

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

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + $$

(arrondi au supérieur)

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ

Niveau de Paladin

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

(arrondi à l'inférieur)

LIEN DIVIN

MONTURE SPECIALE

Niveau 5

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

Ennemis Aujourd'hui

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

(arrondi au supérieur)

☐☐
☐☐

BONUS D'ATTAQUE

Divers

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

BONUS DE PARADE

Divers

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

Une attaque réussie avec le châtimement 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

$$+ \boxed{}_{\text{BONUS}} = + $$

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

Niveau de Paladin

Divers

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

$$\boxed{}_{\text{PAR JOUR}} = \left(\div 2 \right) + \text{CHA} + $$

(arrondi à l'inférieur)

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Niveau 2

SOINS POINTS DE VIE

Niveau de Paladin

Divers

$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + $$

(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

Niveau 11

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

DUREE

Niveau de Paladin

$$\boxed{}_{\text{trs}} = \div 2$$

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