

# PALADYN

OF



Poziom Paladyna  - 3 = 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  =  $\left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{Inne}$   
(Zaokrąglane w górę)

## WOLA

ST Rz. Obr

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

## BOSKA WIEŻ

Poziom **5** ☐ SPECJALNY WIERZĄCY WŁAŚCICIEL CZARNA BRON  
Imię

Rodzaj ☐ Przywołań Dziś

Wzmocnienia

## CZARY

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

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

## UGODZENIE ZŁA

### WROGOWIE NA DZIEŃ

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

Wrogowie Dzisiaj

☐☐  
☐☐

### ATAK PREMIA

**+**  = **CHA** +

### ODBICIE PREMIA

**+** **KP** = **CHA** +

Udane ugodzenie zła ignoruje redukcje obrażeń.

Premia do obrażeń od ugodzeń podwaja się dla pierwszego udanego

### OBRAŻENIA PREMIA

Poziom Paladyna  =  +

### ZŁE OBRAŻENIA PREMIA

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

## NAKŁADANIE RĄK

### UŻYCIA NA DZIEŃ

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

Użycia Dzisiaj

☐☐☐  
☐☐☐  
☐☐☐

Poziom **2**

### LECZENIE PW

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

## ŁASKI

Poziom

**3**

**6**

**9**

**12**

**15**

**18**

## PRZYGOTOWANE CZARY

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## 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.