

# FALCONER

(RANGER)

Livello  
da Ranger

Livello  
bonus

+

## NEMICI PRESCELTI

Livello ☒ BONUS NEMICO PRESCELTO +2 4 6 8 10

1 ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

5 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

10 ☐ ☐ ☐ ☐

15 ☐ ☐ ☐

20 ☐ ☐

## AMBIENTI PRESCELTI

Livello ☐ BONUS AMBIENTE PRESCELTO +2 4 6 8

3 ☒ ☐ ☐ ☐ ☐

8 ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

13 ☐ ☐ ☐

18 ☐ ☐

## SEGUIRE TRACCE

Livello  
da Ranger

Bonus  
Sopravvivenza

Seguire tracce = (  ÷ 2 ) +

## INCANTESIMI

Livello ☒ 4 Livello da Ranger - 3 = Livello Incantatore

CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	=	Inc. Base	+	Inc. Bonus SAG
<input type="text"/>	1		<input type="text"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	2		<input type="text"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	3		<input type="text"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="text"/>	4		<input type="text"/>		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

CD Salvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Incantesimo

Concentrazione  = SAG + Livello Incantatore

## STILE DI COMBATTIMENTO

Livello  
da Ranger

2

10

14

18

I Talenti bonus del Ranger possono essere acquisiti anche senza soddisfare i normali pre-requisiti, ma si applicano solo quando non indossa Armature pesanti

## Legame del cacciatore

Livello  
1

FEATHERED COMPANION  
With half hit points

Livello  
4

Full hit points

Livello da Ranger - 3 = Livello da Druido

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.

Livello  
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.

## INCANTESIMI PREPARATI

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

1

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

2

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

3

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

4

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐

## BACCHETTE

CARICHE #

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CARICHE #

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CARICHE #

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CARICHE #

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

CARICHE #

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

## PERGAMENE

## POZIONI