SHAPESHIFTER da Ranger	STILE DI COMBATTIMENTO
(RANGER)	NATURAL WEAPON COMBAT
NEMICI PRESCELTI	Aspect of the Beast
Livello BONUS NEMICO PRESCELTO+2 4 6 8 10	☐ Low Light Vision ☐ Dark Vision ☐ Claws: 1d4 damage (1d3 if small) ☐ Predator's Leap: Jump without a run-up ☐ Wild Instinct: +2 to Initiative and Survival
1	Livello da Ranger Rending Claws If two claw attacks hit in a turn, the second does an extra 1d6 damage
5	2 Improved Natural Weapon Increased damage dice
10	$1d2 \rightarrow 1d3 \rightarrow 1d4 \rightarrow 1d6 \rightarrow 1d8 \rightarrow 2d6 \rightarrow 3d6 \rightarrow 4d6 \rightarrow 6d6 \rightarrow 8d6 \rightarrow 12d6$ $1d10 \rightarrow 2d8 \rightarrow 3d8 \rightarrow 4d8 \rightarrow 6d8 \rightarrow 8d8 \rightarrow 12d8$
15	Weapon Focus +1 to attack with selected weapon
20	6 Eldritch Claws Natural weapons considered both magical and silver
SHIFTER'S BLESSING	Vital Strike Make a single attack for an extra set of damage dice — Multiattack Second attack with natural weapons takes only -2 penalty rather than -5
Livello	Improved Vital Strike Make a single attack for two extra sets of damage dice
3	14 18 I Talenti bonus del Ranger possono essere acquisiti anche senza soddisfare i normali pre-requisiti,
Livello	ma si applicano solo quando non indossa Armature pesanti Legame del cacciatore
0	Livello
OF Tinello	4 CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO COMPAGNO ANIMALE
	CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO DURATA Altro
13	rds = SAG + Creature type
Livello	(SAG minimo 1)
18	As a move action, share half your Favoured Enemy
EMPATIA SELVAGGIA	bonus against a single target with all allies within 30 ft III da Ranger da Druido IIII IIII da Ranger da Druido IIIII IIII IIII IIII IIIII IIIII IIIII IIII
BONUS a Livello BONUS da Ranger Altro	
= CAR + +	1
Uso al posto di Diplomazia per migliorare l'atteggiamento di un anir	
TRACK	
Livello Bonus da Ranger Sopravvivenza	2 000
Seguire tracce = (÷ 2) +	
INCANTESIMI	
Livello Livello Livello da Ranger Del Pincantatore	3 000
da Ranger Del Mincantatore Incantesimi Inc	
DC Tiri Salvz. al giorno Base SAG	
1	4
2	
3	
4	
Salvezza Incntsm. = 10 + SAG + Liv Incntsm	
Concentrazione = SAG + Dell'inca	intatore
BACCHETTE	
	PERGAMENE POZIONI
# # 000 000 000	1 DAGINIDAD
± # 000,000,000	
# 000000000000000000000000000000000000	
# 000 000 000 # 000 000 000	
§ 111 111 000	
# 000 000 000 # 000 000 000	
# 000 000 000	
# 0000000 8 000 000	