	Livello da Ranger	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	STILE DI COMBATTIMENTO		
RANGER		1	TIRO con L'ARCO		
	Livello Bonus	Livello	Tiro LontanoLa penalità per ogni incremen	to di gittata è -1	
NEMICI PRESC		-	Tiro Ravvicinato +1 all'attacco e ai danni c		
- DOMING WILLIAM PRINCE		_		effettua un attacco aggiuntivo. Penalità -2 a tutti i tiri	
1			Tiro Preciso Attacco in mischia con armi a	<u> </u>	
5		()	☐ Tiro Preciso Miglioratolgnora le penalità po ☐ Tiro MultiploDurante un attacco completo,		
10		10 Mira Inesorabile Effettua un singolo attacco che ignora i bonus alla CA di armatura, scudo e armatura natur  Tirare in MovimentoAttacca in un qualsiasi momento durante il movimento			
15		14	14 I Talenti bonus del Ranger possono essere acquisiti anche senza soddisfare i normali pre-requisiti,		
20		18 m	a si applicano solo quando non indossa Arm		
AMBIENTI PRES	CELTI	Livello	Legame do	el cacciatore	
Livello O BONUS AMBIENTE PRE		4	CONDIVIDERE NEMICO PRESCELT	TO COMPAGNO ANIMALE	
3			DERE NEMICO PRESCELTO	Nome	
8	0-0-0-0	DURATA			
13	0-0-0		r = SAG +	Creature type	
18		Concedi me	( <b>SAG</b> minimo 1) età del Bonus contro un solo Nemico Prescelt	Livello - Livello	
EMPATIA SELVA			lleati entro 9m come azione di movimento	Livello da Ranger - 3 da Druido	
BONUS Liv	/ello	×	INCANTESIN	MI PREPARATI	
	langer Varie				
= CAR +	······ +			1 000	
Uso al posto di Diplomazia per migliorare TRACK	l'atteggiamento di un ani	ima			
Live	llo Bonus				
da Rar		nza 🗆 🗆 🗆		2	
Seguire tracce = (	÷ 2 ) +				
INCANTESIN	MI 💆				
Livello Livello - da Ranger	3 Livello Incantatore	7		3	
da Ranger  CD TS Incantesimi _	Inc. Incantesimi Bonu	1s			
Incantesimi al giorno	Base SAG				
1				4 000	
2					
3					
4					
CD Salvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Inca	ntesimo	_			
Concentrazione = SA	G + Livello Incanta	itore			
		_			
BACCHETT	E 🗾				
# # F			PERGAMENE	POZIONI	
CARICHE #		]			
CAR					
5 # □		]			
CAF					
5 # □					
3 -					
ш					
5 # □					