

## 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 Przetwarzania

Tropienie □ = ( □ ÷ 2 ) + □

## CZARY

Poziom 4 Poziom Tropiciela - 3 = Poziom Czarującego □

ST Rzutu  
ObronnegoCzary  
Dziennie= Czary  
Bazowe+ Premiowe 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

□ □ □

□ □ □

□ □ □

□ □ □

4

□ □ □

□ □ □

□ □ □

## 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