PALADYN

Poziom Paladyna

Poziom Czarującego

BÓG

CZARY

ST Rzutu Obronnego		Czary na dzień	=	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 BY ZMIENIĆ KREATURĘ MAKSYMALNY LICZBA OCZEK WYTRZYMAŁOŚCI

= (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

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

RÓŻDŻKI

ŁADUNKI #

ŁADUNKI #

ŁADUNKI #

ŁADUNKI #

ŁADUNKI #

ZWOJE

MIKSTURY