

# 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** **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.

## 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  
 $\boxed{\phantom{000}}_{k6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000}$   
(Zaokrąglane w górę)

**WOLA SAVE DC** Poziom Paladyna Inne  
 $\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{CHA}$   
(Zaokrąglane w dół)

## BOSKA WIEŻ

Poziom **5** ☐ SPECJALNY WIERZCIECOWA BRON 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  $\boxed{\phantom{000}} = \text{CHA} + \phantom{000}$  Poziom Czarującego

# Oathbound Paladin

VOW

## CODE OF CONDUCT

## UGODZENIE ZŁA

**WROGOWIE NA DZIEŃ** Poziom Paladyna Inne Wrogowie Dzisiaj  
 $\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 3 \right) + \phantom{000}$  (Zaokrąglane w górę) ☐☐☐☐

**ATAK BONUS** Inne **ODBICIE BONUS** Inne  
 $\boxed{\phantom{000}} + \text{CHA} = \phantom{000}$   $\boxed{\phantom{000}} + \text{KP} = \text{CHA} + \phantom{000}$

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  
 $\boxed{\phantom{000}} + \phantom{000} = \phantom{000} + \phantom{000}$   $\boxed{\phantom{000}} + \phantom{000} = \left( \phantom{000} \times 2 \right) + \phantom{000}$

## NAKŁADANIE RĄK

**UŻYCIA NA DZIEŃ** Poziom Paladyna Inne Użycia Dzisiaj  
 $\boxed{\phantom{000}} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \text{CHA} + \phantom{000}$  ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Poziom **2** **LECZENIE PW** Poziom Paladyna Inne  
 $\boxed{\phantom{000}}_{k6} = \left( \phantom{000} \div 2 \right) + \phantom{000}$  (Zaokrąglane w dół)

Poziom	ŁASKI
3	12
6	15
9	18

## PRZYGOTOWANE CZARY

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> True strike	<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"/> Acute sense	<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"/> Touch of idiocy	<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"/> Spell immunity	<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.