

PALADYN

OF

Poziom Paladyna

Poziom Paladyna Poziom Czarującego



DETECT EVIL

As a move action, detect evil in one creature or item within 60ft.
Does not detect any other evil auras nearby.

DIVINE GRACE

Poziom

2

CHA

Bonus to all saving throws

AURA

Poziom

3

AURA OF COURAGE

Immune to fear effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against fear effects.

Poziom

8

AURA OF RESOLVE

Immune to charm effects including magic.
Allies within 10ft get +4 to saves against charm effects.

Poziom

11

AURA OF JUSTICE

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 OF FAITH

Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Poziom

17

AURA OF RIGHTEOUSNESS

Gain damage reduction 5/evil.
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

Kierowanie pozytywnej energii zużywa 2 Nakładania Rąk

ENERGIA
RZUT

Poziom Paladyna

Inne

$$k6 = \left(\frac{\text{ } \div 2 \right) + \text{ }$$

(Zaokrąglane w górę)

WOLA
SAVE DC

Poziom Paladyna

$$\text{ } = 10 + \left(\frac{\text{ } \div 2 \right) + \text{CHA}$$

(Zaokrąglane w dół)

BOSKA WIEŻ

Poziom

5

☐ SPECJALNY WIERZĄCY WŁAŚCICIEL
Imię

Rodzaj

☐ Przywołań Dzisiaj

Wzmocnienia

CZARY

ST Rzutu Obronnego

Czary na dzień Czary Dziennie

Premiowe Czary
CHA

	1			<input type="checkbox"/>
	2			<input type="checkbox"/>
	3			<input type="checkbox"/>
	4			<input type="checkbox"/>

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

Koncentracja

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

Poziom Czarującego

UGODZENIE ZŁA

WROGOWIE
NA DZIEŃ

Poziom Paladyna

Inne

Wrogowie Dzisiaj

$$\text{ } = \left(\frac{\text{ } \div 3 \right) + \text{ }$$

(Zaokrąglane w górę)

☐
☐

ATAK
BONUS

Inne

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

ODBICIE
BONUS

Inne

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

A successful strike with smite evil bypasses damage reduction.

Smiting damage bonus applies double for the first successful strike against evil outsiders, evil dragons and the undead.

OBRAŻENIA
PREMIA

Poziom Paladyna

Inne

$$+ \text{ } = \text{ } + \text{ }$$

ZŁE OBRAŻENIA
PREMIA

Poziom Paladyna

Inne

$$+ \text{ } = \left(\text{ } \times 2 \right) + \text{ }$$

NAKŁADANIE RĄK

UŻYCIA
NA DZIEŃ

Poziom Paladyna

Inne

Użycia Dzisiaj

$$\text{ } = \left(\frac{\text{ } \div 2 \right) + \text{CHA} + \text{ }$$

(Zaokrąglane w dół)

☐
☐
☐

Poziom

2

LECZENIE
PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

Poziom Paladyna

Inne

$$k6 = \left(\frac{\text{ } \div 2 \right) + \text{ }$$

(Zaokrąglane w dół)

ŁASKI

Poziom

3

6

9

12

15

18

PRZYGOTOWANE CZARY

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

☐

HOLY CHAMPION

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.