

# WARRIOR OF THE HOLY LIGHT



OF

(PALADIN)

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** 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 **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  
 $k6 = \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{Inne}$  (Zaokrąglane w górę)

**WOLA ST Rz. Obr** Poziom Paladyna  
 $= 10 + \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{CHA}$  (Zaokrąglane w dół)

## BOSKA WIEŻ

Poziom ☐ **SPECJALNY WIERZCIELOWA BRONIA** Imię

Rodzaj ☐ Przywołań Dziś

Wzmocnienia

## SHINING LIGHT

Once per day, unleash a 30ft burst of pure white light, damaging evil creatures while healing good creatures.

Poziom **14** Evil creatures are blinded for one round; evil dragons, outsiders and undead are blinded for 1d4 rounds.

A reflex save negates the blindness and halves the damage.

**DAMAGE / HEALING** Poziom Paladyna  
 $k6 = \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2}$  (Zaokrąglane w dół)

**REFLEX SAVE DC** Poziom Paladyna  
 $= 10 + \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{CHA}$  (Zaokrąglane w dół)

Poziom **17** Twice per day Poziom **20** Thrice per day

## UGODZENIE ZŁA

**WROGOWIE NA DZIEŃ** Poziom Paladyna Inne Wrogowie Dzisiaj  
 $\text{[Box]} = \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{3} \right) + \text{Inne}$  (Zaokrąglane w górę)

**ATAK PREMIA** Inne **ODBICIE PREMIA** Inne  
 $+ \text{[Box]} = \text{CHA} + \text{[Box]}$   $+ \text{KP} = \text{CHA} + \text{[Box]}$

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  
 $+ \text{[Box]} = \text{[Box]} + \text{[Box]}$   $+ \text{[Box]} = \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{[Box]}$

## NAKŁADANIE RĄK

**UŻYCIA NA DZIEŃ** Poziom Paladyna Poziom Paladyna Inne  
 $\text{[Box]} = \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{4} \right) + \text{CHA} + \text{[Box]}$  (Zaokrąglane w dół) (Zaokrąglane w dół)  
Poziom **2** **LECZENIE PW** Poziom Paladyna Inne  
 $k6 = \left( \frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{[Box]}$  (Zaokrąglane w dół)

Użycia Dzisiaj  

□□□	□□□	□□□
□□□	□□□	□□□
□□□	□□□	□□□

## ŁASKI

Poziom

**3**

**6**

**9**

**12**

**15**

**18**

## POWER OF FAITH

Poziom	Aura Radius	Premia z Morali	Ability Damage Healing	Energy Resistance	Avoid Critical Hits
<b>4</b>	<b>9m</b>	<b>+1</b>			
<b>8</b>			<b>1k4</b>		
<b>12</b>				<b>10</b>	
<b>16</b>					<b>25%</b>
<b>20</b>	<b>18m</b>	<b>+2</b>	<b>2d4</b>	<b>20</b>	<b>50%</b>

As a standard action create an aura affecting allies and yourself. This aura lasts for 1 minute  
From level 4, gain a morale bonus to AC, attack, damage and saving throws against fear.  
From level 8, heal ability damage once per day.  
From level 12, the aura has the effect of Daylight.  
From level 12, gain resistance to one energy type.  
From level 16, gain a change to turn confirmed critical hits into normal hits.

## 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.