	Livello da Ranger	STILE DI COMBATTIMENTO
RANGER	11.00	TIRO con L'ARCO
	Bonus	Livello Tiro Lontano La penalità per ogni incremento di gittata è -1
NEMICI PRESC	ELTI	da Ranger 🗅 Tiro Ravvicinato+1 all'attacco e ai danni con armi a distanza entro 9m 2 Tiro RapidoDurante un attacco completo, effettua un attacco aggiuntivo. Penalità -2 a tutti i tiri
Livello BONUS NEMICO PRESC	ELTO+ 2 4 6 8 10	
1		Tiro Preciso Migliorato Ignora le penalità per conertura o occultamento parziale
5		Tiro Multiplo Durante un attacco completo, il primo attacco usa 2 frecce
10		Mira InesorabileEffettua un singolo attacco che ignora i bonus alla CA di armatura, scudo e armatura
15		☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
		I Talenti bonus del Ranger possono essere acquisiti anche senza soddisfare i normali pre-requisiti, ma si applicano solo quando non indossa Armature pesanti
20		Legame del cacciatore
AMBIENTI PRES		Livello CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO COMPAGNO ANIMALE
ivello O BONUS AMBIENTE PRI 3	ESCELTO+2 4 6 8 □	
		DURATA Altro
8		r = SAG + Creature type
13		(SAGminimo 1)
18		Concedi metà del Bonus contro un solo Nemico Prescelto Livello _ 2 = Livello
EMPATIA SELVA	AGGIA	
	vello Ranger Altro	INCANTESIMI PREPARATI
= CAR +	+	
		1
Uso al posto di Diplomazia per migliorare TRACK	e l'atteggiamento di un a	
Live	ello Bonu	
da Ra	nger Sopravviv	venza 🗆 🗆 👤 💆 🗆 🗆
Seguire tracce = (÷ 2) +	
INCANTESII	MI	
Livello Livello _	3 = Livello	3 000
4 da Haligei	illoditt.	
CD TS Inc. = Incantesimi al Giorno	Inc. + Inc. Bonus Base + SAG	
1	P P P P	
2		
3		
4		
CD Salvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Inca	antesimo	
Concentrazione = SA	C + Livell	0
Concentrazione	Incan	rt.
BACCHETT	'F	
DACCHETT	. L	
Г		PERGAMENE POZIONI
표 # □		
5 -		
Г		
CARICHE T		
ш		
트 # □		
5		
ш [
ARICHE CARICHE		[
-		
ш		1
5 # [