

DIVINE DEFENDER

OF



(PALADYN)

Poziom Paladyna - 3 = Poziom Czarującego

Poziom Paladyna

Poziom Czarującego

WYKRYCIE ZŁA

As a move action, detect evil in one creature or item within 60ft.
Does not detect any other evil auras nearby.

BOSKA ŁASKA

Poziom **2** **CHA** Premia do wszystkich rz. obr.

AURA

Poziom **3** **AURA ODWAGI**
Immune to fear effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against fear effects.

Poziom **8** **AURA DETERMINACJI**
Immune to charm effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

Poziom **11** **AURA SPRAWIEDLIWOŚCI**
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.

Poziom **14** **AURA WIARY**
Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Poziom **17** **AURA PRAWOŚCI**
Zyskuje redukcję obrażeń 5/zło
Immune to compulsion effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

DIVINE HEALTH

Poziom **3** Immune to all diseases including magic.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Poziom **4** Kierunkowanie pozytywnej energii zużywa 2 Nakładania Rąk

ENERGIA RZUT

Poziom Paladyna **k6** = ($\div 2$) + Inne

(Zaokrąglane w górę)

WOLA

ST Rz. Obr

Poziom Paladyna **= 10 + ($\div 2$) + CHA**

(Zaokrąglane w dół)

BOSKA WIEŻ

Poziom **5** ☐ WIERZCHO ☐ IERON ☐ ZBROJA Imię

Rodzaj ☐ Przywołań Dziś

Wzmocnienia

CZARY

ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe + Czary Premiowe CHA	
1			<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"/>
3			<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"/>

ST Rz. Obr. = 10 + CHA + Poziom Czaru

UGODZENIE ZŁA

WROGOWIE NA DZIEŃ

Poziom Paladyna **= ($\div 3$) + Inne**
(Zaokrąglane w górę)

Wrogowie Dzisiaj

☐ ☐ ☐ ☐

ATAK PREMIA

+ CHA + Inne

ODBICIE PREMIA

+ KP = **CHA** + Inne

Udane ugodzenie zła ignoruje redukcje obrażeń.

Premia do obrażeń od ugodzeń podwaja się dla pierwszego udanego

OBRAŻENIA PREMIA

Poziom Paladyna **+ Inne**

ZŁE OBRAŻENIA PREMIA

Poziom Paladyna **= ($\times 2$) + Inne**

NAKŁADANIE RĄK

UŻYCIA NA DZIEŃ

Poziom Paladyna **= ($\div 2$) + CHA + Inne**
(Zaokrąglane w dół)

Użycia Dzisiaj

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Poziom **2**

LECZENIE PW

Poziom Paladyna **k6 = ($\div 2$) + Inne**
(Zaokrąglane w dół)

SHARED DEFENCE

Poziom **3** **KP +1** **OMB +1** Spend two uses of Lay On Hands to grant a bonus to all adjacent allies.

9 **+2** **+2**

15 **+3** **+3**

CHA rund

Duration of bonus

Poziom **6** Bonus granted to all allies within 10ft.

Allies within range who reach lower than 0hp automatically stabilise.

Poziom **12** Bonus granted to all allies within 15ft.

Allies within range are immune to bleed damage

Poziom **18** Bonus granted to all allies within 20ft.

Allies within range gain a 25% chance to negate sneak or critical hit damage.

PRZYGOTOWANE CZARY

<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"/>

ŚWIĘTY CZEMPION

Increase damage reduction to 10/evil.

Poziom **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.