

# PALADIN

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin

Niveau de Lanceur de Sort

Niveau de Paladin

## 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

Dépense 2 utilisation de Châtiment du Mal pour donner la possibilité au alliés de l'utiliser. Ce bonus reste 1 minute mais doit être utilisé au premier tour.

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 CHÂTIMENT

## 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

Niveau de Paladin

Divers

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

VOLONTE  
SAVE DC

Niveau de Paladin

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CHA} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

## LIEN DIVIN

Niveau 5

☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE

Nom

Type

☐ Convoqués  
Aujourd'hui

Améliorations

## SORTS

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

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

Concentration

$$\boxed{\phantom{00}} = \text{CHA} + \text{Niveau de Lanceur de Sort}$$

## CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS  
PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Ennemis  
Aujourd'hui

☐☐  
☐☐

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 3 \right) + \phantom{00} \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

ATTAQUE  
BONUS

Divers

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CHA} + \phantom{00}$$

DEFLECTION  
BONUS

Divers

$$+ \boxed{\text{CA}} = \text{CHA} + \phantom{00}$$

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

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$$

BONUS AUX DOMMAGES  
CONTRE LE MAL

Niveau de Paladin

Divers

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS  
PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CHA} + \phantom{00} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

Niveau 2

SOINS  
POINTS DE VIE

Niveau de Paladin

Divers

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

## GRACE

Niveau 3

6

9

12

15

18

## SORTS PREPARES

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## CHAMPION SACRÉ

Augmente la réduction de dégats 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

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.