

ZAPRZYSIĘŻONY PALADYN



OF

Poziom
Paladyna

Poziom - 3 = Poziom
Paladyna 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
k6 = (Poziom Paladyna ÷ 2) + Inne
(Zaokrąglane w górę)

WOLA ST Rz. Obr
= 10 + (Poziom Paladyna ÷ 2) + **CHA**
(Zaokrąglane w dół)

BOSKA WIEŻ

Poziom 5 ☐ **SPECJALNY WIERZCICIEL** ☐ **WŁASNA BRON**
Imię

Rodzaj ☐ Przywołań
Dziś

Wzmocnienia

CZARY

ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	+ Czary Premiowe CHA
1			
2			
3			
4			

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

Koncentracja = **CHA** + Poziom Czarującego

Oathbound Paladin

VOW

CODE OF CONDUCT

UGODZENIE ZŁA

WROGOWIE NA DZIEŃ = (Poziom Paladyna ÷ 3) + Inne (Zaokrąglane w górę)
Wrogowie Dzisiaj

ATAK PREMIA = **CHA** + Inne **ODBICIE PREMIA** = **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 × 2) + Inne

NAKŁADANIE RĄK

UŻYCIA NA DZIEŃ = (Poziom Paladyna ÷ 2) + **CHA** + Inne
Użycia Dzisiaj

LECZENIE PW k6 = (Poziom Paladyna ÷ 2) + Inne (Zaokrąglane w dół)

Poziom	ŁASKI
3	12
6	15
9	18

PRZYGOTOWANE CZARY

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> True strike	<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"/> Acute sense	<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"/> Touch of idiocy	<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"/> Odporność na czary	<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.