

SHINING KNIGHT

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 - Niveau de L'âme de Sort

Niveau de Paladin

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 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 au alliés de l'utiliser. Ce bonus reste 1 minute mais doit être utilisé au premier tour.

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 coercion, même magiques.
Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre les charmes.

SKILLED RIDER

Niveau 3 Take no armour check penalty when riding.
Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.

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
 $d6 = (\dots \div 2) + \dots$
(arrondi au supérieur)

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ
Niveau de Paladin
 $\dots = 10 + (\dots \div 2) + \text{CHA}$
(arrondi à l'inférieur)

LIEN DIVIN

Niveau 5 **MONTURE SPECIALE**
Nom

Type ☐ Convoqués Aujourd'hui

Améliorations

SORTS

DD de sauvegarde du sort	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
 $\dots = (\dots \div 3) + \dots$
(arrondi au supérieur)

Ennemis Aujourd'hui

☐
☐

BONUS D'ATTAQUE

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

BONUS DE PARADE

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

Une attaque réussie avec le châtement 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

Niveau de Paladin Divers
 $\dots = \dots + \dots$

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

Niveau de Paladin Divers
 $+ \dots = (\dots \times 2) + \dots$

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

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

Utilisations aujourd'hui

☐
☐
☐

Niveau 2 **SOINS POINTS DE VIE**

Niveau de Paladin Divers
 $d6 = (\dots \div 2) + \dots$
(arrondi à l'inférieur)

GRÂCES

Niveau

3

12

6

15

9

18

SORTS PREPARES

☐

☐

☐

1

☐

☐

☐

☐

☐

☐

2

☐

☐

☐

☐

☐

☐

3

☐

☐

☐

☐

☐

☐

4

☐

☐

☐

KNIGHT'S CHARGE

When charging a foe, do not provoke attacks of opportunity for you or your mount.

If the charge successfully hits the current target of Smite Evil, they must make a will save or be panicked.

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ

Niveau de Paladin
11 $\dots = 10 + (\dots \div 2) + \text{CHA}$

DUREE

Niveau de Paladin
 $\text{trs} = \dots \div 2$

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