

DIVINE DEFENDER

OF



(PALADIN)

Poziom Paladyna - 3 =

Poziom Paladyna

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 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.

AURA OF RIGHTEOUSNESS

Poziom

17

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

= ($\div 2$) +

(Zaokrąglane w górę)

WOLA
SAVE DC

Poziom Paladyna

= 10 + ($\div 2$) +

(Zaokrąglane w dół)

BOSKA WIĘŹ

Poziom

5

☐ WIERZCHO ☐ WEAPON ☐ ZBROJA
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

Koncentracja

= CHA +

Poziom
Czarującego

UGODZENIE ZŁA

WROGOWIE
NA DZIEŃ

Poziom
Paladyna

Inne

Wrogowie
Dzisiaj

☐ ☐ ☐ ☐

= ($\div 3$) +

(Zaokrąglane w górę)

ATAK
BONUS

Inne

+ = CHA +

ODBICIE
BONUS

Inne

+ KP = 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

+ = ($\times 2$) +

NAKŁADANIE RĄK

UŻYCIA
NA DZIEŃ

Poziom
Paladyna

Inne

Użycia Dzisiaj

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

= ($\div 2$) + CHA +

(Zaokrąglane w dół)

Poziom

2

LECZENIE
PW

Poziom
Paladyna

Inne

k6 = ($\div 2$) +

(Zaokrąglane w dół)

SHARED DEFENCE

Poziom

3

KP

+1

OMB

+1

Spend two uses of Lay On Hands to grant a bonus to all adjacent allies.

9

+2

+2

15

+3

+3

CHA

rund

Duration
of bonus

Poziom

6

Bonus granted to all allies within 10ft.
Allies within range who reach lower than 0hp automatically stabilise.

Poziom

12

Bonus granted to all allies within 15ft.
Allies within range are immune to bleed damage

Poziom

18

Bonus granted to all allies within 20ft.
Allies within range gain a 25% chance to negate sneak or critical hit damage.

PRZYGOTOWANE CZARY

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

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.