

# SHINING KNIGHT

DE



(PALADIN)

Niveau 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 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 DE RESOLUTION**  
Immunité contre les charmes, meme magique.  
Les alliés a moins de 3m obtienne +4 de sauvegarde au jet de 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**  
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 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 Concentrer l'energie positive utilise deux utilisations quotidiennes d'Imposition des Mains

**ENERGIE JET**  
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

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

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

Concentration  $\boxed{\phantom{000}} = \text{CHA} + \phantom{000}$  Niveau de Lancer 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)

**ATTAQUE BONUS**  
Divers  
$$+ \boxed{\phantom{000}} = \text{CHA} + \phantom{000}$$

**DEFLECTION BONUS**  
Divers  
$$+ \text{CA} = \text{CHA} + \phantom{000}$$

A successful strike with smite evil bypasses damage reduction.

Les dommages de Châtiment sont doublés pour le premier coup touché contre les extérieurs mauvais, dragons mauvais et morts vivants.

**DOMMAGES BONUS**  
Niveau de Paladin Divers  
$$+ \boxed{\phantom{000}} = \phantom{000} + \phantom{000}$$

**BONUS AUX DOMMAGES 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)

**SOINS POINTS DE VIE**  
Niveau de Paladin Divers  
$$\boxed{\phantom{000}} d6 = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000}$$
  
(arrondi à l'inférieur)

## GRACE

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"/>		<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 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.