

CHOSEN ONE

DE



(PALADIN)

Niveau de Paladin - 3 = Niveau de Lanceur de Sort

Niveau de Paladin

Niveau de Lanceur de Sort

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.

DELAYED GRACE

Niveau 4 Bonus sur tous les jets de sauvegarde

AURA

AURA DE COURAGE

Niveau 3 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

AURA DE RESOLUTION

Niveau 8 Immunité contre les charmes, meme magique.

Les alliés a moins de 3m obtienne +4 de sauvegarde au jet de charme

AURA DE JUSTICE

Niveau 11 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.

AURA DE FOI

Niveau 14 Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

AURA DE VERTU

Niveau 17 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
d6 = () ÷ 2 + (arrondi au supérieur)

VOLONTE SAVE DC

Niveau de Paladin
= 10 + () ÷ 2 + CHA (arrondi à l'inférieur)

DIVINE EMISSARY

Niveau 1 Gain an emissary familiar, treating paladin level as wizard level for that purpose.

Nom Type de créature

RELIGIOUS MENTOR

Familiar is treated as having as many ranks in Knowledge (religion) equal to the Chosen One's paladin level.

TRUE FORM

Familiar transforms into outsider improved familiar, with the change shape universal monster ability to change into original form or true form at will.

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

DELAYED SMITE EVIL

ENNEMIS PAR JOUR

Niveau de Paladin Divers
= () ÷ 3 + (arrondi au supérieur)

ATTAQUE BONUS

Divers
+ = CHA +

A successful strike with smite evil bypasses damage reduction.

DOMMAGES BONUS

Niveau de Paladin Divers
+ = +

DEFLECTION BONUS

Divers
+ CA = CHA +

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
+ = () × 2 +

IMPOSITION DES MAINS

UTILISATIONS PAR JOUR

Niveau de Paladin Divers
= () ÷ 2 + CHA + (arrondi à l'inférieur)

SOINS POINTS DE VIE

Niveau de Paladin Divers
d6 = () ÷ 2 + (arrondi à l'inférieur)

Utilisations aujourd'hui

Utilisations aujourd'hui

LAY ON PAWS

Familiar may also use Lay On Hands, including all Mercies, but this expends two uses of the Chosen One's Lay On Hands. At 4th level, familiar may also channel positive energy at the cost of four uses of Lay On Hands.

SORTS PREPARES

1		
2		
3		
4		

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.