

# DIVINE DEFENDER

OF



(PALADYN)

Poziom Paladyna - 3 = Poziom Czarującego

Poziom Paladyna

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

Inne

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

(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

☐ WIERZCHOVIEROŃ

☐ ZBROJA

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

Poziom Paladyna

Inne

Wrogowie Dzisiaj

$$\text{Wrogowie Na Dzień} = \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{3} \right) + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w górę)

ATAK PREMIA

Inne

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

ODBICIE PREMIA

Inne

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

Udane ugodzenie zła ignoruje redukcje obrażeń.

Premia do obrażeń od ugodzeń podwaja się dla pierwszego udanego

OBRAŻENIA PREMIA

Poziom Paladyna

Inne

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

ZŁE OBRAŻENIA PREMIA

Poziom Paladyna

Inne

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

## NAKŁADANIE RĄK

UŻYCIA NA DZIEŃ

Poziom Paladyna

Inne

Użycia Dzisiaj

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

(Zaokrąglane w dół)

Poziom 2

LECZENIE PW

Poziom Paladyna

Inne

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

(Zaokrąglane w dół)

## SHARED DEFENCE

Poziom 3

KP +1

OMB +1

Spend two uses of Lay On Hands to grant a bonus to all adjacent allies.

9

+2

+2

15

+3

+3

CHA rund Duration of bonus

Poziom 6

Bonus granted to all allies within 10ft.

Allies within range who reach lower than 0hp automatically stabilise.

Poziom 12

Bonus granted to all allies within 15ft.

Allies within range are immune to bleed damage

Poziom 18

Bonus granted to all allies within 20ft.

Allies within range gain a 25% chance to negate sneak or critical hit damage.

## PRZYGOTOWANE CZARY

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

## 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.