

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				
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 m
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	
<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				