

DIVINE DEFENDER

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lanceur de Sort

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 gagne +4 de sauvegarde contre les effets de peur

Niveau 8 **AURA DE RESOLUTION**
Immunité contre les charmes, meme magique.
Les alliés a moins de 3m obtienne +4 de sauvegarde au jet de charme

Niveau 11 **AURA DE JUSTICE**
Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

Niveau 14 **AURA DE FOI**
Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Niveau 17 **AURA DE VERTU**
Gain de réduction de dommages 5/malefique
Immunisé au effet de contrainte, meme magique.
Les alliés a moins de 3m obtienne +4 de sauvegarde au jet de charme

SANTE DIVINE

Niveau 3 Immunité aux maladies, meme les magiques.

CANALISATION D'ENERGIE POSITIVE

Niveau 4 Concentrer l'energie positive utilise deux utilisations quotidiennes d'Imposition des Mains

ENERGIE
JET

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

(arrondi au supérieur)

VOLONTE
SAVE DC

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

(arrondi à l'inférieur)

LIEN DIVIN

Niveau 5 ☐ MONTURE ☐ WEAPON ☐ ARMURE
Nom

Type ☐ Convoqués Aujourd'hui

Améliorations

SORTS

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

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

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

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS
PAR JOUR

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

(arrondi au supérieur)

Ennemis
Aujourd'hui

☐☐
☐☐

ATTAQUE
BONUS

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

DEFLECTION
BONUS

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

A successful strike with smite evil bypasses damage reduction.

Les dommages de Châtiment sont doublés pour le premier coup touché contre les extérieurs mauvais, dragons mauvais et morts vivants.

DOMMAGES
BONUS

$$+ \boxed{\text{}} = \text{Niveau de Paladin} + \text{Divers}$$

BONUS AUX DOMMAGES
CONTRE LE MAL

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS
PAR JOUR

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

(arrondi à l'inférieur)

Utilisations aujourd'hui

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Niveau 2

SOINS
POINTS DE VIE

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

(arrondi à l'inférieur)

SHARED DEFENCE

Niveau 3 **CA** **DMD** Spend two uses of Lay On Hands to grant a bonus to all adjacent allies.

9 **+2** **+2**
15 **+3** **+3**

CHA trs Duration of bonus

Niveau 6 Bonus granted to all allies within 10ft.
Allies within range who reach lower than 0hp automatically stabilise.

Niveau 12 Bonus granted to all allies within 15ft.
Allies within range are immune to bleed damage

Niveau 18 Bonus granted to all allies within 20ft.
Allies within range gain a 25% chance to negate sneak or critical hit damage.

SORTS PREPARES

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CHAMPION SACRÉ

Augmente la réduction de dégats 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.