

PALADIN

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 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 contrainte

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

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

VOLONTE SAVE DC

$$= 10 + \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{CHA}$$
 (arrondi à l'inférieur)

LIEN DIVIN

☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE

Niveau **5** Nom

Type ☐ Convoqués Aujourd'hui

Améliorations

SORTS

Sort DD sauvegarde	Sorts par jour	= Base Sorts +	Sorts supplémentaires CHA
<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>

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

Concentration = $\frac{\text{CHA}}{2}$ Niveau de Lanceur de Sort

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

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

Ennemis Aujourd'hui

ATTAQUE BONUS

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

DEFLECTION BONUS

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

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

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

BONUS AUX DOMMAGES CONTRE LE MAL

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

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

Niveau **2** **SOINS POINTS DE VIE**

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

Utilisations aujourd'hui

GRACE

Niveau **3**

6

9

12

15

18

SORTS PREPARES

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

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.