

SHINING KNIGHT

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 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 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.

SKILLED RIDER

Poziom 3 Take no armour check penalty when riding. Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Poziom 4 Kierunkowanie pozytywnej energii zużywa 2 Nakładania Rąk

ENERGIA RZUT

Poziom Paladyna Inne
 $k6 = \left(\dots \div 2 \right) + \dots$

(Zaokrąglane w górę)

WOLA SAVE DC

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

(Zaokrąglane w dół)

BOSKA WIEŻ

Poziom 5 **SPECJALNY WIERZCHOWIEC**
Imię

Rodzaj ☐ Przywołań Dziś

Wzmocnienia

CZARY

ST Rzutu Obronnego	Czary na dzień	Czary Bazowe	Premiowe Czary CHA
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"/> <input type="checkbox"/>

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

Koncentracja $= \text{CHA} + \dots$ Poziom Czarującego

UGODZENIE ZŁA

WROGOWIE NA DZIEŃ

Poziom Paladyna Inne
 $= \left(\dots \div 3 \right) + \dots$

(Zaokrąglane w górę)

Wrogowie Dzisiaj

☐☐☐
☐☐☐

ATAK BONUS

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

ODBICIE BONUS

Inne
 $+ \text{KP} = \text{CHA} + \dots$

Udane ugodzenie zła ignoruje redukcje obrażeń.

Premia do obrażeń od ugodzeń podwaja się dla pierwszego udanego

OBRAŻENIA PREMIA

Poziom Paladyna Inne
 $+ \dots = \dots + \dots$

ZŁE OBRAŻENIA PREMIA

Poziom Paladyna Inne
 $+ \dots = \left(\dots \times 2 \right) + \dots$

NAKLADANIE RĄK

UŻYCIA NA DZIEŃ

Poziom Paladyna Inne
 $= \left(\dots \div 2 \right) + \text{CHA} + \dots$

(Zaokrąglane w dół)

Użycia Dzisiaj

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

Poziom 2

LECZENIE PW

Poziom Paladyna Inne
 $k6 = \left(\dots \div 2 \right) + \dots$

(Zaokrąglane w dół)

ŁASKI

Poziom

3

12

6

15

9

18

PRZYGOTOWANE CZARY

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	1	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	4	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

KNIGHT'S CHARGE

When charging a foe, do not provoke attacks of opportunity for you or your mount.

If the charge successfully hits the current target of Smite Evil, they must make a will save or be panicked.

WOLA SAVE DC

Poziom Paladyna
11 $= 10 + \left(\dots \div 2 \right) + \text{CHA}$

DURATION

Poziom Paladyna
rund $= \dots \div 2$

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.