

TRAPPER

(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				

EMPATIA SELVAGGIA

BONUS
EMPTIA SELVAGGIA

Livello
da Ranger

Altro

= CAR + +

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

TRACK

Livello
da Ranger

Bonus
Sopravvivenza

Seguire tracce = $(\frac{\text{Livello da Ranger}}{2}) + \text{Bonus Sopravvivenza}$

STILE DI COMBATTIMENTO

Livello
da Ranger

2

6

10

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

4

CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO

COMPAGNO ANIMALE

CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO
DURATA

Altro

$\text{Durata} = \text{SAG} + \text{Livello da Ranger} \times 2$
(SAG minimo 1)

Concedi metà del Bonus contro un solo Nemico Prescelto a tutti gli alleati entro 9m come azione di movimento

Nome

Creature type

Livello da Ranger - 3 = Livello da Druido

TRAPPOLE

TRAPS
PER DAY

Livello
da Ranger

Traps
today

$\text{Traps per Day} = (\frac{\text{Livello da Ranger}}{2}) + \text{SAG}$

☐☐☐☐
☐☐☐☐
☐☐☐☐

TRAP
SAVE DC

Livello
da Ranger

Altro

Extraordinary
Trap Modifier

$\text{Trap Save DC} = 10 + (\frac{\text{Livello da Ranger}}{2}) + \text{SAG} + \text{Extraordinary Trap Modifier}$

Livello

5

SNARE TRAP

5

7

9

11

13

15

17

19

BACCHETTE

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

CARICHE

#

☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐

PERGAMENE

POZIONI