

WITCHGUARD

Poziom
Tropiciela

(TROPICIEL)

Poziomy
Premiowe

+

ULUBIENI WROGOWIE

Poziom ■ PREMIA Z PREFEROWANEGO WROGA 8 10

1

■ □ □ □ □ □

5

□ □ □ □ □ □

10

□ □ □ □ □

15

□ □ □ □

20

□ □ □

ULUBIONE TERENY

Poziom ○ PREMIA Z ULUBIONEGO TERENU 4 6 8

3

■ □ □ □ □ □

8

□ □ □ □ □ □

13

□ □ □ □ □

18

□ □ □ □ □

WIEŻ Z DZICZĄ

WIEŻ Z DZICZĄ
PREMIAPoziom
Tropiciela

Inne

 = CHA + +

Użyj zamiast Dyplomacji aby zyskać przychylność zwierzęcia

TRACK

Poziom
TropicielaPremia ze
Sztuki PrzetwarzaniaTropienie = (÷ 2) +

CZARY

Poziom 4 Poziom Tropiciela - 3 = Poziom Czarującego ST Rzutu
ObronnegoCzary
na dzieńCzary
BazowePremiowe Czary
RZT

1

2

3

4

□ □ □ □ □

□ □ □ □ □

□ □ □ □ □

□ □ □ □ □

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

Koncentracja = RZT + Poziom Czarującego

RÓŻDŹKI

LADUNKI #

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

LADUNKI #

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

LADUNKI #

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

LADUNKI #

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

LADUNKI #

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

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 additional time per day at 7th level and every 3 levels after that.

PRZYGOTOWANE CZARY

□ □ □

□ □ □

□ □ □

1

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

2

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

3

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

5

□ □ □

□ □ □

6

□ □ □

□ □ □

7

□ □ □

□ □ □

8

□ □ □

PATRON SPELLS

Opiekun

Poziom

2

4

6

8

ATUTY PREMIOWE

BODYGUARD

Poziom 3 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.

IN HARM'S WAY

Poziom 7 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