

# WITCHGUARD

(WALDLÄUFER)

Waldläufer-  
stufe

Stufen-  
bonus

+

## ERZFEINDE

Stufe	BONUS GEGEN ERZFEIND	+2	4	6	8	10
1						
5						
10						
15						
20						

## Bevorzugtes Gelände

Stufe	BONUS FÜR BEVORZUGTES GELÄNDE	6	8
3			
8			
13			
18			

## TIEREMPATHE

TIEREMPATHE  
BONUS

Waldläufer-  
stufe

Sonstiges

= CH +  +

Wie Diplomatie, aber verbessert die Einstellung eines Tieres

## SPUREN LESEN

Waldläufer-  
stufe

Überlebenskunst  
Bonus

Spuren lesen  = (  ÷ 2 ) +

## ZAUBER

Stufe	Waldläufer- stufe	- 3 =	Zauber- stufe
4			
RW gegen Zauber	Zauber pro Tag	Grund- zauber	Bonuszauber WE
<input type="text"/>	1	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RW gegen Zauber (SG) = 10 + WE + Zaubergrad

Konzentration  = WE +  Zauber-  
stufe

## ZAUBERSTÄBE

LADUNGEN	#	

LADUNGEN	#	

LADUNGEN	#	

LADUNGEN	#	

LADUNGEN	#	

## KAMPFSTIL

Waldläufer- stufe	
2	
6	
10	
14	
18	

Kampfstiltalente können ohne die normalen Voraussetzungen gewählt werden.  
Sie gelten nur, wenn er keine schwere Rüstung trägt.

## DEFEND CHARGE

Stufe

- 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.

## VORBEREITETE ZAUBER

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	1	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## PATRON SPELLS

Patron

Stufe
2
4
6
8

## BONUSTALENTE

**BODYGUARD**  
Stufe 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**  
Stufe 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.

## SCHRIFTROLLEN

## TRÄNKE