

# 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 WIERZĄCY WOLĄZANA 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

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

## 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

9m

Premia

z Morali

+1

Ability

Damage

Healing

Energy

Resistance

10

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.

## 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.