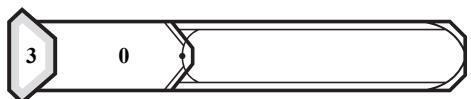
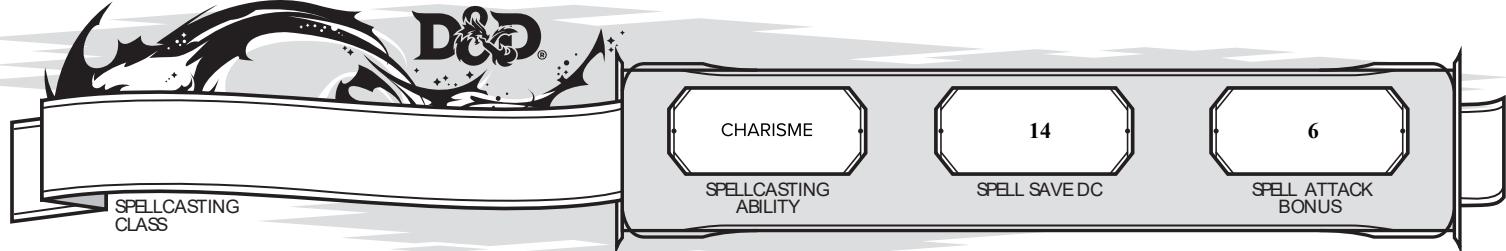
Total: _____

Total: _____

Total: _____

Total: _____

ÉQUIPEMENT



CAPACITÉS ET TRAITS

Lay on Hands

Your blessed touch can heal wounds. You have a pool of healing power that replenishes when you take a long rest. With that pool, you can restore a total number of hit points equal to your paladin level \times 5. As an action, you can touch a creature and draw power from the pool to restore a number of hit points to that creature, up to the maximum amount remaining in your pool. Alternatively, you can expend 5 hit points from your pool of healing to cure the target of one disease or neutralize one poison affecting it. You can cure multiple diseases and neutralize multiple poisons with a single use of Lay on Hands, expending hit points separately for each one. This feature has no effect on undead and constructs.

Divine Sense

The presence of strong evil registers on your senses like a noxious odor, and powerful good rings like heavenly music in your ears. As an action, you can open your awareness to detect such forces. Until the end of your next turn, you know the location of any celestial, fiend, or undead within 60 feet of you that is not behind total cover. You know the type (celestial, fiend, or undead) of any being whose presence you sense, but not its identity (the vampire Count Strahd von Zarovich, for instance). Within the same radius, you also detect the presence of any place or object that has been consecrated or desecrated, as with the hallow spell. You can use this feature a number of times equal to $1 +$ your Charisma modifier. When you finish a long rest, you regain all expended uses.

vision nocturne

18 mètres dans le noir

Mains guérisseuses

Par une action magique, vous pouvez soigner une créature par le simple contact de vos mains. L'être touché regagne un nombre de points de vie égal au résultat de plusieurs d4, dont le nombre correspond à votre bonus de maîtrise. Une fois ce pouvoir utilisé, vous devez terminer un repos long avant de pouvoir l'employer à nouveau. Votre Charisme est la caractéristique d'incantation associée à ce don.

Cœur des ténèbres

Ceux qui vous regardent dans les yeux peuvent voir que vous avez fait face à une horreur inimaginable, et que vous n'êtes pas étranger aux ténèbres. Bien que certains puissent vous craindre, les roturiers vous recevront très courtoisement, et feront de leur mieux pour vous aider. Sauf si vous incarnez un danger pour eux, ils peuvent même prendre les armes pour se battre à vos côtés si vous êtes seul face à un ennemi.

Résistances

résistances au dégâts nécrotiques et radiants

SORTS