

# HOSPITALER



(PALADIN)

Poziom  
Paladyna

Poziom  
Paladyna - 3 = 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 HEALING**  
Spend one use of Channel Energy to create a 30ft aura.  
Allies automatically stabilise and are immune to bleed.  
Each round allies are healed 1hp per hit die, and may make  
an extra saving throw against curses, disease or poison.

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** Poziom  
Kapłana **CHA** = Poziom  
Paladyna - 3

## KIERUNKOWANIE NA DZIEŃ

**CHA** = 3 + **CHA** + **Inne** **Dziś**  
□ □ □  
□ □ □  
□ □ □

## ENERGIA RZUT

Poziom **6** **CHA** = **CHA** + **Inne**  
k6 = ( **CHA** ÷ 2 ) + **Inne**  
(Zaokrąglane w górę)

## WOLA SAVE DC

Poziom **6** **CHA** = 10 + ( **CHA** ÷ 2 ) + **CHA**  
k6 = ( **CHA** ÷ 2 ) + **CHA**  
(Zaokrąglane w dół)

## BOSKA WIEŻ

Poziom **5** **SPECJALNY WIERZĄCY** **POWOLANA BROŃ**  
Imię

Rodzaj **Przywołań**  
Dziś

Wzmocnienia

## CZARY

ST Rzutu Obronnego	Czary na dzień	Czary Bazowe	Premiowe Czary CHA
1			□ □ □ □
2			□ □ □ □
3			□ □ □ □
4			□ □ □ □

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

## UGODZENIE ZŁA

### WROGOWIE NA DZIEŃ

Poziom  
Paladyna **CHA** = ( **CHA** ÷ 6 ) - 1 + **Inne**  
(Zaokrąglane w górę)

Wrogowie  
Dzisiaj  
□ □ □  
□ □ □

### ATAK BONUS

**CHA** = **CHA** + **Inne**

### ODBICIE BONUS

**CHA** = **CHA** + **Inne**

Udane ugodzenie zła  
ignoruje redukcje obrażeń.

Premia do obrażeń od ugodzeń podwaja się dla pierwszego udanego

### OBRAŻENIA PREMIA

Poziom  
Paladyna **CHA** = **CHA** + **Inne**

### ZŁE OBRAŻENIA PREMIA

Poziom  
Paladyna **CHA** = ( **CHA** × 2 ) + **Inne**

## NAKŁADANIE RĄK

### UŻYCIA NA DZIEŃ

Poziom  
Paladyna **CHA** = ( **CHA** ÷ 2 ) + **CHA** + **Inne**  
(Zaokrąglane w dół)

Użycia Dzisiaj  
□ □ □ □ □ □ □ □  
□ □ □ □ □ □ □ □

### LECZENIE PW

Poziom  
Paladyna **CHA** = ( **CHA** ÷ 2 ) + **Inne**  
(Zaokrąglane w dół)

## ŁASKI

Poziom

**3**

**6**

**9**

**12**

**15**

**18**

## PRZYGOTOWANE CZARY

□ □ □	□ □ □
□ □ □	<b>1</b> □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	<b>2</b> □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	<b>3</b> □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	<b>4</b> □ □ □
□ □ □	□ □ □

## 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.