

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

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

(Zaokrąglane w górę)

HEX SAVE DC

Witch Level

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

(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