

Oceń proszę w skali 1 do 5, na ile Twoim zdaniem Paladyn zaufał Zaklinaczowi (1 – wcale, 5 – w pełni).

Oceń proszę w skali 1 do 5, na ile Twoim zdaniem Paladyn zaufał Zaklinaczowi (1 – wcale, 5 – w pełni).

Zaklinacz jest teraz tylko udreńczonym strzępem człowieka kierowanym przez Pijawkę, która zmusza go do rzucania czarów, by wzmocnić swoje zdolności bojowe. Zachował zaledwie resztki świadomości, jeśli jednak zbudował z Paladynem silną więź może okazać się teraz dość silny, by powstrzymać potwora przed walką z przyjacielem.

Oceniając to, na ile Paladyn zaufał Zaklinaczowi, nadaliście mu w sumie ... punktów. W trakcie tej walki możesz je wydawać w następujący sposób:

2 punkty – powstrzymujesz rzucenie czaru przez Pijawkę, traci ona akcję, którą chciała na to przeznaczyć.

4 punkty – na początku akcji Pijawki wybierasz jeden ze swoich czarów (lista poniżej) i używasz go, jak tylko chcesz, łącznie z potraktowaniem Pijawki jako jego celu.

6 punktów – na jedną rundę przejmujesz kontrolę nad Pijawką. Ponieważ nie koordynujesz jej ciała równie dobrze, jak ona, nie przejmujesz jej podwójnych akcji. Możesz więc, przykładowo, wykonać pełen atak, rzucić czar w akcji standardowej i się poruszyć itp. Atak w samą Pijawkę to akcja standardowa (nie może wykonać pełnego ataku w siebie), która jednak automatycznie trafia i liczy się jako trafienie krytyczne.

4. poziom (5/dzień): *przyzwanie potwora IV*, *strach* (ST 18)

3. poziom (7/dzień): *głęboka drzemka* (ST 18), *kula ognista* (ST 17), *sfera niwidzialności*

2. poziom (7/dzień): *ciemność*, *przyzwanie potwora II*, *ślepotą/głuchota* (ST 16), *wykrycie myśli* (ST 16)

1. poziom (7/dzień): *magiczny pocisk*, *nieprzenikniona mgła*, *promień osłabienia*, *zauroczenie osoby* (ST 16), *zbroja maga*

0. poziom (6/dzień): *dłoń maga*, *kuglarstwo*, *odczytanie magii*, *promień mrozu*, *światło*, *wiadomość*, *wykrycie magii*, *zranienie nieumarłego*