

SHINING KNIGHT

OF



(PALADYN)

Poziom Paladyna - 3 = Poziom Czarującego

Poziom Paladyna

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.

SKILLED RIDER

Poziom 3 Take no armour check penalty when riding. Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Poziom 4 Kierunkowanie pozytywnej energii zużywa 2 Nakładania Rąk

ENERGIA RZUT

$k6 = \left(\frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{Inne}$
(Zaokrąglane w górę)

WOLA

ST Rz. Obr

$= 10 + \left(\frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{CHA}$
(Zaokrąglane w dół)

BOSKA WIEŻ

Poziom 5 **SPECJALNY WIERZCHOWIEC**
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 Czaru

UGODZENIE ZŁA

WROGOWIE NA DZIEŃ

$\text{Poziom Paladyna} = \left(\frac{\text{Poziom Paladyna}}{3} \right) + \text{Inne}$
(Zaokrąglane w górę)

Wrogowie Dzisiaj

☐☐☐
☐☐☐

ATAK PREMIA

$+ = \text{CHA} + \text{Inne}$

ODBICIE PREMIA

$+ \text{KP} = \text{CHA} + \text{Inne}$

Udane ugodzenie zła ignoruje redukcje obrażeń.

Premia do obrażeń od ugodzeń podwaja się dla pierwszego udanego

OBRAŻENIA PREMIA

$+ = \text{Poziom Paladyna} + \text{Inne}$

ZŁE OBRAŻENIA PREMIA

$+ = \left(\frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{Inne}$

NAKŁADANIE RĄK

UŻYCIA NA DZIEŃ

$\text{Poziom Paladyna} = \left(\frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{CHA} + \text{Inne}$
(Zaokrąglane w dół)

Użycia Dzisiaj

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

Poziom 2 **LECZENIE PW**

$k6 = \left(\frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{Inne}$
(Zaokrąglane w dół)

ŁASKI

Poziom

3

12

6

15

9

18

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"/> | 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"/> |

KNIGHT'S CHARGE

When charging a foe, do not provoke attacks of opportunity for you or your mount.

If the charge successfully hits the current target of Smite Evil, they must make a will save or be panicked.

WOLA

ST Rz. Obr

$\text{Poziom Paladyna} = 10 + \left(\frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{CHA}$

DURATION

$\text{Poziom Paladyna} = \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2}$
rund

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.