KAPŁAN

Poziom Kapłana

Poziom Czarującego

BÓG

DOBRY PRAWORZĄDNY CHAOTYCZNY ZŁY

DOMENY

Doemna	Doemna
Zesłana Moc	Zesłana Moc

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

CZARY

ST Rzutu Obronnego		Czary Dziennie	=	Czary Bazowe	+	Czary Premiowe RZT - 4	RZT - 8	RZT - 12
	0							
	1							
	2							
	3							
	4							
	5							
	6							
	7							
	8							
	9							

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

ODPĘDZANIE / KARCENIE NIEUMARŁYCH

Dobry Kapłan ☐

Odpędzanie, Zatrzymywanie i Niszczenie Nieumarłych

☐ Zły Kapłan

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

DOBRY PRAWORZĄDNY CHAOTYCZNY ZŁY

ODPĘDZANIA / KARCENIA NA DZIEŃ

Inne

Dziś

☐ = 3 + CHA + ____

1 TEST ODPĘDZANIA

Synergia

☐ = k20 + CHA + ____

2 TO TURN CREATURE MAX KW

Poziom Kapłana

☐ = (Test Odpędzania ÷ 3) + ____ − 4

3 TO DESTROY CREATURE MAX KW

Poziom Kapłana

☐ = ____ ÷ 2 (Zaokrąglane w dół)

4 ISTOTY POD WPŁYWEM SUMA KW

Poziom Kapłana

☐ = 2k6 + CHA + ____

PRZYGOTOWANE CZARY

0			
1	Czar Domenowy		
2	Czar Domenowy		
3	Czar Domenowy		
4	Czar Domenowy		
5	Czar Domenowy		
6	Czar Domenowy		
7	Czar Domenowy		
8	Czar Domenowy		
9	Czar Domenowy		

ZWOJE

MIKSTURY