

# SACRED SERVANT

OF



(PALADIN)

Poziom Paladyna

- 3 = Poziom Czarującego

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 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

Kierunkowanie pozytywnej energii zużywa 2 Nakładania Rąk

### ENERGIA RZUT

Poziom Paladyna

Inne

$$\boxed{\phantom{000}} k6 = \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 2 \right) + \phantom{000}$$

(Zaokrąglane w górę)

### WOLA SAVE DC

Poziom Paladyna

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{CHA}$$

(Zaokrąglane w dół)

## DOMAIN

Poziom 4

Doemna

Zesłana Moc

Zesłana Moc

Poziom

Poziom

ST

ST

Użycia na dzień

Użycia na dzień

Użycia na dzień

Użycia na dzień

## CALL CELESTIAL ALLY

Poziom 8

Lesser Planar Ally

Poziom Paladyna

- 3 = Poziom Czarującego

12

Planar Ally

16

Greater Planar Ally

☐ Called this week

## CZARY

ST Rzutu Obronnego

Czary na dzień

= Czary Bazowe

+ Premiowe Czary CHA

1

2

3

4

Użycia

Użycia

Użycia

Użycia

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

Koncentracja

$$\boxed{\phantom{000}} = \text{CHA} + \phantom{000}$$

Poziom Czarującego

## UGODZENIE ZŁA

### WROGOWIE NA DZIEŃ

Poziom Paladyna

Poziom Paladyna

Inne

Wrogowie Dzisiaj

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 3 \right) + \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 6 \right) - 1 + \phantom{000}$$

(Zaokrąglane w górę)

(Zaokrąglane w górę)

### ATAK BONUS

Inne

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \text{CHA} + \phantom{000}$$

### ODBICIE BONUS

Inne

$$+ \boxed{\text{KP}} = \text{CHA} + \phantom{000}$$

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

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \phantom{000} + \phantom{000}$$

$$+ \boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \times 2 \right) + \phantom{000}$$

## NAKŁADANIE RĄK

### UŻYCIA NA DZIEŃ

Poziom Paladyna

Inne

Użycia Dzisiaj

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{CHA} + \phantom{000}$$

(Zaokrąglane w dół)

Poziom 2

### LECZENIE PW

Poziom Paladyna

Inne

$$\boxed{k6} = \left( \frac{\phantom{000}}{\phantom{000}} \div 2 \right) + \phantom{000}$$

(Zaokrąglane w dół)

### ŁASKI

Poziom

3

12

6

15

9

18

## PRZYGOTOWANE CZARY

☐ ☐ Czar Domenowy +1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Czar Domenowy +1

1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Czar Domenowy +1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Czar Domenowy +1

2

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Czar Domenowy +1

3

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Czar Domenowy +1

4

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Czar Domenowy +1

5

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Czar Domenowy +1

6

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Czar Domenowy +1

7

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Czar Domenowy +1

8

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Czar Domenowy +1

9

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Czar Domenowy +1

10

☐ ☐ ☐

☐ ☐ Czar Domenowy +1

11

☐ ☐ ☐

## BOSKA WIĘŹ

### HOLY SYMBOL OF

Poziom

Bonuses

Użycia na dzień

5

1

1

9

2

2

10

3

3

13

4

4

15

5

5

17

6

6

### DURATION

Poziom Paladyna

$$\boxed{\text{min}} = \phantom{000}$$

☐ ☐ Uses today

☐ +1 caster level on any Paladin spell ☐ +1 use /day of Lay On Hands

☐ +1 DC on Channel Positive Energy ☐ +1d6 Channel Energy damage

## 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.