FALCONER

(PATRULHEIRO)

Nível de Ranger

Nível de Bônus +

INIMIGO FAVORITO

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

TERRENO FAVORITO

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

Rastrear

Rastrear [ ] = (Nível de Ranger ÷ 2) + Sobrevivência Bônus

MAGIAS

Nível 4 — Nível de Ranger - 3 = Nível do Conjurador

Teste de Resistência CD		Magias por dia	= Magias Base	+ Magias Bônus SAB
	1			□□□□
	2			□□□□
	3			□□□□
	4			□□□□

Teste de Resistência CD = 10 + SAB + Nível da Magia

Concentração [ ] = SAB + Nível do Conjurador

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