CHASSEUR DE TROPHÉES

(RODEUR)

Niveau de Rôdeur

Niveau Bonus +

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.

IMPROVED TRACK

Niveau de Rôdeur — Survie Bonus

Traquer [ ] = (_____ ÷ 2) + _____ + 2

DC 15 Knowledge (nature) check to discern a creature's health, manoeuvrability and general behaviour from their tracks.

SORTS

Niveau 4 — Niveau de Rôdeur – 3 = Niveau de Lanceur de Sort [ ]

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

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

FIREARM STYLE

1	Grit Points	You may gain up to **WIS** grit points each day	[ ]
Niveau 2	Deadeye	Use touch AC beyond first range increment	**Cost:** 1 pt per range increment
	Gunslinger's Dodge	Move 5ft immediately; +2 AC against triggering attack Alternatively, drop prone for +4 AC	**Coût :**1 pt
	Quick Clear	Fix a broken firearm as standard action	**Cost:** (1 pt to fix as a move action)
6			
10			
14			
18			

HUNTER'S AIM

Niveau 4 — Firearm attacks target the enemy's touch **AC** in the first two range increments. This stacks with similar effects. — Touch range increments [ ]

SORTS PRÉPARÉS

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

BAGUETTES

CHARGES # □□□□□□□□□□□□□□□

CHARGES # □□□□□□□□□□□□□□□

CHARGES # □□□□□□□□□□□□□□□

CHARGES # □□□□□□□□□□□□□□□

CHARGES # □□□□□□□□□□□□□□□

PARCHEMINS

POTIONS