

SHINING KNIGHT

OF



(PALADIN)

Poziom Paladyna - 3 = Poziom Czarującego

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** 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 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 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.

SKILLED RIDER

Poziom **3** Take no armour check penalty when riding. Mount gains the Divine Grace bonus to saving throws.

CHANNEL POSITIVE ENERGY

Poziom **4** Kierunkowanie pozytywnej energii zużywa 2 Nakładania Rąk

ENERGIA RZUT

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

WOLA SAVE DC

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

BOSKA WIEŻ

Poziom **5** **SPECJALNY WIERZCHOWIEC**
Imię

Rodzaj ☐ Przywołań Dziś

Wzmocnienia

CZARY

ST Rzutu Obronnego	Czary na dzień	Czary Bazowe	Premiowe Czary CHA
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"/> <input type="checkbox"/>

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

Koncentracja **= CHA +** Poziom Czarującego

UGODZENIE ZŁA

WROGOWIE NA DZIEŃ

= $\left(\frac{\text{Poziom Paladyna}}{3} \right) + \text{Inne}$
(Zaokrąglane w górę)

Wrogowie Dzisiaj

☐☐☐
☐☐☐

ATAK BONUS

+ = CHA + Inne

ODBICIE BONUS

+ KP = CHA + Inne

Udane ugodzenie zła ignoruje redukcje obrażeń.

Premia do obrażeń od ugodzeń podwaja się dla pierwszego udanego

OBRAŻENIA PREMIA

+ = Poziom Paladyna Inne

ZŁE OBRAŻENIA PREMIA

+ = $\left(\frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) +$ Inne

NAKŁADANIE RĄK

UŻYCIA NA DZIEŃ

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

Użycia Dzisiaj

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

Poziom **2**

LECZENIE PW

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

ŁASKI

Poziom

3

12

6

15

9

18

PRZYGOTOWANE CZARY

<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"/>	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"/>		<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"/>		<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"/>		<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"/>

KNIGHT'S CHARGE

When charging a foe, do not provoke attacks of opportunity for you or your mount.

If the charge successfully hits the current target of Smite Evil, they must make a will save or be panicked.

WOLA SAVE DC

Poziom **11** **= 10 + $\left(\frac{\text{Poziom Paladyna}}{2} \right) + \text{CHA}$**

DURATION

rund = $\frac{\text{Poziom Paladyna}}{2}$

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.