HOSPITALER	UGODZENIE ZŁA
(PALADYN) Poziom Paladyna Poziom Paladyna Poziom Paladyna Poziom Paladyna Poziom Paladyna	WROGOWIE NA DZIEŃ Paladyna Inne Dzisiaj (Zaokrąglane w górę)
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	ATAK PREMIA Inne CHA + ODBICIE PREMIA Inne + KP = CHA +
Poziom CHA Premia do wszystkich rz. obr.	Udane ugodzenie zła Premia do obrażeń od ugodzeń podwaja się dla pierwszego ud ignoruje redukcje obrażeń.
AURA Poziom AURA ODWAGI Immune to fear effects including magic. Allies within 10ft get +4 to saves against fear effects.	OBRAŻENIA Poziom Paladyna Inne ZŁE OBRAŻENIA Poziom Paladyna Inne + = + = (× 2) +
AURA DETERMINACJI Immune to charm effects including magic. Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects. AURA OF HEALING Poziom Spend one use of Channel Energy to create a 30ft aura. Allies automatically stabilise and are immune to bleed. Each round allies are healed 1hp per hit die, and may make an extra saving throw against curses, disease or poison. Poziom AURA WIARY Weapons considered Good aligned for overcoming DR. AURA PRAWOŚCI Poziom Zyskuje redukcję obrażeń 5/zło Immune to compulsion effects including magic. Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects. DIVINE HEALTH Poziom Bimmune to all diseases including magic. CHANNEL POSITIVE ENERGY Poziom CHANNEL POSITIVE ENERGY Poziom A Kapłana Pozióm Poziom A Kapłana Pozióm Pozióm A CHANNEL POSITIVE ENERGY Poziom A Kapłana Pozióm A CHANNEL POSITIVE ENERGY	NAKŁADANIE RĄK UŻYCIA NA DZIEŃ Poziom Paladyna (Zaokrąglane w dół) LECZENIE PW Poziom Paladyna Poziom Poziom Paladyna Poziom Po
ENERGIA Poziom	PRZYGOTOWANE CZARY
Kapłana Inne k6 = (*2) +	
TRZ. Obr Saplana + 2 + CHA	
(Zaokrąglane w dół) BOSKA WIĘŹ Poziom	
Rodzaj Przywołań	3 000
□ Dziś Wzmocnienia	4 000
CZARY	ŚWIĘTY CZEMPION

ST Rzutu Obronnego Czary + Czary Premiowe CHA Czary Dziennie \Box 2

3 4

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

Increase damage reduction to 10/evil.

Poziom On using Smite Evil to successfully hit an outsider, that outsider is subject to Banishment.

20 The effect of Smite Evil ends after this attack.

On using Channel Positive Energy or Lay On Hands, heal the maximum possible amount.