

# PALADIN ASSERMENTE



DE

Niveau  
de Paladin

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lancer 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 gagnes +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 sauvegarde

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 sauvegarde

## 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

$$\boxed{\phantom{00}}_{d6} = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \phantom{00}$$

(arrondi au supérieur)

VOLONTE  
SAVE DC

Niveau  
de Paladin

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \text{CHA}$$

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

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

Concentration

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

Niveau de  
Lancer de Sort

# Oath of Charity

VOW

## CODE DE CONDUITE

Always offer help to good creatures who need it.

Always offer help to the poor and destitute.

## CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS  
par jour

Niveau  
de Paladin

Divers

Ennemis  
Aujourd'hui

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

ATAQUE  
BONUS

Divers

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

DEFLECTION  
BONUS

Divers

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

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

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

## CHARITABLE HANDS

UTILISATIONS  
PAR JOUR

Niveau  
de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\div 2} \right) + \text{CHA} + \phantom{00}$$

(arrondi à l'inférieur)

SOINS  
POINTS DE VIE

Niveau  
de Paladin

Divers

Heal 50% less when used on yourself  
Heal 50% more when used on others

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

Niveau **CHARITABLE MERCIES** (Selected each day)

3

12

6

15

9

18

## SORTS PREPARES

☐ ☐ Magic stone

☐ ☐

☐ ☐

1

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐ Make whole

☐ ☐

☐ ☐

2

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐ Magic vestment

☐ ☐

☐ ☐

3

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐ Imbue with spell ability

☐ ☐

☐ ☐

4

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

## 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.