

# UNDEAD SCOURGE

OF



(PALADIN)

Poziom Paladyna - 3 = Poziom Czarującego

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 LIFE**  
Undead within 10ft take -4 penalty to will saves against positive energy, and do not heal from negative energy.

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**

$\boxed{\phantom{000}} k6 = \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{Inne}$   
(Zaokrąglane w górę)

**WOLA SAVE DC**

$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{CHA}$   
(Zaokrąglane w dół)

## BOSKA WIEŻ

Poziom 5 ☐ SPECJALNY WIERZCHOWY CZARNA BROŃ  
Imię

Rodzaj ☐ Przywołań Dziś

Wzmocnienia

## CZARY

ST Rzutu Obronnego		Czary na dzień	= Czary Bazowe + Premiowe Czary CHA	
<input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>

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

Koncentracja  $\boxed{\phantom{000}} = \text{CHA} + \text{Poziom Czarującego}$

## UGODZENIE ZŁA

**WROGOWIE NA DZIEŃ**

$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{3} \right) + \text{Inne}$   
(Zaokrąglane w górę)

Wrogowie Dzisiaj

☐☐☐  
☐☐☐

**ATAK BONUS**

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

**ODBICIE BONUS**

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

Udane ugodzenie zła ignoruje redukcje obrażeń.

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

**OBRAŻENIA PREMIA**

$\boxed{\phantom{000}} = \text{Poziom Paladyna} + \text{Inne}$

**ZŁE OBRAŻENIA PREMIA**

$\boxed{\phantom{000}} = \left( \text{Poziom Paladyna} \times 2 \right) + \text{Inne}$

## NAKŁADANIE RĄK

**UŻYCIA NA DZIEŃ**

$\boxed{\phantom{000}} = \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{CHA} + \text{Inne}$   
(Zaokrąglane w dół)

Użycia Dzisiaj

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Poziom 2

**LECZENIE PW**

$\boxed{\phantom{000}} k6 = \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{Inne}$   
(Zaokrąglane w dół)

**ŁASKI**

Poziom

3

12

6

15

9

18

## PRZYGOTOWANE CZARY

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

1

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

2

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

3

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

4

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## UNDEAD ANNIHILATION

Spend one use of Smite Evil when making a single melee attack against an undead creature. If successful, it must make a will save or be destroyed.

Poziom 11

**WOLA SAVE DC**

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

Undead with twice as many hit dice are unaffected.

## 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.