	Livello da Ranger		STILE DI COMBATTIMENTO		
RANGER		1	TIRO con L'ARCO		
	Livello bonus	Livello	Tiro LontanoLa penalità per ogni increment	to di gittata è -1	
NEMICI PRESC	ELTI		er Diro Ravvicinato +1 all'attacco e ai danni c		
Livello BONUS NEMICO PRESCE		2	Tiro RapidoDurante un attacco completo, e	ffettua un attacco aggiuntivo. Penalità -2 a tutti i tiri distanza senza penalità -4	
1			☐ Tiro Preciso Miglioratolgnora le penalità pe	<u> </u>	
5		6	☐ Tiro Multiplo Durante un attacco completo,		
10		10	☐ Mira Inesorabile Effettua un singolo attac	co che ignora i bonus alla CA di armatura, scudo e armatura natur	
		14	Tirare in Movimento Attacca in un qualsiasi		
15		18	I Talenti bonus del Ranger possono essere acq ma si applicano solo quando non indossa Arma	uisiti anche senza soddisfare i normali pre-requisiti, ature pesanti	
20				el cacciatore	
AMBIENTI PRES	CELTI	Livello	<u> </u>		
Livello O BONUS AMBIENTE PRE		4	CONDIVIDERE NEWICO PRESCELI	COMPAGNO ANIMALE	
3		CONI DURA	DIVIDERE NEMICO PRESCELTO ATA Altro	Nome	
8		DOKE	= SAG +	Creature tune	
13				Creature type	
18		Conce	(SAG minimo 1) di metà del Bonus contro un solo Nemico Prescelt	Livello Livello	
EMPATIA SELVA	AGGIA		gli alleati entro 9m come azione di movimento	da Ranger 3 da Druido	
BONUS Liv	/ello	*		MI PREPARATI	
	langer Altro				
= CAR +	+			1	
Uso al posto di Diplomazia per migliorare	l'atteggiamento di un an	ima 🗆 🗀 I			
TRACK	llo Bonus				
da Rar		nza 🗆 🖂		2 000	
Seguire tracce = (÷ 2) +				
INCANTESIA	MI				
Livello _	3, = Livello	7		3	
		7 —			
CD TS Inc. = Incantesimi al giorno	Inc. Base LIncantesimi Bond				
1	9999				
2				4	
3					
4					
CD TS Incantesimo = 10 + SAG + Liv. In	cantesimo				
Concentrazione = SA	_ Livello	_			
Concentrazione	incanta	ntore			
BACCHETT	F	1			
DACGIEII	L ,				
			PERGAMENE	POZIONI	
5 # □			ILIOANLINE	1021011	
[_			
CARICHE					
5					
5 # □]			
¥ =					
CARICHE					
* # E		1			