SHAPESHIFTER (RANGER)

Livello da Ranger

NEMICI PRESCELTI

Livello	BONUS NEMICO PRESCELTO	+2	4	6	8	10
1		■	□	□	□	□
5		□	□	□	□	□
10		□	□	□	□	
15		□	□	□		
20		□	□			

SHIFTER'S BLESSING

FORMS

Livello 3 □

Livello 8 □

Livello 13 □

Livello 18 □

EMPATIA SELVAGGIA

BONUS
BONUS

[ ] = CAR + Livello da Ranger + Varie

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

TRACK

Seguire tracce [ ] = (Livello da Ranger ÷ 2) + Bonus Sopravvivenza

INCANTESIMI

Livello 4

Livello da Ranger - 3 = Livello Incantatore [ ]

	CD TS Incantesimi	Incantesimi al giorno	=	Inc. Base	+	Incantesimi Bonus SAG
1						□□□□
2						□□□□
3						□□□□
4						□□□□

CD Salvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Incantesimo

Concentrazione [ ] = SAG + Livello Incantatore

BACCHETTE

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

CARICHE # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□□□□

STILE DI COMBATTIMENTO

NATURAL WEAPON COMBAT

Livello da Ranger 2

- □ **Aspect of the Beast**
  - □ Low Light Vision □ Dark Vision □ Claws: 1d4 damage (1d3 if small)
  - □ Predator's Leap: Jump without a run-up □ Wild Instinct: +2 to Initiative and Survival
- □ **Rending Claws** If two claw attacks hit in a turn, the second does an extra 1d6 damage
- □ **Improved Natural Weapon** Increased damage dice
  1d2 → 1d3 → 1d4 → 1d6 → 1d8 → 2d6 → 3d6 → 4d6 → 6d6 → 8d6 → 12d6
  1d10 → 2d8 → 3d8 → 4d8 → 6d8 → 8d8 → 12d8
- □ **Arma Focalizzata** +1 to attack with selected weapon

6

- □ **Eldritch Claws** Natural weapons considered both magical and silver
- □ **Vital Strike** Make a single attack for an extra set of damage dice

10

- □ **Multiattack** Second attack with natural weapons takes only -2 penalty rather than -5
- □ **Improved Vital Strike** Make a single attack for two extra sets of damage dice

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 Varie

[r] = SAG +

(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 [ ]

INCANTESIMI PREPARATI

□□□	1	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	2	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	3	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□
□□□	4	□□□
□□□		□□□
□□□		□□□

PERGAMENE

POZIONI