

PALADIN ASSERMENTE



DE

Niveau de Paladin

Niveau de Paladin - 3 Niveau de Lancement de Sort

DETECT UNDEAD

As a move action, detect undeath in one creature within 60ft. Does not detect any other undead creatures nearby.

GRACE DIVINE

Niveau 2

CHA

Bonus sur tous les jets de sauvegarde

AURA

AURA DE COURAGE

Immunisé contre les effets de peur, incluant les effets magiques.

Niveau 3

GHOST TOUCH AURA

Armour gains the ghost touch property. From level 9, apply to shield as well.

Niveau 8

AURA OF LIFE

+4 to save against negative levels. Allies within 10ft get +2 against these saves.

Niveau 14

AURA DE FOI

Armes considérées d'alignement Bon pour vaincre la RD

AURA DE VERTU

Niveau 17

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, même 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

$$d6 = \left(\frac{\text{Niveau de Paladin}}{2} \right) + \text{Divers}$$

DD DE SAUVEGARDE DE VOLONTÉ

Niveau de Paladin

(arrondi au supérieur)

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

(arrondi à l'inférieur)

Niveau 11

Channelling positive energy against the undead for just one use of Lay On Hands.

LIEN DIVIN

Niveau 5

☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE

Type

☐ Convoqués Aujourd'hui

Améliorations

SORTS

Sort DD sauvegarde	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

Concentration

$$= \text{CHA} + \text{Niveau de Lancement de Sort}$$

Oath against Undeath

VOW

CODE DE CONDUITE

Destroy all undead. Put to rest the poor souls turned against their will. Prevent the taint of undeath from spreading to the newly dead, blessing or burning the corpses as necessary.

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Ennemis Aujourd'hui

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

BONUS D'ATTAQUE

Divers

BONUS DE PARADE

Divers

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

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

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

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL

Niveau de Paladin

Divers

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

$$+ \text{Divers} = \left(\text{Niveau de Paladin} \times 2 \right) + \text{Divers}$$

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

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

(arrondi à l'inférieur)

Niveau 2

SOINS POINTS DE VIE

Niveau de Paladin

Divers

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

Niveau 6

GRÂCES

15

12

18

SORTS PREPARES

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Sanctify corpse	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Vision dans le noir	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Searing light	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Halt undead	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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