

# WITCHGUARD

Nível do Patrulheiro

(PATRULHEIRO)

Nível  
Bônus

+

Nível do Patrulheiro

## ESTILO DE COMBATE

### INIMIGO FAVORITO

Nível **BÔNUS DE INIMIGO FAVORITO** 4 6 8 10

1	■ □ □ □ □
5	□ □ □ □ □
10	□ □ □ □
15	□ □ □
20	□ □

### TERRENO FAVORITO

Nível **BÔNUS DE TERRENO FAVORECIDO** 4 6 8

3	■ □ □ □ □
8	□ □ □ □ □
13	□ □ □
18	□ □

### EMPATIA COM A NATUREZA

**EMPATIA COM A NATUREZA** Nível do Patrulheiro

BÔNUS = CAR + +

Use in place of Diplomacy to improve the attitude of an animal

### Rastrear

Nível do Patrulheiro Sobrevivência  
Bônus

Rastrear = ( ÷ 2 ) +

### MAGIAS

Nível 4 Nível do Patrulheiro - 3 = Conjurador Nível

Teste de Resistência CD	Magias por dia	Base Magia	Magias Bônus SAB
1			□ □ □ □
2			□ □ □ □
3			□ □ □ □
4			□ □ □ □

Teste de Resistência CD = 10 + SAB + Nível da Magia

Concentração = SAB + Conjurador Nível

### VARINHAS

CARGAS #	□ □ □ □ □ □ □ □
CARGAS #	□ □ □ □ □ □ □ □
CARGAS #	□ □ □ □ □ □ □ □
CARGAS #	□ □ □ □ □ □ □ □
CARGAS #	□ □ □ □ □ □ □ □

2	□ □ □ □ □
6	□ □ □ □ □
10	□ □ □ □ □
14	□ □ □ □ □
18	□ □ □ □ □

O talento bônus de ranger pode ser adquirido sem os pre-requisitos, mas são aplicados apenas quando não estiver vestindo armadura pesada.

### DEFEND CHARGE

Nível

- 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.
- Increase previous bonuses by +2 at 5th level and at every 5 levels after that.
- May use Defend Charge an additional time per day at 7th level and every 3 levels after that.

### MAGIAS PREPARADAS

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

### PATRON SPELLS

Patron

Nível
2
4
6
8

### TALENTO BÔNUS

**BODYGUARD**  
Nível 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**  
Nível 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.

### PERGAMINHOS

### POÇÕES