

# PALADIN ASSERMENTE



DE

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.

## HOLY REACH

Niveau 2 Spend one use of Smite Evil to extend the reach of your weapon by 5ft for 1 minute.

## AURA

### AURA DE COURAGE

Niveau 3 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.

### AURA DE RESOLUTION

Niveau 8 Immunité contre les charmes, meme magique. Les alliés a moins de 3m obtienne +4 de sauvegarde au jet de charisme.

### AURA DE FOI

Niveau 14 Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

### AURA DE VERTU

Niveau 17 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 Concentrer l'energie positive utilise deux utilisations quotidiennes d'Imposition des Mains

### ENERGIE JET

Niveau de Paladin Divers  
d6 = (  $\div 2$  ) + (arrondi au supérieur)

### VOLONTE SAVE DC

Niveau de Paladin  
= 10 + (  $\div 2$  ) + CHA (arrondi à l'inférieur)

## LIEN DIVIN

Niveau ☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE

5

Type ☐ Convoqués Aujourd'hui

Améliorations

## HORDEBREAKER

Niveau 11 When you hit an evil creature with an attack of opportunity, deal an extra 1d6 damage.

When using Holy Reach, make extra attacks of opportunity equal to CHA.

## 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

# Oath against Savagery

VOW

## CODE DE CONDUITE

Always heed the call of a community in danger from savages.  
Be the first in line to defend a settlement and the last to retreat.

## CHÂTIMENT DU MAL

### ENNEMIS Aujourd'hui

Niveau de Paladin

Divers

Ennemis  
Aujourd'hui

= (  $\div 3$  ) + (arrondi au supérieur)

### ATTAQUE BONUS

Niveau de Paladin

Divers

+ = CHA +

### DEFLECTION BONUS

Niveau de Paladin

Divers

+ CA = 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

+ = +

### BONUS AUX DOMMAGES CONTRE LE MAL

Niveau de Paladin

Divers

+ = (  $\times 2$  ) +

## IMPOSITION DES MAINS

### UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

= (  $\div 2$  ) + CHA +

(arrondi à l'inférieur)

### SOINS POINTS DE VIE

Niveau de Paladin

Divers

d6 = (  $\div 2$  ) +

(arrondi à l'inférieur)

### GRACE

Niveau 3

12

6

15

9

18

## SORTS PREPARES

☐ ☐ Deathwatch

☐ ☐

☐ ☐

1

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐ Protection from arrows

☐ ☐

☐ ☐

2

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐ Haste

☐ ☐

☐ ☐

3

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐ Divine power

☐ ☐

☐ ☐

4

☐ ☐

☐ ☐

☐ ☐

## CHAMPION SACRÉ

Augmente la réduction de dégâts 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.