

# UNDEAD SCOURGE

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin 3 Niveau de Lancer de Sort

## DETECTION DU MAL

Detecte le mal dans une creature ou un objet dans un rayon de 18 metre. Est compte 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

## AURA

Niveau 3 **AURA DE COURAGE**  
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

Niveau 8 **AURA OF LIFE**  
Undead within 10ft take -4 penalty to will saves against positive energy, and do not heal from negative energy.

Niveau 14 **AURA DE FOI**  
Armes considérées d'alignement Bon pour vaincre la RD

Niveau 17 **AURA DE VERTU**  
Gagne réduction de dégâts 5/Mal.  
Immunisé aux effets de coercition, même magiques.  
Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre les charmes.

## SANTE DIVINE

Niveau 3 Immunité aux maladies, meme les magiques.

## CANALISATION D'ENERGIE POSITIVE

Niveau 4 Canaliser de l'énergie positive utilise deux des utilisations du jour de l'imposition des mains

JET D'ÉNERGIE

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

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ

Niveau de Paladin **CHA**  
 $10 + \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{CHA}$   
(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	Sorts de base	Sorts supplémentaires CHA
1			
2			
3			
4			

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

## CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

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

Ennemis Aujourd'hui

☐☐☐☐

BONUS D'ATTAQUE

Niveau de Paladin Divers  
 $+ \text{CHA} + \text{Divers}$

BONUS DE PARADE

Niveau de Paladin Divers  
 $+ \text{CA} = \text{CHA} + \text{Divers}$

Une attaque réussie avec le châtimement du Mal ignore la réduction de dégâts

Smiting damage bonus applies double for successful strikes against evil outsiders, evil dragons and the undead.

BONUS DE DÉGÂTS

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

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

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

## IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

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

Utilisations aujourd'hui

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Niveau 2

SOINS POINTS DE VIE

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

GRÂCES

Niveau 3	12
6	15
9	18

## SORTS PREPARES

<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"/>	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"/>		<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"/>		<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"/>		<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"/>

## UNDEAD ANNIHILATION

Spend one use of Smite Evil when making a single melee attack against an undead creature. If successful, it must make a will save or be destroyed.

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ

Niveau de Paladin **CHA**  
 $11 + \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{CHA}$

Undead with twice as many hit dice are unaffected.

## CHAMPION SACRÉ

Augmente la réduction de dégâts 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

Soigne le maximum de points de vie possible avec la canalisation d'énergie positive et l'imposition des mains