

UNDEAD SCOURGE



(PALADIN)

Niveau de Paladin -3 = Niveau de Lancer de Sort

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 OF LIFE**
Undead within 10ft take -4 penalty to will saves against positive energy, and do not heal from negative energy.

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 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'ENERGIE

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

VOLONTE SAVE DC

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

LIEN DIVIN

Niveau ☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE

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
 $\boxed{} = \left(\frac{}{} \div 3 \right) + $
(arrondi au supérieur)

Ennemis Aujourd'hui

☐☐
☐☐

BONUS D'ATTAQUE

Niveau de Paladin Divers
 $\boxed{} + \text{CHA} + $

BONUS DE PARADE

Niveau de Paladin Divers
 $\boxed{} + \text{CHA} + $

Une attaque réussie avec le châtement du Mal ignore la réduction de dégâts

Smiting damage bonus applies double for successful strikes against evil outsiders, evil dragons and the undead.

BONUS DE DÉGÂTS

Niveau de Paladin Divers
 $\boxed{} = + $

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
 $\boxed{} = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + \text{CHA} + $
(arrondi à l'inférieur)

Utilisations aujourd'hui

☐☐☐
☐☐☐
☐☐☐

Niveau 2

SOINS POINTS DE VIE

Niveau de Paladin Divers
 $\boxed{} d6 = \left(\frac{}{} \div 2 \right) + $
(arrondi à l'inférieur)

GRÂCES

Niveau

3

12

6

15

9

18

SORTS PREPARES

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

UNDEAD ANNIHILATION

Spend one use of Smite Evil when making a single melee attack against an undead creature. If successful, it must make a will save or be destroyed.

VOLONTE SAVE DC

Niveau de Paladin Divers
11 $\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{} \div 2 \right) + \text{CHA}$

Undead with twice as many hit dice are unaffected.

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