

PALADIN

DE



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

ENERGIE JET

Niveau de Paladin Divers

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

VOLONTE SAVE DC

Niveau de Paladin

$10 + \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{CHA}$ (arrondi à l'inférieur)

LIEN DIVIN

☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE

Niveau **5** 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

Concentration = **CHA** + Niveau de Lanceur de Sort

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

Niveau de Paladin Divers Ennemis Aujourd'hui

$\text{Par Jour} = \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{3} \right) + \text{Divers}$ (arrondi au supérieur)

ATTAQUE BONUS

$+ \text{CHA}$ Divers

DEFLECTION BONUS

$+ \text{CA}$ = **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

Niveau de Paladin Divers

$+ \text{Dommages} = \text{Niveau de Paladin} + \text{Divers}$

BONUS AUX DOMMAGES CONTRE LE MAL

Niveau de Paladin Divers

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin Divers

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

Utilisations aujourd'hui

Niveau **2**

SOINS HIT POINTS

Niveau de Paladin Divers

$\text{d6} = \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{Divers}$ (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"/>	<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"/>	<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"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4 <input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

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.