

HOSPITALER



(PALADIN)

Niveau de Paladin

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lanceur de Sort

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 8 **AURA OF RESOLVE**
Immune to charm effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

Niveau 11 **AURA OF HEALING**
Spend one use of Channel Energy to create a 30ft aura.
Allies automatically stabilise and are immune to bleed.
Each round allies are healed 1hp per hit die, and may make an extra saving throw against curses, disease or poison.

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 Prêtre Niveau = Niveau de Paladin - 3

CANALISATION PAR JOUR

Divers Aujourd'hui
 $\square = 3 + \text{CHA} +$

ENERGIE JET Prêtre Niveau Divers
 $\square d6 = \left(\frac{\square}{2} \right) +$

VOLONTE SAVE DC Prêtre Niveau (arrondi au supérieur)
 $\square = 10 + \left(\frac{\square}{2} \right) + \text{CHA}$
(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	Sorts supplémentaires CHA
1			
2			
3			
4			

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

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

Niveau de Paladin Divers
 $\square = \left(\frac{\square}{6} \right) - 1 +$
(arrondi au supérieur)

Ennemis Aujourd'hui
 $\square \square$
 $\square \square$

ATTAQUE BONUS

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

DEFLECTION BONUS

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

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
 $+ \square = +$

BONUS AUX DOMMAGES CONTRE LE MAL

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

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

Utilisations aujourd'hui
 $\square \square \square$ $\square \square \square$
 $\square \square \square$ $\square \square \square$
 $\square \square \square$ $\square \square \square$

Niveau 2 **SOINS POINTS DE VIE**

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

GRACE

Niveau

3

6

9

12

15

18

SORTS PREPARES

$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	1	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	2	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	3	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$
$\square \square \square$	4	$\square \square \square$
$\square \square \square$		$\square \square \square$

HOLY CHAMPION

Increase damage reduction to 10/evil.

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.