

# 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** 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.

## 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**

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

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

## BOSKA WIEŻ

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

Rodzaj ☐ Przywołań Dzisiaj

Wzmocnienia

## CZARY

ST Rzut Obronnego	Czary Dziennie	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**

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

Wrogowie Dzisiaj

☐☐☐  
☐☐☐

**ATAK PREMIA**

$\text{Poziom Paladyna} = \text{CHA} + \text{Inne}$

**ODBICIE PREMIA**

$\text{Poziom Paladyna} = \text{CHA} + \text{Inne}$

Udane ugodzenie zła ignoruje redukcje obrażeń.

Premia do obrażeń od ugodzeń podwaja się dla pierwszego udanego

**OBRAŻENIA PREMIA**

$\text{Poziom Paladyna} = \text{Poziom Paladyna} + \text{Inne}$

**ZŁE OBRAŻENIA PREMIA**

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

## NAKŁADANIE RĄK

**UŻYCIA NA DZIEŃ**

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

Użycia Dzisiaj

☐☐☐☐  
☐☐☐☐  
☐☐☐☐

Poziom **2**

**LECZENIE PW**

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

**ŁASKI**

Poziom

**3**

**12**

**6**

**15**

**9**

**18**

## PRZYGOTOWANE CZARY

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

**1**

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

**2**

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

**3**

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

**4**

☐☐☐

☐☐☐

☐☐☐

## 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**

ST Rz. Obr

Poziom

**11**

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

**DURATION**

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

## 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.