UNDEAD SCOURGE

DE

(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lanceur 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: d6 = (Niveau de Paladin ÷ 2) + Divers
(arrondi au supérieur)

VOLONTE
SAVE DC: = 10 + (Niveau de Paladin ÷ 2) + 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
	1			☐☐☐☐
	2			☐☐☐☐
	3			☐☐☐☐
	4			☐☐☐☐

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

Concentration = CHA + Niveau de Lanceur de Sort

CHÂTIMENT DU MAL

ENNEMIS PAR JOUR: = (Niveau de Paladin ÷ 3) + Divers
(arrondi au supérieur)
Ennemis Aujourd'hui ☐☐☐ ☐☐☐

ATTAQUE BONUS: + = CHA + Divers

DEFLECTION BONUS: + CA = CHA + Divers

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

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

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR: = (Niveau de Paladin ÷ 2) + CHA + Divers
(arrondi à l'inférieur)
Utilisations aujourd'hui ☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

Niveau 2 — **SOINS POINTS DE VIE**: d6 = (Niveau de Paladin ÷ 2) + Divers
(arrondi à l'inférieur)

GRACE

Niveau	
3	12
6	15
9	18

SORTS PREPARES

☐☐☐	1	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	2	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	3	☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐		☐☐☐
☐☐☐	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.

Niveau 11 — **VOLONTE**
SAVE DC: = 10 + (Niveau de Paladin ÷ 2) + CHA

Undead with twice as many hit dice are unaffected.

CHAMPION SACRÉ

Augmente la réduction de dégats de 10/maléfique

Niveau 20 — On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment.
The effect of Smite Evil ends after this attack.
On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.