

# SHINING KNIGHT

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin -3 = Niveau de Lancer de Sort

Niveau de Paladin

## 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 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 coercion, même magiques.  
Les alliés à moins de 3m reçoivent +4 de sauvegarde contre les charmes.

## SKILLED RIDER

Niveau 3 Take no armour check penalty when riding.  
Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.

## 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  
$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000}$$
  
(arrondi au supérieur)

**VOLONTE SAVE DC**  
Niveau de Paladin **CHA**  
$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000}$$
  
(arrondi à l'inférieur)

## LIEN DIVIN

Niveau 5 **MONTURE SPECIALE**

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

Ennemis Aujourd'hui

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 3 \right) + \phantom{000}$$
  
(arrondi au supérieur)

**BONUS D'ATTAQUE**

Divers

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \text{CHA} + \phantom{000}$$

**BONUS DE PARADE**

Divers

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \text{CHA} + \phantom{000}$$

Une attaque réussie avec le châtement 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

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \phantom{000} + \phantom{000}$$

**BONUS AUX DÉGÂTS CONTRE LE MAL**

Niveau de Paladin

Divers

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \times 2 \right) + \phantom{000}$$

## IMPOSITION DES MAINS

**UTILISATIONS PAR JOUR**

Niveau de Paladin

Divers

Utilisations aujourd'hui

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{CHA} + \phantom{000}$$
  
(arrondi à l'inférieur)

Niveau 2

**SOINS POINTS DE VIE**

Niveau de Paladin

Divers

$$\boxed{\phantom{000}}_{d6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000}$$
  
(arrondi à l'inférieur)

**GRÂCES**

Niveau

3

12

6

15

9

18

## SORTS PREPARES

<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"/>	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"/>		<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"/>	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"/>		<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"/>

## KNIGHT'S CHARGE

When charging a foe, do not provoke attacks of opportunity for you or your mount.

If the charge successfully hits the current target of Smite Evil, they must make a will save or be panicked.

**VOLONTE SAVE DC**

Niveau de Paladin

Niveau 11 
$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{CHA}$$

**DUREE**

Niveau de Paladin

$$\boxed{\phantom{000}}_{\text{trs}} = \phantom{000} \div 2$$

## 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