		Livello da Ranger	X	STILE DI COMBATTIMENTO						
RA	NGER	Livello			COMBATTERE con DUE					
		bonus	Live		 □ Doppio Taglio Aggiunge bonus □ Attacco con lo Scudo Migl. Atta 			a secondaria		
	EMICI PRESCEI		2		Estrazione RapidaEstai l'arma					
Livello BONUS N	NEMICO PRESCEL	TO +2 4 6 8			Combattere con Due ArmiLa p					
5			6		Combattere con Due Armi Mig Difendere con Due ArmiBonus					siva)
10			10		Combattere con Due Armi Sup	eriore Terzo atta	icco con l'arma	secondaria		
			14		Attacco Lacerante a Due Armi					
15			18	n	Talenti bonus del Ranger posson na si applicano solo quando non i	o essere acquis Indossa Armatu	iti anche senza re pesanti	soddisfare i no	ormalı pre-requisit	I,
20	DIENTI DDECC		M		Le	game del	cacciatore			*
_	BIENTI PRESCI AMBIENTE PRESC		Live	lo [CONDIVIDERE NEMICO	PRESCELTO	COMP	AGNO ANIM	ALE	
3			CON		IDERE NEMICO PRESCELT		Nome			
8			DUI	ATA		e				
13					r = SAG +		Creature type			
18			Conc	edi m	(SA G) età del Bonus contro un solo Nen	minimo 1)		Livello	- 3 = Livello Druido	
EMI	PATIA SELVAG	GIA		i gli a	lleati entro 9m come azione di m		DDED A D		oda Druido	
BONUS BONUS	Livell da Ran				INC	ANTESIMI		YII		"
=	CAR +	+				1				
Uso al posto di Diplom	 nazia per migliorare l'a	atteggiamento di ui								
×	TRACK									
	Livello da Range		nus —— ⁄ivenza□ □			2				
Seguire tracce	= (÷2)+								
X	INCANTESIMI	_	7							
Livello	Livello da Ranger - 3	Livello ncantatore				3				
CD salvezza	Incantesimi _Incan		Bonus 🗆 🗆							
incantesimi		ase SAG								
1						4				
2										
3										
CD Salvezza Inc. = 1	10 + SAG + Liv. Incante	esimo	_							
		Liv	ello							
Concentrazione	= SAG	inc	antatore							
×	BACCHETTE		-							
	CARICHE				PERGAMENE	*	*	POZI	ONI	# 1
	S LL									
	<u> </u>									
	CARICHE									
	5 # □□									
	CAR									
	ПП									
	CARICHE									
	CABICHE									
	CAF		Ш							