ELADRIN RANGER

Név: _____ Nem:_____

Életerőpontok: 23 _____
Sebesült: 11 **Gyógyforrás 5** **Források naponta 6**
Kezdeményezés +4_____ **Akciópontok**_____

VÉDELMEK

AC	Szívósság	Reflex	Akaraterő
17	13	15	13

TÁMADÁSOK

Közelharci alap támadás: +4 (hosszú kard) **Sebzés:** 1d8+2
Távolsági alap támadás: +6 (hosszú íj) **Sebzés:** 1d10+4

FAJI JELLEMZŐK

Magasság: 5'8" **Súly:** 150 font **Méret:** Közepes
Sebesség: 6 mező **Látás:** szürkületi
Nyelvek: Közös, Elf **Jellem:** Jó

Szakértelem bónusz: +2 Misztikum, +2 Történelem (már beszámítva)
Eladrin Akaraterő: +5 faji bónusz bűbáj elleni mentődobásokra, +1 faji bónusz az Akaraterő védelmedre (már beszámítva).
Tündérvér: Őseid a Tündérvadon szülöttei, ezért tündérlénynek számítasz a lények eredetét figyelembe vevő hatások szempontjából
Transz: 6 helyett csak 4 óráig tart neked egy hosszabb pihenő; a hosszabb pihenő alatt teljes mértékben tudatában vagy a környezetednek
Tündérlépés: A *tündérlépés* képességet eseményenként egyszer használhatod.

BÁRMIKOR HASZNÁLHATÓ KÉPESSÉGEK

Körültekintő Támadás — Vadász Támadás 1

Megfigyeled az ellenfeled, hogy rést találj a védelmén. Amint megtaláltad, támadsz.
Bármikor ✦ Harci, Fegyver
Normál cselekedet **Távolsági** fegyverrel
Célpont: Egy lény
Támadás: +10 az AC ellen
Találat: 1d10 + 4 sebzés

Fürge Csapás — Vadász Támadás 1

Elsiklasz ellenfeled védelme mellett, hogy aztán támadj, vagy támadsz és aztán visszavonulsz egy előnyösebb pozícióba.
Bármikor ✦ Harci, Fegyver
Normál cselekedet **Távolsági** fegyverrel
Célpont: Egy lény
Speciális: Lépj el 1 mezőt a támadásod előtt vagy után
Támadás: +6 az AC ellen
Találat: 1d10 + 4 sebzés

ESEMÉNYENKÉNT HASZNÁLHATÓ KÉPESSÉGEK

Tündérlépés — Eladrin Faji Képesség

Lépsz egyet és máris eltűnsz innen és máshol jelensz meg.
Eseményenként ✦ Teleportáció
Mozgás cselekedet **Személyes**
Hatás: Teleportálj maximum 5 mező távolságra

A Róka Ravaszsága — Vadász Támadás 1

Ellenfeled ütésének lendületét kihasználva hátra vagy oldalra lépsz majd hirtelen visszatámadsz miközben ő az egyensúlyát próbálja visszanyerni.
Eseményenként ✦ Harci, Fegyver
Azonnali Reakció **Közelharci vagy Távolsági** fegyverrel
Kiváltó esemény: Egy ellenfeled közelharci támadást tesz ellened.
Támadás: Elléphetsz 1 mezőt, aztán egy alap támadást indíthatsz az ellenfeledre
Speciális: +2 hatalom bónuszt kapsz az alap támadás dobásodra.

NAPONTA HASZNÁLHATÓ KÉPESSÉG

A Fa Kettéhasítása — Vadász Támadás 1

Egyszerre két nyílvesszőt lősz ki amelyek repülés közben kettéválnak és két különböző célpont felé repülnek.
Naponta ✦ Harci, Fegyver
Normál cselekedet **Távolsági** fegyverrel
Célpontok: Két lény egymástól maximum 3 mező távolságra
Támadás: +6 az AC ellen. Dobj két támadásdobást, válaszd a jobb eredményt és ezt használd mindkét célpont ellen.
Találat: 2d10 + 4 sebzés

KASZT JELLEMZŐK

A Vadász Prédája: fordulónként egyszer, kisebb cselekedetként a legközelebbi ellenfeledet prédának jelölheted; körönként egyszer +1d8 sebzést okozhatsz a prédádnak; ez a képesség a préda legyőzéséig, az esemény végéig, vagy prédaváltásig tart, bármelyik következzen be előbb, egyszerre csak 1 prédád lehet

Első lövés: Ha nálad közelebb egy szövetségesed sincs a célpontodhoz akkor +1 bónuszt kapsz a távolsági támadásaidra azzal a célponttal szemben

Tulajdonság Érték	Próba Módosító
Erő 14	+2
Egs 11	+0
Ügy 18	+4
Int 12	+1
Böl 14	+2
Kar 10	+0

Szakértelem (Tulajdonság)	Tanult?	Módosító
Akrobatika (Ügy)	Igen	+9
Misztikum (Int)		+3
Atlétika (Erő)	Igen	+7
Blöff (Kar)		+0
Diplomácia (Kar)		+0
Labirintusjárás (Böl)		+2
Kitartás (Egs)		+0
Gyógyítás (Böl)		+2
Történelem (Int)	Igen	+8
Megérzés (Böl)		+2
Megfélemlítés (Kar)		+0
Természetjárás (Böl)	Igen	+7
Érzékelés (Böl)	Igen	+7
Vallásismeret (Int)		+1
Lopakodás (Ügy)	Igen	+9
Információgyűjtés (Kar)		+0
Tolvajlás (Ügy)		+4

FORTÉLYOK

Mozgékony Védekezés: +2 AC alkalmi támadások ellen.

Gyilkos Vadász: már beszámítva (lásd A Vadász Prédája képességet)

FELSZERELÉS

Páncél: Bőrpáncél

Fegyver: Hosszú kard (**Sokoldalú:** +1 sebzés ha két kézzel forgatod), Hosszú íj, nyílvesszőkkel teli tegez. Hosszúíjad hatótávolsága 20/40 mező.

Kalandozó készlet: A készlet tartalma: egy hátizsák, egy hálózsák, kova és acél, egy övtáska, két naprúd, 10 napra elegendő úti eleség, 50 láb hosszú kenderkötél, egy vizestömlő.

Arany: 10 gp