PALADYN

Poziom Paladyna

Poziom Czarującego

BÓG

CZARY

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

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

ODPĘDZANIE NIEUMARŁYCH

Good Paladin ☐

Odpędzanie, Zatrzymywanie i Niszczenie Nieumarłych

☐ Zły Paladyn

Karcenie, Zatrzymywanie, Strach, Kontrola, Rozpraszanie Odpędzenia i Pokrzepienie Nieumarłego

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