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 a BONUS

[ ] = CAR + _____ (Livello da Ranger) + _____ (Altro)

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

TRACK

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

HUNTER'S TRICKS

TRICKS KNOWN [ ] = (_____ (Livello da Ranger) ÷ 2) - 2 + _____ (Altro)

(Arrotond.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 [ ] rds = SAG + _____ (Altro)

(SAG minimo 1)

As a move action, share half your Favoured Enemy bonus against a single target with all allies within 30 ft

Nome

Creature type

Livello da Ranger - 3 = Livello da Druido [ ]

BACCHETTE

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

PERGAMENE

POZIONI