

HOSPITALER



(PALADIN)

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 **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 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 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 charme.

SANTE DIVINE

Niveau **3** Immunité aux maladies, meme les magiques.

CANALISATION D'ENERGIE POSITIVE

Niveau **4** Niveau de Prêtre = Niveau de Paladin - 3

CANALISATION PAR JOUR

= 3 + **CHA** + Divers Aujourd'hui

ENERGIE JET

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

VOLONTE SAVE DC

= 10 + $\left(\frac{\text{Niveau de Prêtre}}{2} \right) + \text{CHA}$ (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="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

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

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

Ennemis Aujourd'hui

ATTAQUE BONUS

= **CHA** + Divers

DEFLECTION BONUS

= **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

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

BONUS AUX DOMMAGES CONTRE LE MAL

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

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

Utilisations aujourd'hui

Niveau **2**

SOINS POINTS DE VIE

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

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

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.