

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

Segueire 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 Dell'Incantatore

Incantesimi DC Tiri Salvz.

Incantesimi al giorno

Incantesimi Base

Incantesimi Bonus SAG

1

2

3

4

Salvezza Incntsm. = 10 + SAG + Liv Incntsm

Concentrazione

=

SAG

+

Livello Dell'incantatore

FIREARM STYLE

1

Grit Points

You may gain up to **WIS** grit points each day

Livello

Deadeye

Use touch AC beyond first range increment

Cost: 1 pt per range increment

2

Gunslinger's Dodge

Move 5ft immediately; +2 AC against triggering attack
Alternatively, drop prone for +4 AC

Costo:1 p.

Quick Clear

Fix a broken firearm as standard action

Cost: (1 pt to fix as a move action)

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

INCANTESIMI PREPARATI

1

2

3

4

BACCHETTE

CARICHE

#

CARICHE

#

CARICHE

#

CARICHE

#

CARICHE

#

PERGAMENE

POZIONI