

UNDEAD SCOURGE

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin
Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lancement de Sort

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 gagnes +4 de sauvegarde contre les effets de peur

Niveau 8 **AURA OF LIFE**
Undead within 10ft take -4 penalty to will saves against positive energy, and do not heal from negative energy.

Niveau 14 **AURA DE FOI**
Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Niveau 17 **AURA DE VERTU**
Gain de réduction de dommages 5/malefique
Immunisé au effet de contrainte, meme magique.
Les alliés a moins de 3m obtienne +4 de sauvegarde au jet de charme

SANTE DIVINE

Niveau 3 Immunité aux maladies, meme les magiques.

CANALISATION D'ENERGIE POSITIVE

Niveau 4 Concentrer l'energie positive utilise deux utilisations quotidiennes d'Imposition des Mains

ENERGIE
JET

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

(arrondi au supérieur)

VOLONTE
SAVE DC

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

(arrondi à l'inférieur)

LIEN DIVIN

Niveau 5 ☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE
Nom

Type ☐ Convoqués Aujourd'hui

Améliorations

SORTS

Sort DD sauvegarde	Sorts par jour	=	Base Sorts	Sorts supplémentaires CHA
<input type="checkbox"/>	1			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3			<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4			<input type="checkbox"/>

DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + CHA + niveau de sort

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

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS
PAR JOUR

Niveau de Paladin Divers
$$\boxed{} = \left(\frac{}{} \div 3 \right) + $$

(arrondi au supérieur)

Ennemis
Aujourd'hui

☐
☐

ATTAQUE
BONUS

Niveau de Paladin Divers
$$+ \boxed{} = \text{CHA} + $$

DEFLECTION
BONUS

Niveau de Paladin Divers
$$+ \boxed{} \text{ CA} = \text{CHA} + $$

A successful strike with smite evil bypasses damage reduction.

Smiting damage bonus applies double for successful strikes against evil outsiders, evil dragons and the undead.

DOMMAGES
BONUS

Niveau de Paladin Divers
$$+ \boxed{} = + $$

BONUS AUX DOMMAGES
CONTRE LE MAL

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS
PAR JOUR

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

(arrondi à l'inférieur)

Utilisations aujourd'hui

☐
☐

Niveau 2

SOINS
POINTS DE VIE

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

(arrondi à l'inférieur)

GRACE

Niveau

3

12

6

15

9

18

SORTS PREPARES

☐

☐

☐

1

☐

☐

☐

☐

☐

☐

2

☐

☐

☐

☐

☐

☐

3

☐

☐

☐

☐

4

☐

☐

☐

☐

4

☐

☐

☐

UNDEAD ANNIHILATION

Spend one use of Smite Evil when making a single melee attack against an undead creature. If successful, it must make a will save or be destroyed.

VOLONTE
SAVE DC

Niveau de Paladin
11
$$\boxed{} = 10 + \left(\frac{}{} \div 2 \right) + \text{CHA}$$

Undead with twice as many hit dice are unaffected.

CHAMPION SACRÉ

Augmente la réduction de dégats 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

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.