

BONUS ATTACCO				DANNI	CRIT
Base Attacco Bonus + + +				/ / /	
Destrezza				DES	
Punteggio di Forza (arco composito)				FOR	
Penalità per forza insufficiente - 2					
Arma secondaria (solo balestra) - 4 / - 8					
<input type="checkbox"/> Combattere con due armi Riduce la penalità a: - 2 / - 2					
ARMI BONUS	Perfetto Non si cumula con il bonus magico + 1				
	Arma Focalizzata: + 1				
	Arma Focalizzata Superiore + 2				
	Arma Specializzata:			+ 2	
	Arma Specializzata Superiore			+ 4	
	Colpo Penetrante Ignora la riduzione del danno fino a 5/—				
	Colpo Penetrante Superiore Ignora la riduzione del danno fino a 10/—				
Critico Migliorato / Arma affilata / Affilata -effetto magico-				x 2	Raggio di minaccia
Livello 20 Maestria nelle Armi Aumenta raggio di crito e conferma sempre colpi critici				+ 1	Moltiplicatore
<input type="checkbox"/> Perf. Arma Base Basic Danno				d +	x
+ Proprietà speciali +				+	Arma Addestramento
<input type="checkbox"/> Arma Focalizzata (<input type="checkbox"/> Superiore) <input type="checkbox"/> Critico Migliorato o arma Affilata <input type="checkbox"/> MAESTRIA NELLE ARMI					
<input type="checkbox"/> Addestramento nelle Armi (<input type="checkbox"/> Superiore)					
<input type="checkbox"/> Colpo Penetrante (<input type="checkbox"/> Superiore)				/ / /	d + x
<input type="checkbox"/> Perf. Arma Base Basic Danno				d +	x
+ Proprietà speciali +				+	Arma Addestramento
<input type="checkbox"/> Arma Focalizzata (<input type="checkbox"/> Superiore) <input type="checkbox"/> Critico Migliorato o arma Affilata <input type="checkbox"/> MAESTRIA NELLE ARMI					
<input type="checkbox"/> Addestramento nelle Armi (<input type="checkbox"/> Superiore)					
<input type="checkbox"/> Colpo Penetrante (<input type="checkbox"/> Superiore)				/ / /	d + x
Velocità Un attacco extra a bonus pieno + 1					
INCREMENTI	Favoured Nemico	1			Metà del bonus Nemico Prescelto del Ranger assegnata ad alleati entro 9m
	2				
	3				
Bonus di Morale Ispirare Coraggio e simili +				+	
SOTTOTOTALE INCREMENTI & SQUADRA / / /					
<input type="checkbox"/> Martellamento Con un attacco riuscito +1 con ogni colpo successivo				<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Tiro Ravvicinato Entro 9m +1				+1	
<input type="checkbox"/> Tiro Preciso Nessuna penalità al tiro in mischia					
<input type="checkbox"/> Clustered shots Group arrows to overcome damage reduction					
<input type="checkbox"/> Bullseye shot Line up shot as a move action +4					
<input type="checkbox"/> Focused shot Within 30ft				INT	
AZIONI d'ATTACCO	<input type="checkbox"/> Tiro Rapido Attacco extra a bonus massimo -2				
	<input type="checkbox"/> Manyshot Shoot two arrows simultaneously				
	<input type="checkbox"/> Tiro Scattante AdO con arma a distanza entro 1,5m				
	<input type="checkbox"/> Tiro Scattante Migliorato AdO con arma a distanza entro 4,5m				
	<input type="checkbox"/> Tiro Scattante Superiore Bonus a danni e tiri conferma critico +				
	<input type="checkbox"/> Tiro in Movimento Effettua un attacco a distanza in qualsiasi punto durante il movimento				
	<input type="checkbox"/> Colpo Vitale Dadi danno extra + 1 dado			+ d	
<input type="checkbox"/> Colpo Vitale Migliorato + 2 dadi					
<input type="checkbox"/> Colpo Vitale Superiore + 3 dadi					
<input type="checkbox"/> Colpo Devastante +2per dado extra				+	
<input type="checkbox"/> Colpo Devastante Migliorato +2per dado +					per confermare critici
<input type="checkbox"/> Critico Focalizzato + 4 per confermare critici					