

ZAPRZYSIĘŻONY PALADYN



OF

Poziom
Paladyna

Poziom - 3 = Poziom
Paladyna 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** **ANCHORING AURA**
Evil outsiders within 20ft must pass a will save in order
to use extradimensional travel.
Spend one use of Smite Evil to anchor a target within 30ft.

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.

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
 $\boxed{} \text{ k6} = \left(\div 2 \right) + $
(Zaokrąglane w górę)

WOLA SAVE DC Poziom Paladyna Inne
 $\boxed{} = 10 + \left(\div 2 \right) + \text{CHA}$
(Zaokrąglane w dół)

BOSKA WIEŻ

Poziom ☐ **SPECJALNY WIERZCHOWY CZARNA BROŃ**
5

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

Oath against fiends

VOW

CODE OF CONDUCT

Never suffer an evil outsider to live if it is in your power to destroy it.
Banish those you cannot kill. Purge the evil from those possessed by fiends.

UGODZENIE ZŁA

WROGOWIE NA DZIEŃ Poziom Paladyna Inne Wrogowie Dzisiaj
 $\boxed{} = \left(\div 3 \right) + $ (Zaokrąglane w górę) ☐☐☐☐

ATAK BONUS Inne **ODBIĆIE BONUS** Inne
 $\boxed{+ } = \text{CHA} + $ $\boxed{+ \text{KP}} = \text{CHA} + $

Udane ugodzenie zła
ignoruje redukcje obrażeń.

Premia do obrażeń od ugodzeń podwaja się dla pierwszego udanego

OBRAŻENIA PREMIA Poziom Paladyna Inne **ZŁE OBRAŻENIA PREMIA** Poziom Paladyna Inne
 $\boxed{+ } = + $ $\boxed{+ } = \left(\times 2 \right) + $

NAKŁADANIE RĄK

UŻYCIA NA DZIEŃ Poziom Paladyna Inne Użycia Dzisiaj
 $\boxed{} = \left(\div 2 \right) + \text{CHA} + $ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐

Poziom **2** **LECZENIE PW** Poziom Paladyna Inne
 $\boxed{} \text{ k6} = \left(\div 2 \right) + $ (Zaokrąglane w dół)

Poziom **ŁASKI**
3 **15**
6 **18**
12

PRZYGOTOWANE CZARY

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Resist energy	<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"/> Detect thoughts	<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"/> Invisibility purge	<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"/> Plane shift	<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"/>

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.