BEAST MASTER

(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
BONUS

Livello da Ranger

Altro

[ ] = CAR + _____ + _____

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

TRACK

Livello da Ranger

Bonus Sopravvivenza

Seguire tracce [ ] = (_____ ÷ 2) + _____

INCANTESIMI

Livello 4

Livello da Ranger - 3 = Livello Incantatore [ ]

CD TS Incantesimi		Inc. al giorno	=	Inc. Base	+	Incantesimi Bonus SAG
[ ]	1	[ ]		_____		□ □ □ □
[ ]	2	[ ]		_____		□ □ □ □
[ ]	3	[ ]		_____		□ □ □ □
[ ]	4	[ ]		_____		□ □ □ □

CD TS Incantesimo = 10 + SAG + Liv. Incantesimo

Concentrazione [ ] = SAG + _____ Livello incantatore

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

ANIMAL COMPANIONS

Livello 4

Livello da Ranger (- 3 until level 12) = Effective Druid Level [ ]

	Companion Name	Creature type	Levels
1			
2			
3			
4			
5			
6			

INCANTESIMI PREPARATI

□ □ □	1	□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □	2	□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □	3	□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □	4	□ □ □
□ □ □		□ □ □
□ □ □		□ □ □

BACCHETTE

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

PERGAMENE

POZIONI