

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 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 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 Niveau de Paladin Divers
$$\boxed{}_{d6} = \left(\div 2 \right) + $$

DD DE SAUVEGARDE
DE VOLONTÉ Niveau de Paladin (arrondi au supérieur)
$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{CHA}$$

(arrondi à l'inférieur)

LIEN DIVIN

Niveau ☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE
5 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
$$\boxed{}_{d6} = \div 2$$

(arrondi à l'inférieur)

REFLEX
SAVE DC Niveau de Paladin
$$\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{CHA}$$

(arrondi à l'inférieur)
Niveau 17 2 fois par jour Niveau 20 Thrice per day

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS
PAR JOUR

Niveau
de Paladin

Divers

Ennemis
Aujourd'hui

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

(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

$$\boxed{}_{\text{au allies de}} = \left(\div 2 \right) + \left(\div 4 \right) + \text{CHA} + $$

(arrondi à l'inférieur) (arrondi à l'inférieur)

Niveau
2

SOINS
POINTS DE VIE

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

(arrondi à l'inférieur)

Niveau
de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

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