

# PALADIN ASSERMENTE



DE

Niveau  
de Paladin

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lancement 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  
 $d6 = \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{Divers}$   
(arrondi au supérieur)

**VOLONTE SAVE DC**  
Niveau de Paladin **CHA**  
 $\text{Save DC} = 10 + \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{CHA}$   
(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
1			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Concentration  $\text{Concentration} = \text{CHA} + \text{Niveau de Lancement de Sort}$

# Oathbound Paladin

VOW

CODE OF CONDUCT

## CHÂTIMENT DU MAL

**ENNEMIS PAR JOUR** Niveau de Paladin Divers Ennemis Aujourd'hui  
 $\text{Ennemis} = \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{3} \right) + \text{Divers}$  (arrondi au supérieur)

**ATTAQUE BONUS** Divers **DEFLECTION BONUS** Divers  
 $\text{Attaque} = \text{CHA} + \text{Divers}$   $\text{Deflection} = \text{CHA} + \text{Divers}$

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 **BONUS AUX DOMMAGES CONTRE LE MAL** Niveau de Paladin Divers  
 $\text{Dommages} = \text{Niveau de Paladin} + \text{Divers}$   $\text{Bonus} = \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{Divers}$

## IMPOSITION DES MAINS

**UTILISATIONS PAR JOUR** Niveau de Paladin Divers Utilisations aujourd'hui  
 $\text{Utilisations} = \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{CHA} + \text{Divers}$  (arrondi à l'inférieur)

**SOINS HIT POINTS** Niveau de Paladin Divers  
 $\text{Soins} = \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{Divers}$  (arrondi à l'inférieur)

Niveau	GRACE
3	12
6	15
9	18

## SORTS PREPARES

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> True strike	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Acute sense	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Touch of idiocy	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Spell immunity	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

## 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.