

WARRIOR OF THE HOLY LIGHT



OF

(PALADIN)

Poziom
Paladyna

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
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

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

(Zaokrąglane w górę)

WOLA
SAVE DC

Poziom
Paladyna

(Zaokrąglane w górę)

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

(Zaokrąglane w dół)

BOSKA WIEŻ

Poziom
5

☐ SPECJALNY WIERZCIEŁO WŁAZANA BROŃ
Imię

Rodzaj

☐ Przywołań
Dziś

Wzmocnienia

SHINING LIGHT

Once per day, unleash a 30ft burst of pure white light, damaging evil creatures while healing good creatures.

Poziom
14

Evil creatures are blinded for one round; evil dragons, outsiders and undead are blinded for 1d4 rounds.

A reflex save negates the blindness and halves the damage.

DAMAGE /
HEALING

Poziom
Paladyna

$$k6 = \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2}$$

(Zaokrąglane w dół)

REFLEX
SAVE DC

Poziom
Paladyna

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

(Zaokrąglane w dół)

Poziom
17

Twice per day

Poziom

20

Thrice per day

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
BONUS

Inne

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

ODBICIE
BONUS

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

$$+ \text{Poziom Paladyna} \times 2 + \text{Inne}$$

NAKŁADANIE RĄK

UŻYCIA
NA DZIEŃ

Poziom
Paladyna

Poziom
Paladyna

Inne

$$\text{Użycia Na Dzień} = \left(\frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \left(\frac{\text{Poziom Paladyna}}{4} \right) + \text{CHA} + \text{Inne}$$

(Zaokrąglane w dół)

Poziom
2

LECZENIE
PW

Poziom
Paladyna

Inne

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

(Zaokrąglane w dół)

Użycia Dzisiaj

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

ŁASKI

Poziom

3

6

9

12

15

18

POWER OF FAITH

Poziom
4

Aura
Radius

Premia
z Morali

Ability
Damage
Healing

Energy
Resistance

Avoid
Critical
Hits

As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute
From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving throws against fear.
From level 8, heal ability damage once per day.
From level 12, the aura has the effect of Daylight.
From level 12, gain resistance to one energy type.
From level 16, gain a change to turn confirmed critical hits into normal hits.

8

9m

+1

1k4

12

10

16

25%

20

60ft

+2

2d4

20

50%

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.