

# WARRIOR OF THE HOLY LIGHT



DE

(PALADIN)

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 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 charme.

Niveau  
11 **AURA DE JUSTICE**  
Spend two uses of Smite Evil to grant allies the ability to smite evil. The bonus lasts 1 minute, but must be used in the first round.

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

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

## LIEN DIVIN

Niveau ☐ MONTURE SPECIAL ☐ ARME LIÉE  
5 Nom

Type ☐ Convoqués Aujourd'hui

Améliorations

## SHINING LIGHT

Niveau  
14 Une fois par jour, invoque un rayon de pure lumière blanche de 30 pieds, fait des dégâts au créatures démoniaques et soigne les créature d'alignement bon.  
Evil creatures are blinded for one round; evil dragons, outsiders and undead are blinded for 1d4 rounds.  
A reflex save negates the blindness and halves the damage.

**DAMAGE / HEALING**  
Niveau de Paladin  
$$\boxed{\phantom{000}} d6 = \phantom{000} \div 2$$
  
(arrondi à l'inférieur)

**REFLEX SAVE DC**  
Niveau de Paladin  
$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{CHA}$$
  
(arrondi à l'inférieur)  
Niveau 17 2 fois par jour Niveau 20 Thrice per day

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

A successful strike with smite evil bypasses damage reduction.

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

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

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

**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 Niveau de Paladin Divers  
$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \left( \phantom{000} \div 4 \right) + \text{CHA} + \phantom{000}$$
  
(arrondi à l'inférieur) (arrondi à l'inférieur)

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

## GRACE

Niveau

3

6

9

12

15

18

## POWER OF FAITH

Niveau	Aura Radius	Moral Bonus	Ability Damage Healing	Energy Resistance	Avoid Critical Hits	
4	9,00 m	+1				As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute
8			1d4			From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving throws against fear.
12				10		From level 8, heal ability damage once per day.
16					25%	From level 12, the aura has the effect of Daylight.
20	18m	+2	2d4	20	50%	From level 12, gain resistance to one energy type.
						From level 16, gain a change to turn confirmed critical hits into normal hits.

## CHAMPION SACRÉ

Augmente la réduction de dégâts 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.