

TROPHY HUNTER

(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					

IMPROVED TRACK

Livello da Ranger

Bonus Sopravvivenza

Seguire tracce = (

÷ 2

) + + 2

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

INCANTESIMI

Livello	Livello da Ranger	- 3 =	Livello Incantatore
4			
CD TS Incantesimi	Inc. al Giorno	= Inc. Base +	Inc. Bonus SAG
	1		
	2		
	3		
	4		

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

Concentrazione

= SAG +

Livello Incantatore

BACCHETTE

CARICHE #	
CARICHE #	
CARICHE #	
CARICHE #	
CARICHE #	
CARICHE #	

FIREARM STYLE

1	Grit Points	You may gain up to WIS grit points each day
Livello	Occhio Letale	Usa CA a contatto oltre il primo incremento di gittata
2	Schivata del Pistolero	Muoversi di 1.5m come azione immediata; +2 a CA contro l'attacco. In alternativa, farsi cadere prono per avere +4 a CA. Costo: 1 p.
	Riparazione Rapida	Ripara un'arma rotta come azione di movimento. Costo: 1 p.

6

10

14

18

HUNTER'S AIM

Livello	Firearm attacks target the enemy's touch AC in the first two range increments. This stacks with similar effects.	Touch range increments
4		

INCANTESIMI PREPARATI

	1	
	2	
	3	
	4	

PERGAMENE

POZIONI