

WARRIOR OF THE HOLY LIGHT



DE

(PALADIN)

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

AURA

Niveau
3

AURA DE COURAGE

Immunisé contre les effets de peur, incluant les effets magiques.
Les alliés a moins de 3m gagnent +4 de sauvegarde contre les effets de peur.

Niveau
8

AURA DE RESOLUTION

Immunité contre les charmes, meme magique.
Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre les charmes.

Niveau
11

AURA DE JUSTICE

Dépense 2 utilisation de Châtiment du Mal pour donner la possibilité de l'utiliser. Ce bonus reste 1 minute mais doit être utilisé au premier tour.

Niveau
17

AURA DE VERTU

Gagne réduction de dégâts 5/Mal.
Immunisé aux effets de coercion, 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

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

VOLONTE SAVE DC

Niveau
de Paladin

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{CHA} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

LIEN DIVIN

Niveau
5

☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE

Nom

Type

☐ Convoqués
Aujourd'hui

Améliorations

SHINING LIGHT

Niveau
14

Une fois par jour, invoque un rayon de pure lumière blanche de 30 pieds, fait des dégâts aux créatures démoniaques et soigne les créatures d'alignement bon.

Evil creatures are blinded for one round; evil dragons, outsiders and undead are blinded for 1d4 rounds.

A reflex save negates the blindness and halves the damage.

DAMAGE / HEALING

Niveau
de Paladin

$$\boxed{}_{d6} = \div 2 \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

REFLEX SAVE DC

Niveau
de Paladin

$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{CHA} \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

Niveau
17

2 fois par jour

Niveau
20

Thrice per day

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

Niveau
de Paladin

Divers

Ennemis
Aujourd'hui

$$\boxed{} = \left(\div 3 \right) + \quad (\text{arrondi au supérieur})$$

☐
☐
☐

BONUS D'ATTAQUE

$$+ \boxed{} = \text{CHA} + $$

BONUS DE PARADE

$$+ \boxed{} \text{ CA} = \text{CHA} + $$

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

Les dégâts de Châtiment sont doublés pour le premier coup réussi contre les extérieurs mauvais, dragons mauvais et morts-vivants.

BONUS DE DÉGÂTS

$$+ \boxed{} = + $$

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

$$+ \boxed{} = \left(\times 2 \right) + $$

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau
de Paladin

Niveau
de Paladin

Divers

$$\boxed{}_{\text{au allies de}} = \left(\div 2 \right) + \left(\div 4 \right) + \text{CHA} + \quad (\text{arrondi à l'inférieur}) \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

Niveau
2

SOINS POINTS DE VIE

Niveau
de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + \quad (\text{arrondi à l'inférieur})$$

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

GRÂCES

Niveau

3

6

9

12

15

18

POWER OF FAITH

Niveau

Aura

Radius

9m

+1

Bonus

de moral

Ability

Damage

Healing

1d4

10

25%

50%

20

18m

+2

2d4

20

50%

Energy

Resistance

Avoid

Critical

Hits

As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute

From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving throws against fear.

From level 8, heal ability damage once per day.

From level 12, the aura has the effect of Daylight.

From level 12, gain resistance to one energy type.

From level 16, gain a chance to turn confirmed critical hits into normal hits.

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