FALCONER

(PATRULHEIRO)

Nível de Ranger

Nível Bônus +

INIMIGO FAVORITO

Nível	BÔNUS DE INIMIGO FAVORITO ■	0	4	6	8	10
1		■	□	□	□	□
5		□	□	□	□	□
10		□	□	□	□	
15		□	□	□		
20		□	□			

■ Bônus de ataque, dano e perícias selecionadas contra este inimigo

TERRENO FAVORITO

Nível	BÔNUS DE TERRENO PREDILETO ○	0	4	6	8
3		■	□	□	□
8		□	□	□	□
13		□	□	□	
18		□	□		

○ Bônus em iniciativa e perícias selecionadas quando neste terreno

MAGIAS

Nível 4 — Nível de Ranger − 3 = Nível de Conjurador

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

ESTILO DE COMBATE

Nível de Ranger	
2	
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.

ELO DO CAÇADOR

Nível 1 — **FEATHERED COMPANION**
Com metade dos pontos de vida

Nível 4 — Todos os pontos de vida — Nível de Ranger − 3 = Nível de Druida

Nome

Bird of prey type

□ **Roam** DC 15
The bird roams and forages on its own, and returns at a set time.

□ **Distract** DC 20
The bird flutters distractingly around an enemy. On a successful attack, the enemy is shaken.

Nível 6 — **Swooping Charge** DC 20
The bird flies to a high vantage point, then next round makes a charge attack. If successful, this deals 2d4 damage from a bite, with a ×4 critical modifier, and the target is staggered for a round.

MAGIAS PREPARADAS

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

VARINHAS

CARGAS # □□□ □□□□ □□□

CARGAS # □□□ □□□□ □□□

CARGAS # □□□ □□□□ □□□

CARGAS # □□□ □□□□ □□□

CARGAS # □□□ □□□□ □□□

PERGAMINHOS

POÇÕES