| PALADIN | CHÂTIMENT DU MAL |
|---|---|
| DE Niveau | ENNEMIS Niveau Ennemis PAR JOUR de Paladin Divers Aujourd'hui |
| (PALADIN) | e (÷ 3) + |
| Otto Diveau | (arrondi au supérieur) |
| DETECTION DU MAL | BONUS BONUS |
| Detecte le mal dans une creature ou un objet dans un rayon de 18 m | D'ATTAQUE Divers DE PARADE Divers et ye. Est compté comme une action de mouvement. |
| Ne peut détecter aucune autre auras maléfique aux alentours. | + = CHA + |
| GRACE DIVINE | Une attaque réussie avec le châtiment du Mal Les dégâts de Châtiment sont doublés pour le |
| 2 CHA Bonus sur tous les jets de sauvegarde | ignore la réduction de dégâts premier coup réussi contre les extérieurs mauvais, dragons mauvais et morts-vivants. |
| AURA DE COUPAGE | BONUS DE Niveau DÉGÂTS de Deledire Divers CONTRE LE MAL de Deledire Divers |
| Niveau 3 AURA DE COURAGE Immunisé contre les effets de peur, incluant les effets magi | de Paladili Divers de Paladili Divers |
| Les alliés a moins de 3m gagnes +4 de sauvegarde contre le | |
| Niveau Niveau Immunité contre les charmes, meme magique. | IMPOSITION DES MAINS |
| 8 Immunite contre les charmes, meme magique. Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre | e les charmes, PAR JOUR Niveau de Paladin Divers Utilisations aujourd'hui |
| AURA DE JUSTICE Niveau Dépense 2 utilisation de Châtiment du Mal pour donner la p | |
| 11 l'utiliser. Ce bonus reste 1 minute mais doit être utilisé | ossibilité du dilles de |
| au premier tour. Niveau AURA DE FOI | Niveau (arrondi à l'inférieur) 2 SOINS Niveau |
| 14 Armes considérées d'alignement Bon pour vaincre la RD | POINTS DE VIE de Paladin Divers |
| AURA DE VERTU | d6 = (÷ 2) + |
| Niveau Gagne réduction de dégâts 5/Mal. 17 Immunisé aux effets de coercition, même magiques. | (arrondi à l'inférieur) |
| Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre | |
| SANTE DIVINE | Niveau 3 |
| Niveau Immunité aux maladies, meme les magiques. | |
| CANALISATION D'ENERGIE POSITIVE * | 6 |
| Niveau Canaliser de l'énergie positive utilise deux des utilisations | 9 |
| 4 du jour de l'imposition des mains | 12 |
| JET Niveau D'ÉNERGIE de Paladin Divers | 15 |
| d6 = (÷ 2) + | |
| (arrondi au supérieur) | 18 |
| DD DE SAUVEGARDE Niveau DE VOLONTÉ de Paladin | SORTS PREPARES |
| $= 10 + (\div 2) + CHA$ | |
| (arrondi à l'inférieur) | 000 |
| LIEN DIVIN | |
| Niveau □ MONTURE SPECIAL□ ARME LIÉE | |
| 5 Nom | |
| Type Convoqués | |
| ☐ Aujourd'hui | |
| Améliorations | 3 |
| | |
| | |
| SORTS | 4 000 |
| DD de sauvegarde Sorts Sorts Sorts Supplémentaires | |
| du sort par jour de base CHA | Augmente la réduction de dégats de 10/maléfique |
| 1 0000 | Niveau En touchant un personnage avec Châtiment du Mal, celui sera affecté par Bannissement. 20 L'effet de Châtiment du Mal se termine après cette attaque |
| 2 | Soigne le maximum de points de vie possible avec la canalisation d'énergie positive et l'imposition des main |
| 3 4 0000 | |
| DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + CHA + niveau de sort | |
| Concentration = CHA + Niveau d | |