

# CHOSEN ONE

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lanceur de Sort

Niveau de Paladin

Niveau de Lanceur de Sort

## DIVINE EMISSARY

Gain an emissary familiar, treating paladin level as wizard level.

Nom

Type de créature

## RELIGIOUS MENTOR

Familiar is treated as having as many ranks in Knowledge (religion) equal to the Chosen One's paladin level.

## TRUE FORM

Familiar transforms into outsider improved familiar, with the change shape universal monster ability to change into original form or true form at will.

## 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.

## AURA

### AURA DE COURAGE

Niveau 3 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

### AURA DE RESOLUTION

Niveau 8 Immunité contre les charmes, meme magique. Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre les charmes.

### AURA DE JUSTICE

Niveau 11 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.

### AURA DE FOI

Niveau 14 Armes considérées d'alignement Bon pour vaincre la RD

### AURA DE VERTU

Niveau Gagne réduction de dégâts 5/Mal.

17 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.

## DELAYED GRACE

Niveau 4 Bonus sur tous les jets de sauvegarde

CHA

## 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

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(arrondi au supérieur)

## VOLONTE SAVE DC

Niveau de Paladin

$$\boxed{\phantom{00}} = 10 + \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CHA}$$

(arrondi à l'inférieur)

## 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

## DELAYED SMITE EVIL

### ENNEMIS PAR JOUR

Niveau de Paladin Divers

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 3 \right) + \phantom{00}$$

(arrondi au supérieur)

### BONUS D'ATTAQUE

Divers

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \text{CHA} + \phantom{00}$$

### BONUS DE PARADE

Divers

$$+ \boxed{\phantom{00}} \text{ CA} = \text{CHA} + \phantom{00}$$

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

Niveau de Paladin Divers

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \phantom{00} + \phantom{00}$$

### BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

Niveau de Paladin Divers

$$+ \boxed{\phantom{00}} = \left( \phantom{00} \times 2 \right) + \phantom{00}$$

## IMPOSITION DES MAINS

### UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin Divers

$$\boxed{\phantom{00}} = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \text{CHA} + \phantom{00}$$

(arrondi à l'inférieur)

Utilisations aujourd'hui

□□□ □□□  
□□□ □□□  
□□□ □□□

### POINTS DE VIE

Niveau de Paladin Divers

$$\boxed{\phantom{00}} d6 = \left( \frac{\phantom{00}}{\phantom{00}} \div 2 \right) + \phantom{00}$$

(arrondi à l'inférieur)

### LAY ON PAWS

Familiar may also use Lay On Hands, including all Mercies, but this expends two uses of the Chosen One's Lay On Hands. At 4th level, familiar may also channel positive energy at the cost of four uses of Lay On Hands.

### GRÂCES

Niveau

3

6

9

12

15

18

## SORTS PREPARES

□□□		□□□
□□□	1	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	2	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	3	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	4	□□□
□□□		□□□

## 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