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 na dzień	=	Czary Bazowe	+ Premiowe Czary 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 BY ZMIENIĆ KREATURĘ MAKSYMALNY LICZBA OCZEK WYTRZYMAŁOŚCI

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