SACRED SERVANT
DE

(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lanceur de Sort

Niveau de Paladin

DETECT EVIL

As a move action, detect evil in one creature or item within 60ft.
Does not detect any other evil auras nearby.

DIVINE GRACE

Niveau **2** — CHA — Bonus to all saving throws

AURA

Niveau **3** — **AURA OF COURAGE**
Immune to fear effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against fear effects.

Niveau **11** — **AURA OF 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 OF FAITH**
Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Niveau **17** — **AURA OF RIGHTEOUSNESS**
Gain damage reduction 5/evil.
Immune to compulsion effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

DIVINE HEALTH

Niveau **3** — Immune to all diseases including magic.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

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

ENERGIE
JET

d6 = (Niveau de Paladin ÷ 2) + Divers
(arrondi au supérieur)

VOLONTE
SAVE DC

= 10 + (Niveau de Paladin ÷ 2) + CHA
(arrondi à l'inférieur)

DOMAIN

Niveau **4** — Domaine

Pouvoir Accordé		Pouvoir Accordé	
	Niveau		Niveau
	DD		DD
	Utlisations par jour ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐		Utlisations par jour ☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐

CALL CELESTIAL ALLY

Niveau **8** — Lesser Planar Ally
12 — Planar Ally
16 — Greater Planar Ally

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lanceur de Sort

☐ Called this week

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 = CHA + Niveau de Lanceur de Sort

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS
PAR JOUR

= (Niveau de Paladin ÷ 3) + (Niveau de Paladin ÷ 6) - 1 + Divers
(arrondi au supérieur) (arrondi au supérieur)

Ennemis Aujourd'hui ☐☐☐ ☐☐☐

ATTAQUE
BONUS

+ = CHA + Divers

DEFLECTION
BONUS

+ CA = CHA + 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

+ = Niveau de Paladin + Divers

BONUS AUX DOMMAGES
CONTRE LE MAL

+ = (Niveau de Paladin × 2) + Divers

IMPOSITION DES MAINS

Niveau **2**

UTILISATIONS
PAR JOUR

= (Niveau de Paladin ÷ 2) + CHA + Divers
(arrondi à l'inférieur)

Utilisations aujourd'hui ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐

SOINS
HIT POINTS

d6 = (Niveau de Paladin ÷ 2) + Divers
(arrondi à l'inférieur)

GRACE

Niveau	
3	12
6	15
9	18

SORTS PREPARES

☐☐☐ Sort de domaine +1	1	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐ Sort de domaine +1	2	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐ Sort de domaine +1	3	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐ Sort de domaine +1	4	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐

LIEN DIVIN

Niveau	Bonuses	Utlisations par jour
5	1	1
9		2
10	2	
13		3
15	3	
17		4

HOLY SYMBOL OF

DURATION

mins = Niveau de Paladin

☐☐ Uses today

☐ +1 caster level on any Paladin spell
☐ +1 use /day of Lay On Hands
☐ +1 DC on Channel Positive Energy
☐ +1d6 Channel Energy damage

HOLY CHAMPION

Niveau **20**

Increase damage reduction to 10/evil.
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.