

WARRIOR OF THE HOLY LIGHT



DE

(PALADIN)

Paladin
Niveau

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

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

LIEN DIVIN

Niveau ☐ **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 Paladin Niveau
 $\boxed{} \text{ d6} = \frac{}{\div 2}$ (arrondi à l'inférieur)

REFLEX SAVE DC Paladin Niveau
 $\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{\div 2} \right) + \text{CHA}$ (arrondi à l'inférieur)
Niveau **17** 2 fois par jour Niveau **20** Thrice per day

CHÂTIMENT DU MAL

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

BONUS D'ATTAQUE Divers
 $+ \boxed{} = \text{CHA} + $

BONUS DE PARADE Divers
 $+ \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 Paladin Niveau Divers
 $+ \boxed{} = + $

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL Paladin Niveau Divers
 $+ \boxed{} = \left(\times 2 \right) + $

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR Paladin Niveau Divers
 $\boxed{} \text{ au allies de } \boxed{} = \left(\frac{}{\div 2} \right) + \left(\frac{}{\div 4} \right) + \text{CHA} + $ (arrondi à l'inférieur) (arrondi à l'inférieur)

Niveau **2** **SOINS POINTS DE VIE** Paladin Niveau Divers Utilisations aujourd'hui
 $\boxed{} \text{ d6} = \left(\frac{}{\div 2} \right) + $ (arrondi à l'inférieur)

GRÂCES

Niveau

3

6

9

12

15

18

POWER OF FAITH

| Niveau | Aura Radius | Bonus de moral | Ability Damage Healing | Energy Resistance | Avoid Critical Hits | As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute |
|-----------|-------------|----------------|------------------------|-------------------|---------------------|---|
| 4 | 9m | +1 | | | | From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving throws against fear. |
| 8 | | | 1d4 | | | From level 8, heal ability damage once per day. |
| 12 | | | | 10 | | From level 12, the aura has the effect of Daylight. |
| 16 | | | | | 25% | From level 12, gain resistance to one energy type. |
| 20 | 18m | +2 | 2d4 | 20 | 50% | From level 16, gain a change 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