

# 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.

## HOLY REACH

Poziom 2 Spend one use of Smite Evil to extend the reach of your weapon by 5ft for 1 minute.

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

Poziom 17 **AURA PRAWOŚCI**  
Zyskuje redukcję obrażeń 5/złó  
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 Inne  
 $\boxed{\phantom{000}} \text{ k6} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$   
(Zaokrąglane w górę)

**WOLA ST Rz. Obr**  
Poziom Paladyna Inne  
 $\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{CHA}$   
(Zaokrąglane w dół)

## BOSKA WIEŻ

Poziom ☐ **SPECJALNY WIERZCIEC** ☐ **WOLNA BROŃ**  
5

Rodzaj ☐ Przywołań  
Dziś ☐

Wzmocnienia

## HORDEBREAKER

Poziom 11 When you hit an evil creature with an attack of opportunity, deal an extra 1d6 damage.  
When using Holy Reach, make extra attacks of opportunity equal to CHA.

## CZARY

ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe	+ Czary Premiowe CHA
1			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
4			<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Koncentracja  $\boxed{\phantom{000}} = \text{CHA} + \boxed{\phantom{000}}$  Poziom Czarującego

# Oath against Savagery

VOW

## CODE OF CONDUCT

Always heed the call of a community in danger from savages.  
Be the first in line to defend a settlement and the last to retreat.

## UGODZENIE ZŁA

**WROGOWIE NA DZIEŃ** Poziom Paladyna Inne Wrogowie Dzisiaj  
 $\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 3 \right) + \boxed{\phantom{000}}$  (Zaokrąglane w górę) ☐ ☐ ☐

**ATAK PREMIA** Inne **ODBICIE PREMIA** Inne  
 $\boxed{\phantom{000}} + \boxed{\phantom{000}} = \text{CHA} + \boxed{\phantom{000}}$   $\boxed{\phantom{000}} + \text{KP} = \text{CHA} + \boxed{\phantom{000}}$

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 Inne  
 $\boxed{\phantom{000}} + \boxed{\phantom{000}} = \boxed{\phantom{000}} + \boxed{\phantom{000}}$   $\boxed{\phantom{000}} + \boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \times 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$

## NAKŁADANIE RĄK

**UŻYCIA NA DZIEŃ** Poziom Paladyna Inne Użycia Dzisiaj  
 $\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{CHA} + \boxed{\phantom{000}}$  ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Poziom 2 **LECZENIE PW** Poziom Paladyna Inne  
 $\boxed{\phantom{000}} \text{ k6} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$  (Zaokrąglane w dół)

Poziom **ŁASKI**

3 12

6 15

9 18

## PRZYGOTOWANE CZARY

☐ ☐ Deathwatch ☐ ☐

☐ ☐ ☐ 1 ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ Protection from arrows ☐ ☐

☐ ☐ ☐ 2 ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ Przyspieszenie ☐ ☐

☐ ☐ ☐ 3 ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ Divine power ☐ ☐

☐ ☐ ☐ 4 ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## 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.