

# WITCH

Poziom  
Czarującego

Poziomy  
Premiowe

+

## CHOWANIEC

Imię

Typ Stworzenia

Familiar bonus

## CZARY

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

ST Rz. Obr. = 10 + INT + Poziom Czar

## NIEPOWODZENIE CZARU WTAJEMNICZEŃ RYZYKO

%

## PATRON

Opiekun

Theme

## HEXES

HEXES  
KNOWN

Witch  
Level

Inne

$$\boxed{\phantom{000}} = \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \boxed{\phantom{000}}$$

(Zaokrąglane w górę)

HEX  
SAVE DC

Witch  
Level

$$\boxed{\phantom{000}} = 10 + \left( \boxed{\phantom{000}} \div 2 \right) + \text{INT}$$

(Zaokrąglane w dół)

Using a hex is a standard action that attacks of opportunity.

A hex may not be attempted on the same target for 24 hours.

Poziom  
10 May select major hexes

Poziom  
18 May select grand hexes

## PRZYGOTOWANE CZARY

0

Patron Spell + 1

1

Patron Spell + 1

2

Patron Spell + 1

3

Patron Spell + 1

4

Patron Spell + 1

5

Patron Spell + 1

6

Patron Spell + 1

7

Patron Spell + 1

8

Patron Spell + 1

9