

SHAPESHIFTER

Livello
da Ranger

(RANGER)

NEMICI PRESCELTI

Livello	BONUS NEMICO PRESCELTO+2	4	6	8	10
1		■	□	□	□
5		□	□	□	□
10		□	□	□	□
15		□	□	□	
20		□	□		

SHIFTER'S BLESSING

Livello	
3	□
8	□
13	□
18	□

EMPATIA SELVAGGIA

BONUS	Livello da Ranger	Varie
BONUS		
	= CAR +	+

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

TRACK

Livello da Ranger	Bonus Sopravvivenza
Seguire tracce	= ($\div 2$) +

INCANTESIMI

Livello	Livello da Ranger	Livello Incantatore
4		-3 =
CD salvezza incantesimi	Incantesimi al giorno	Incantesimi Base
	1	
	2	
	3	
	4	

CD Salvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Incantesimo

Concentrazione		Livello incantatore
	= SAG +	

BACCHETTE

CARICHE	#
	□□□□□□□□□□
	□□□□□□□□□□
	□□□□□□□□□□
	□□□□□□□□□□
	□□□□□□□□□□
	□□□□□□□□□□
	□□□□□□□□□□
	□□□□□□□□□□

STILE DI COMBATTIMENTO

NATURAL WEAPON COMBAT

Livello da Ranger	
1	<input type="checkbox"/> Aspect of the Beast <input type="checkbox"/> Low Light Vision <input type="checkbox"/> Dark Vision <input type="checkbox"/> Claws: 1d4 damage (1d3 if small) <input type="checkbox"/> Predator's Leap: Jump without a run-up <input type="checkbox"/> Wild Instinct: +2 to Initiative and Survival
2	<input type="checkbox"/> Rending Claws If two claw attacks hit in a turn, the second does an extra 1d6 damage <input type="checkbox"/> Improved Natural Weapon Increased damage dice 1d2 → 1d3 → 1d4 → 1d6 → 1d8 → 2d6 → 3d6 → 4d6 → 6d6 → 8d6 → 12d6 1d10 → 2d8 → 3d8 → 4d8 → 6d8 → 8d8 → 12d8 <input type="checkbox"/> Weapon Focus +1 to attack with selected weapon
6	<input type="checkbox"/> Eldritch Claws Natural weapons considered both magical and silver <input type="checkbox"/> Vital Strike Make a single attack for an extra set of damage dice
10	<input type="checkbox"/> Multiattack Second attack with natural weapons takes only -2 penalty rather than -5 <input type="checkbox"/> Improved Vital Strike Make a single attack for two extra sets of damage dice
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	CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO	COMPAGNO ANIMALE
4		
CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO	Varie	Nome
DURATA		
	r = SAG +	
	(SAG minimo 1)	
Concedi metà del Bonus contro un solo Nemico Prescelto a tutti gli alleati entro 9m come azione di movimento		
		Livello da Ranger - 3 = Livello da Druido

INCANTESIMI PREPARATI

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

PERGAMENE

POZIONI