WITCHGUARD

(TROPICIEL)

Poziom Tropiciela

Poziomy Premiowe +

ULUBIENI WROGOWIE

Poziom	PREMIA Z PREFEROWANEGO WROGA	2	4	6	8	10
1		■	□	□	□	□
5		□	□	□	□	□
10		□	□	□	□	
15		□	□	□		
20		□	□			

ULUBIONE TERENY

Poziom	PREMIA Z ULUBIONEGO TERENU	2	4	6	8
3		■	□	□	□
8		□	□	□	□
13		□	□	□	
18		□	□		

WIĘŹ Z DZICZĄ

WIĘŹ Z DZICZĄ PREMIA = CHA + Poziom Tropiciela + Inne

Użyj zamiast Dyplomacji aby zyskać przychylność zwierzęcia

TRACK

Tropienie = (Poziom Tropiciela ÷ 2) + Premia ze Sztuki Przetrwania

CZARY

Poziom 4 — Poziom Tropiciela - 3 = Poziom Czarującego

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

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

Koncentracja = RZT + Poziom Czarującego

RÓŻDŻKI

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ŁADUNKI # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

STYL WALKI

Poziom Tropiciela	
2	
6	
10	
14	
18	

Tropiciel dostaje premiowe atuty, nawet jeśli nie spełnia wymagań, jednak mogą być stosowane tylko gdy nie nosi c

DEFEND CHARGE

Poziom	
4	Once per day, this bond allows the witchguard to spend a move action to grant an adjacent spellcaster a +2 dodge bonus to AC and a +2 circumstance bonus to concentration checks.
5	Increase previous bonuses by +2 at 5th level and at every 5 levels after that.
7	May use Defend Charge an addional time per day at 7th level and every 3 levels after that.

PRZYGOTOWANE CZARY

1	□ □ □	□ □ □
	□ □ □	□ □ □
	□ □ □	□ □ □
2	□ □ □	□ □ □
	□ □ □	□ □ □
	□ □ □	□ □ □
3	□ □ □	□ □ □
	□ □ □	□ □ □
	□ □ □	□ □ □
4	□ □ □	□ □ □
	□ □ □	□ □ □
	□ □ □	□ □ □

PATRON SPELLS

Opiekun

Poziom	
2	
4	
6	
8	

ATUTY PREMIOWE

Poziom 3 — **BODYGUARD**
When an adjacent ally is attacked, you may use an attack of opportunity to attempt the aid another action to improve only your ally's AC.

Poziom 7 — **IN HARM'S WAY**
While using the aid another action to improve an adjacent ally's AC, you can intercept a successful attack against that ally as an immediate action, taking full damage from that attack and any associated effects (bleed, poison, etc.). A creature cannot benefit from this feat more than once per attack.

ZWOJE

MIKSTURY