TROPHY HUNTER da Ranger		<b>x</b>		)					
(RANGER)	Livello bonus		1 Grit Points	You may gain up to grit points each day					
NEMICI PRESCELTI		Livello <b>2</b>	Occhio Letale	Usa CA a contatto o	ltre il prir	mo in <b>@esten</b> topdinto	t <b>pat</b> aogni incremento di gitta		
Livello BONUS NEMICO PRESCELTO+2 4 6 8 10			Schivata del PistoleroMuoversi di 1.5m come azione immediata;+2 a CA contro l'attacco Costo:1 p. In alternativa, farsi cadere prono per avere +4 a CA						
1			Riparazione Rap			•	or. are come azione di moviment		
5			1						
10		6							
15		14							
20		18							
AMBIENTI PRESCELTI			HUNTER'S AIM						
Livello O BONUS AMBIENTE PRESCELTO+2 4 6 8		Livello 4	i ii cui iii attaoko tai	get the enemy's touch <b>AC</b> ir This stacks with similar effe	n the first ects.	two	Touch range increments		
3			INCANTESIMI PREPARATI						
8									
13	<u> </u>				1 🗆				
18									
IMPROVED TRAC	CK ,								
Livello da Ranger	Bonus Sopravvivenza				2 🗆				
Seguire tracce = ( ÷ 2) + + 2									
DC 15 Knowledge (nature) check to discern a creature's health, manoeuvrability and general behaviour from their tracks.  INCANTESIMI									
					3 🗆 🗆				
	Livello - 2 = Livello								
da Ranger Inc.				4 000					
Incantesimi al giorno = Bas									
1									
2									
3									
CD TS Incantesimo = 10 + SAG + Liv. Incan	tooimo								
	Livelle								
Concentrazione = SAG	+ incantato	ore							

×	BACCHETTE			
	A # 000 000 000	PERGAMENE	×	POZIONI
	# # 0000000000000000000000000000000000			
	CARLO CO			
	# 000000000000000000000000000000000000			
	W			