HORSE LORD

(RODEUR)

Niveau de Rôdeur

Bonus de Niveau +

ENNEMIS JURÉS

Niveau	BONUS CONTRE LES ENNEMIS JURÉS	2	4	6	8	10
1		■	□	□	□	□
5		□	□	□	□	□
10		□	□	□	□	
15		□	□	□		
20		□	□			

■ Bonus à l'attaque,aux dégâts et compétences choisies contre cet ennemi.

ENVIRONNEMENTS DE PRÉDILECTION

Niveau	BONUS SUR LES ENVIRONNEMENTS DE PRÉDILECTION	2	4	6	8
3		■	□	□	□
8		□	□	□	□
13		□	□	□	
18		□	□		

○ Bonus à l'initiative et aux compétences choisies dans ce type de terrain.

EMPATHIE SAUVAGE

Utiliser à la place de Diplomatie pour améliorer l'attitude d'un animal

SORTS

Niveau 4 — Niveau de Rôdeur − 3 = Niveau de Lanceur de Sort

Sort DD sauvegarde		Sorts par jour	=	Sorts de base	+	Sorts supplémentaires WIS
	1					□□□□
	2					□□□□
	3					□□□□
	4					□□□□

DD de jet de sauvegarde d'un sort = 10 + SAG + niveau du sort

STYLE DE COMBAT

MOUNTED COMBAT

Niveau de Rôdeur		
2	□ **Mounted Combat**	Once a round, make a Ride check to negate a hit against your mount
	□ **Mounted Archery**	Half the penalty for firing while moving: -2 and -4 rather than -4 and -8
	□ **Ride-By Attack**	Continue moving after a charge, up to double your move speed
	□ **Trick Riding**	Ignore Ride checks of DC 15; no penalty for riding bareback; use Mounted Combat twice
6	□ **Mounted Shield**	Add your shield bonus to mount's AC, and to Mounted Combat
	□ **Spirited Charge**	Double melee damage when charging (triple with a lance)
10	□ **Mounted Skirmisher**	Move and make a full-round set of attacks
	□ **Unseat**	Charge with a lance and bull rush to knock opponent down
14		
18		

Les dons supplémentaires du rôdeur peuvent être pris sans satisfaire les prérequis, mais ne s'appliquent pas lorsque le personnage porte une armure lourde.

MOUNTED BOND

Nom

Type de créature

Niveau de Rôdeur (− 3 until level 12) = Effective Druid Level

TEMPORARY HIT POINTS pv = Niveau de rôdeur + Divers

SORTS PREPARES

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

BAGUETTES

CHARGES # □□□□□□□□□□□□□□□

CHARGES # □□□□□□□□□□□□□□□

CHARGES # □□□□□□□□□□□□□□□

CHARGES # □□□□□□□□□□□□□□□

CHARGES # □□□□□□□□□□□□□□□

PARCHEMINS

POTIONS