l e	Livello Ranger	STILE DI COMBATTIMENTO			
FALCONER	(inally				
(5.4.1.6.1.5)	Bonus +	Livello	P		
NEMICI PRESCELTI		da Range	r 🖟		
Livello ■ BONUS NEMICO PRESCELTO+		2	Ţ		
1		10	ф		
5		10 14	<u></u>		
10	0-0-0-0	18			
15	0-0-0				i anche senza soddisfare i normali pre-requisiti,
20		``	Legame de		
AMBIENTI PRESCELTI		Livello	FEATHERED COMPANION Livello		
Livello O BONUS AMBIENTE PRESCEL 3	TO+2 4 6 8	1 Nome	With half hit points 4	rui	Ill hit points Livello da Ranger - 3 da Druido
8		Bird of p	rev tyne		
13		Dira or p	toy type		
18			Roam DC 15 The bird roams and forages on its own, and retu	urns	at a set time
TRACK			Distract DC 20		
Livello Bonus da Ranger Sopravvivenza			The bird flutters distractingly around an enemy. Swooping Charge DC 20	. On	a successful attack, the enemy is shaken.
da Ranger Sopravvivenza Sequire tracce = (÷ 2) +			The bird flies to a high vantage point, then next 2d4 damage from a bite, with a ×4 critical modi		and makes a charge attack. If successful, this deals
INCANTESIMI		``	INCANTESIM		
Livello Livello - 3, = da Ranger	ntatore]	1	
CD TS Inc. Inc. Incantesimi al Giorno Base	+ Inc. Bonus SAG]		
1	7777				
2]	2	
3]		
4]		
CD Salvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Incantesim]	3	
Concentrazione = SAG +	Livello Incantat	 or € □ □ □			
				4	
				•	
		~			
BACCHETTE	7				
5 # NNN		*	PERGAMENE		POZIONI
CAR					
CARIGHE ## COOL					
, Juli					
¥ <u>0</u> 00					
SARIGHE					
5 # NNN					