WITCHGUARD

(RODEUR)

Niveau de Rôdeur

Bonus de Niveau +

ENNEMIS JURÉS

Niveau	BONUS CONTRE LES ENNEMIS JURÉS	1	4	6	8	10
1		■	□	□	□	□
5		□	□	□	□	□
10		□	□	□	□	
15		□	□	□		
20		□	□			

■ Bonus à l'attaque,aux dégâts et compétences choisies contre cet ennemi.

ENVIRONNEMENTS DE PRÉDILECTION

Niveau	BONUS SUR LES ENVIRONNEMENTS DE PRÉDILECTION	1	4	6	8
3		■	□	□	□
8		□	□	□	□
13		□	□	□	
18		□	□		

○ Bonus à l'initiative et aux compétences choisies dans ce type de terrain.

EMPATHIE SAUVAGE

Utiliser à la place de Diplomatie pour améliorer l'attitude d'un animal

SORTS

Niveau 4 — Niveau de Rôdeur − 3 = Niveau de Lanceur de Sort

Sort DD sauvegarde		Sorts par jour	=	Sorts de base	+	Sorts supplémentaires WIS
	1					□□□□
	2					□□□□
	3					□□□□
	4					□□□□

DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + SAG + niveau du sort

BAGUETTES

CHARGES # □□□ □□□□ □□□

CHARGES # □□□ □□□□ □□□

CHARGES # □□□ □□□□ □□□

CHARGES # □□□ □□□□ □□□

CHARGES # □□□ □□□□ □□□

STYLE DE COMBAT

Niveau de Rôdeur

2

6

10

14

18

Les dons supplémentaires du rôdeur peuvent être pris sans satisfaire les prérequis, mais ne s'appliquent pas lorsque le personnage porte une armure lourde.

DEFEND CHARGE

Niveau

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.

SORTS PREPARES

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

PATRON SPELLS

Patron

Niveau

2

4

6

8

DONS SUPPLEMENTAIRES

Niveau 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.

Niveau 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.

PARCHEMINS

POTIONS