FALCONER

(PATRULHEIRO)

Nível de Ranger

Nível Bônus +

INIMIGO FAVORITO

Nível	BÔNUS DE INIMIGO FAVORITO +2	4	6	8	10
1	■	□	□	□	□
5	□	□	□	□	□
10	□	□	□	□	
15	□	□	□		
20	□	□			

■ Bonus to attack, damage and selected skills against this enemy

TERRENO FAVORITO

Nível	BÔNUS DE TERRENO FAVORECIDO +2	4	6	8
3	■	□	□	□
8	□	□	□	□
13	□	□	□	
18	□	□		

○ Bonus to Initiative and selected skills when in this terrain

MAGIAS

Nível 4 — Nível de Ranger − 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

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.

HUNTER'S BOND

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

Nível 4 — Todos os pontos de vida

Nível de Ranger − 3 = Nível do 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