EMPYREAL KNIGHT

DE

(PALADIN)

Niveau de Paladin − 3 = Niveau de Lanceur de Sort

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.

VOICES OF THE SPHERES

Niveau 2 — Learn to speak and read Celestial

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 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.

CELESTIAL ALLY

Niveau 4 — Summon celestial creatures, archons and angels.

SUMMON SPELL LEVEL = (Niveau de Paladin ÷ 2) (arrondi à l'inférieur)

UTILISATIONS PAR JOUR CHA

Utilisations aujourd'hui

LIEN DIVIN

Niveau 5 — **MONTURE SPECIALE**
Nom

Type

☐ Convoqués Aujourd'hui

Améliorations

Niveau 8 — Mount gains the Celestial template

Niveau 12 — Gains ability to fly

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

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR = (Niveau de Paladin ÷ 3) + Divers (arrondi au supérieur)

Ennemis Aujourd'hui

BONUS D'ATTAQUE + = CHA + Divers

BONUS DE PARADE + CA = CHA + Divers

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 BONUS + = Niveau de Paladin + Divers

BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL + = (Niveau de Paladin × 2) + Divers

COEUR CÉLESTE

Niveau 3 — Resistance 5 against acid, cold and electricity.

Niveau 6 — +4 racial bonus to saving throws against poison.

Niveau 9 — Resistance 10 against acid, cold and electricity.

Niveau 12 — Immunisé contre la pétrification

Niveau 15 — Able to communicate with any creature as if using *Tongues*

Niveau 18 — En action rapide, crée une aura de protection du mal pour les alliés dans les 6m.
Donne +4 de parade à la CA, +4 de résistance aux jets de sauvegarde.

SORTS PREPARES

☐☐☐	1	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	2	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	3	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	4	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐

EMPYREAL CHAMPION

Niveau 20 — Augmente la réduction de dégats de 10/maléfique
Treated as an outsider for the purposes of spells and magical effects.
Gain darkvision 60ft and low-light vision.
As a standard action, sprout wings allowing you to fly at twice your base land speed.
Retract these wings as a free action.