

PALADYN

OF



Poziom Paladyna - 3 = 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** Premia do wszystkich rz. obr.

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 SPRAWIEDLIWOŚCI**
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 WIARY**
Weapons considered Good aligned for overcoming DR.

Poziom **17** **AURA PRAWOŚCI**
Zyskuje redukcję obrażeń 5/zło
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

ST Rz. Obr

Poziom Paladyna $= 10 + (\div 2) + \text{CHA}$
(Zaokrąglane w dół)

BOSKA WIEŻ

Poziom **5** ☐ SPECJALNY WIERZĄCY CZARUJĄCA BROŃ Imię

Rodzaj ☐ Przywołań Dziś

Wzmocnienia

CZARY

ST Rzutu Obronnego	Czary Dziennie	= Czary Bazowe + Premiowe Czary CHA	
<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

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

Koncentracja = CHA + Poziom Czarującego

UGODZENIE ZŁA

WROGOWIE NA DZIEŃ

Poziom Paladyna Inne
 $= (\div 3) +$
(Zaokrąglane w górę)

Wrogowie Dzisiaj

☐☐☐
☐☐☐

ATAK PREMIA

Inne
 $+ = \text{CHA} +$

ODBICIE PREMIA

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

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
 $+ = (\times 2) +$

NAKŁADANIE RĄK

UŻYCIA NA DZIEŃ

Poziom Paladyna Inne
 $= (\div 2) + \text{CHA} +$
(Zaokrąglane w dół)

Użycia Dzisiaj

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

Poziom

2

LECZENIE PW

Poziom Paladyna Inne
 $k6 = (\div 2) +$
(Zaokrąglane w dół)

ŁASKI

Poziom

3

6

9

12

15

18

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.