MDODIIV IIIINMEDIa	Livello	*	FIREA	RM	STYLE		# (
TROPHY HUNTER ^{da} (RANGER)	Livello +		1 Grit You may gain up Points grit points each d		3			
NEMICI PRESCELT			Occhio Letale Usa CA a contatte	oltre	il primo in ଘ୧ଶା	nltop din toit pætrad	ogni incremento di gittata	
- PONICA NEW CONTROL TO		2	Schivata del PistoleroMuoversi di 1.5m	come	azione immedia	ta;+2 a CA co	ntro l'attacco Costo:1 p.	
1	■-0-0-0		In alternativa, far Riparazione Rapida Ripara un'arma ro				me azione di movimento)	
5								
10		6						
15		14 18						
20			****		10 1775			
■ Bonus to attack, damage and selected skills against this enemy		Livello	HUNTER'S AIM Firearm attacks target the enemy's touch AC in the first two range increments. This stacks with similar effects.					
AMBIENTI PRESCELTI		4						
Livello O BONUS AMBIENTE PRESCELTO-2 4 6 8		×	INCANTES	IMI	PREPARA'	ΓI	,	
3								
8				1				
13								
18								
O Bonus to Initiative and selected skills when in this terrain				2				
IMPROVED TRACK								
Livello Bonus da Ranger Sopravvivenza]					
Seguire tracce = $(\div 2) + \div 2$					3			
DC 15 Knowledge (nature) check to discern a creature's health, manoeuvrability and general behaviour from their tracks.								
incantesimi *]	4				
Livello Livello 4 da Ranger - 3, non Livello								
CD TS Inc. = Inc. Incantesimi al Giorno = Base								
1	9999							
2								
3								
4								
CD Salvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Incantesi	mo							
	$\overline{}$							
BACCHETTE	*							
¥ OOO OOO OOO			PERGAMENE	1	`	POZIC	ONI	
				_ ′			,	
# 000 000 000								
# 000 000 000								