SKIRMISHER

(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	□	□

EMPATIA SELVAGGIA

BONUS EMPATIA SELVAGGIA = CAR + Livello da Ranger + Varie

Uso al posto di Diplomazia per migliorare l'atteggiamento di un animale

SEGUIRE TRACCE

Seguire tracce = (Livello da Ranger ÷ 2) + Bonus Sopravvivenza

HUNTER'S TRICKS

TRUCCHI CONOSCIUTI = (Livello da Ranger ÷ 2) - 2 + Varie

(per eccesso)

1
2
3
4
5
6
7
8
9

STILE DI COMBATTIMENTO

Livello da Ranger

2 □ □ □ □

6 □ □

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 4 □ CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO □ COMPAGNO ANIMALE

CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO

DURATA rd = SAG + Varie

(SAG minimo 1)

Concedi metà del Bonus contro un solo Nemico Prescelto a tutti gli alleati entro 9m come azione di movimento

Nome

Tipo di creatura

Livello da Ranger - 3 = Livello da Druido

BACCHETTE

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

CARICHE #

PERGAMENE

POZIONI