

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

Poziom Paladyna Inne

k6 = ($\div 2$) +

(Zaokrąglane w górę)

WOLA ST Rz. Obr

Poziom Paladyna

= 10 + ($\div 2$) + **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 Czar

UGODZENIE ZŁA

WROGOWIE NA DZIEŃ

Poziom Paladyna

Inne

Wrogowie Dzisiaj

= ($\div 3$) +

(Zaokrąglane w górę)

ATAK PREMIA

Inne

+ = **CHA** +

ODBICIE PREMIA

Inne

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

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

+ = ($\times 2$) +

NAKLADANIE RĄK

UŻYCIA NA DZIEŃ

Poziom Paladyna

Inne

Użycia Dzisiaj

= ($\div 2$) + **CHA** +

(Zaokrąglane w dół)

Poziom 2

LECZENIE PW

Poziom Paladyna

Inne

k6 = ($\div 2$) +

(Zaokrąglane w dół)

ŁASKI

Poziom

3

12

6

15

9

18

PRZYGOTOWANE CZARY

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

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

Poziom Paladyna

Poziom 11 = 10 + ($\div 2$) + **CHA**

DURATION

Poziom Paladyna

rund = $\div 2$

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.