

# 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 **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 à l'allié 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  
 $\text{d6} = \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{Divers}$

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

## LIEN DIVIN

Niveau  
5 ☐ 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**  
Niveau de Paladin  
 $\text{d6} = \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2}$  (arrondi à l'inférieur)

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

$\text{Ennemis} = \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{3} \right) + \text{Divers}$   
(arrondi au supérieur)

BONUS  
D'ATTAQUE

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

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

BONUS DE  
DÉGÂTS

$+ \text{Divers} = \text{Divers} + \text{Divers}$

BONUS  
DE DÉGÂTS

$+ \text{Divers} = \text{Divers} + \text{Divers}$

UTILISATIONS  
PAR JOUR

$\text{Utilisations} = \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{4} \right) + \text{CHA} + \text{Divers}$   
(arrondi à l'inférieur)

SOINS  
POINTS DE VIE

$\text{Points de Vie} = \left( \frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{Divers}$   
(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 |
|--------|-------------|----------------|------------------------|-------------------|---------------------|
| 4      | 9m          | +1             |                        |                   |                     |
| 8      |             |                | 1d4                    |                   |                     |
| 12     |             |                |                        | 10                |                     |
| 16     |             |                |                        |                   | 25%                 |
| 20     | 18m         | +2             | 2d4                    | 20                | 50%                 |

As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute  
From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving throws against fear.  
From level 8, heal ability damage once per day.  
From level 12, the aura has the effect of Daylight.  
From level 12, gain resistance to one energy type.  
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