

# HOSPITALER



(PALADYN)

Poziom  
Paladyna

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 **CHA** Premia do wszystkich  
2 rz. obr.

## AURA

Poziom **AURA ODWAGI**  
**3** Immune to fear effects including magic.  
Allies within 10ft get +4 to saves against fear effects.

Poziom **AURA DETERMINACJI**  
**8** Immune to charm effects including magic.  
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

Poziom **AURA OF HEALING**  
**11** 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**  
**14** Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Poziom **AURA PRAWOŚCI**  
**17** 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** Poziom Kapłana = Poziom Paladyna - 3

## KIERUNKOWANIE NA DZIEŃ

**CHA** = 3 + **CHA** + **Inne** **Dziś**

## ENERGIA RZUT

**k6** =  $\left( \frac{\text{Poziom Kapłana}}{2} \right) + \text{Inne}$

## WOLA

**ST Rz. Obr** = 10 +  $\left( \frac{\text{Poziom Kapłana}}{2} \right) + \text{CHA}$  (Zaokrąglane w górę)

## BOSKA WIEŻ

Poziom **5** ☐ SPECJALNY WIERZCIEC ☐ WOLANA BROŃ 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

**CHA** =  $\left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{6} \right) + \text{Inne}$  (Zaokrąglane w górę)

Wrogowie  
Dzisiaj  
☐  
☐

### ATAK PREMIA

**+** **CHA** + **Inne**

### ODBICIE PREMIA

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

Udane ugodzenie zła  
ignoruje redukcje obrażeń.

Premia do obrażeń od ugodzeń podwaja się dla pierwszego udanego

### OBRAŻENIA PREMIA

**+** **CHA** + **Inne**

### ZŁE OBRAŻENIA PREMIA

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

## NAKŁADANIE RĄK

### UŻYCIA NA DZIEŃ

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

**6**

**9**

**12**

**15**

**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"/>	<b>1</b>	<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"/>	<b>2</b>	<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"/>	<b>3</b>	<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"/>	<b>4</b>	<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.