TROPHY HUNTER

(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		□	□		

IMPROVED TRACK

Livello da Ranger — Bonus Sopravvivenza

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

DC 15 Knowledge (nature) check to discern a creature's health, manoeuvrability and general behaviour from their tracks.

INCANTESIMI

Livello 4 — Livello da Ranger - 3 = Livello incantatore

CD salvezza incantesimi		Incantesimi al giorno	= Incantesimi Base	+ Incantesimi Bonus SAG
	1			□ □ □ □
	2			□ □ □ □
	3			□ □ □ □
	4			□ □ □ □

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

Concentrazione ☐ = SAG + _____ Livello incantatore

FIREARM STYLE

1 Grit Points — You may gain up to **WIS** grit points each day

Livello			
2	Occhio Letale	Usa CA a contatto oltre il primo incremento di gittata	**Costo:** 1 punto per ogni incremento di gittata
	Schivata del Pistolero	Muoversi di 1.5m come azione immediata;+2 a CA contro l'attacco In alternativa, farsi cadere prono per avere +4 a CA	**Costo:** 1 p.
	Riparazione Rapida	Ripara un'arma rotta con azione standard	**Costo:** (1 punto per riparare come azione di movimento)
6			
10			
14			
18			

HUNTER'S AIM

Livello 4 — Firearm attacks target the enemy's touch **AC** in the first two range increments. This stacks with similar effects.

Touch range increments

INCANTESIMI PREPARATI

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

BACCHETTE

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

PERGAMENE

POZIONI