

# HOLY TACTICIAN

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lanceur de Sort

Niveau de Paladin

## 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

## TACTICAL ACUMEN

Niveau	Teamwork feat	Shared
3		
7		
11		
15		
19		

## BATTLEFIELD PRESENCE

Grant one feat to all allies within 30ft. Change as a swift action.

Niveau 20 **MASTERFUL PRESENCE**  
Grant a different feat to each ally.

## CANALISATION D'ENERGIE POSITIVE

Niveau 4 Concentrer l'energie positive utilise deux utilisations quotidiennes d'Imposition des Mains

ENERGIE  
JET

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

(arrondi au supérieur)

VOLONTE  
SAVE DC

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

(arrondi à l'inférieur)

## GUIDE THE BATTLE

Niveau 8 Once per round as a move action, direct your allies. Allies within 30ft may take a 5ft step as a free action, which does not provoke attacks of opportunity.

Niveau 15 Free 5ft step may be through difficult terrain.

## AURA

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.

## 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  $\text{CHA} + \text{Niveau de Lanceur de Sort}$

# WEAL'S CHAMPION

UTILISATIONS  
PAR JOUR

Niveau de Paladin

$$\text{UTILISATIONS PAR JOUR} = \frac{\text{Niveau de Paladin}}{3} \text{ (arrondi au supérieur)}$$

Aujourd'hui □□□□□□

DUREE

Niveau de Paladin

$$\text{DUREE} = \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

Expired □□□□□□□□

ATTAQUE

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

DOMMAGES  
BONUS

$$\text{DOMMAGES BONUS} = \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

On a successful hit, non-evil allies within 30ft gain this bonus for 1 round:

ATTAQUE  
BONUS

$$\text{ATTAQUE BONUS} = \frac{\text{CHA}}{2} \text{ (arrondi à l'inférieur)}$$

DOMMAGES  
BONUS

$$\text{DOMMAGES BONUS} = 1 + \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{5} \right)$$

## WEAL'S WRATH

Niveau 11 Spend two uses of Weal's Champion to make its bonus to allies last until the enemy is slain, or the Paladin is rendered unconscious.

## MASTERFUL PRESENCE

Niveau 20 Critical hits made by allies affected by Weal's Champion are automatically confirmed.

## IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS  
PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

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

(arrondi à l'inférieur)

Niveau 2

SOINS  
POINTS DE VIE

Niveau de Paladin

Divers

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

(arrondi à l'inférieur)

GRACE

Niveau

3

6

9

12

15

18

## SORTS PREPARES

□□□		□□□
□□□	1	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	2	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	3	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	4	□□□
□□□		□□□