SHAPESHIFTER da Ranger	STILE DI COMBATTIMENTO
(RANGER)	NATURAL WEAPON COMBAT
NEMICI PRESCELTI	Aspect of the Beast
Livello BONUS NEMICO PRESCELTO+2 4 6 8 10	□ Low Light Vision □ Dark Vision □ Claws: 1d4 damage (1d3 if small) □ Predator's Leap: Jump without a run-up □ Wild Instinct: +2 to Initiative and Survival Livello da Ranger □ Rending Claws If two claw attacks hit in a turn, the second does an extra 1d6 damage
5	2 Improved Natural Weapon Increased damage dice
10	$1d2 \rightarrow 1d3 \rightarrow 1d4 \rightarrow 1d6 \rightarrow 1d8 \rightarrow 2d6 \rightarrow 3d6 \rightarrow 4d6 \rightarrow 6d6 \rightarrow 8d6 \rightarrow 12d6$ $1d10 \rightarrow 2d8 \rightarrow 3d8 \rightarrow 4d8 \rightarrow 6d8 \rightarrow 8d8 \rightarrow 12d8$
15	□ Weapon Focus +1 to attack with selected weapon
20	6 Eldritch Claws Natural weapons considered both magical and silver
SHIFTER'S BLESSING	Vital Strike Make a single attack for an extra set of damage dice Multiattack Second attack with natural weapons takes only -2 penalty rather than -5
Livello	Improved Vital Strike Make a single attack for two extra sets of damage dice
3	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
Livello	Legame del cacciatore
S Fixello	4 CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO COMPAGNO ANIMALE
Livello	CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO DURATA Altro
	r = SAG + Creature type
18 ————————————————————————————————————	(SAG minimo 1) Concedi metà del Bonus contro un solo Nemico Prescelte Livello _ 2 _ Livello
	Concedi metà del Bonus contro un solo Nemico Prescelte da Ranger - 3 da Druido
EMPATIA SELVAGGIA BONUS Livello	INCANTESIMI PREPARATI
BONUS da Ranger Altro	
= CAR + +	1 000
Uso al posto di Diplomazia per migliorare l'atteggiamento di un anin	
Livello Bonus	
da Ranger Sopravvivenza Sequire tracce = (÷ 2) +	2
,	
Livello Livello Livello	
Livello Livello da Ranger - 3 = Livello	
CD TS Inc. = Inc. Incantesimi Bonus	
1	
2 0000	
3	
4	
CD TS Incantesimo = 10 + SAG + Liv. Incantesimo	
Concentrazione = SAG + incantat	ore
BACCHETTE	
CARICHE # 00000000000000000000000000000000000	PERGAMENE POZIONI
* OOO OOO	
# 00000000	
§ 000 000 000	
# 00000000	
<u> </u>	
# 000000000000000000000000000000000000	
8 111 1111 1111	
# 000 000 000 8 # 000 000 000	