

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