PALADYN

DOBRY · PRAWORZĄDNY · CHAOTYCZNY · ZŁY

Poziom Paladyna

Poziom Paladyna ÷ 2 = Poziom Czarującego

BÓG

DOBRY · PRAWORZĄDNY · CHAOTYCZNY · ZŁY

CZARY

ST Rzutu Obronnego		Czary Dziennie	= Czary Bazowe	+ Czary Premiowe RZT
	1			
	2			
	3			
	4			

ST Rz. Obr. = 10 + RZT + Poziom Czaru

ODPĘDZANIE NIEUMARŁYCH

TURY NA DZIEŃ

= 3 + CHA + Inne

Dziś

1 TEST ODPĘDZANIA

= k20 + CHA + Synergia

2 TO TURN CREATURE MAX KW

= (Test Odpędzania ÷ 3) + Poziom Paladyna − 7

3 TO DESTROY CREATURE MAX KW

= (Poziom Paladyna − 3) ÷ 2 Zaokrąglane w dół

4 ISTOTY POD WPŁYWEM SUMA KW

= 2k6 + CHA + Poziom Paladyna − 3

RÓŻDŻKI

ŁADUNKI #

ŁADUNKI #

ŁADUNKI #

ŁADUNKI #

ŁADUNKI #

SPECJALNY WIERZCHOWIEC

Imię

Rodzaj Wierzchowca

☐ Przyzwane Wierzchowce Dziś

PRZYGOTOWANE CZARY

	1	
	2	
	3	
	4	

UGODZENIE ZŁA

UGODZENIA NA DZIEŃ

Ugodzeń Dzisiaj

UGODZENIE PREMIA

= Premia do ataku z broni + CHA

OBRAŻENIA Z UGODZENIA PREMIA

+ = + Premia do Obrażeń z Broni + Poziom Paladyna

NAKŁADANIE RĄK

PUNKTY LECZENIA NA DZIEŃ

pw = (CHA × Poziom Paladyna) + Inne

Punkty Leczenia

pw

ZWOJE

MIKSTURY