D	ATTIE SCOITT da Ranger	`*	STILE DI COMBATTIMENTO
D	ATTLE SCOOT		
	(KANGEK) Bonus	Livello da Ranger	
``	NEMICI PRESCELTI	2	
Livello	■ BONUS NEMICO PRESCELTO +2 4		
1		6	
20	AMBIENTI PREGGETTI		
	AMBIENTI PRESCELTI O BONUS AMBIENTE PRESCELTO+2 4 6 8	10	<u></u>
Livello 3	DONOS ANIBIENTE TRESCELLO 12 4 0 0		l Talenti bonus del Ranger possono essere acquisiti anche senza soddisfare i normali pre-requisiti, ma si applicano solo quando non indossa Armature pesanti
8	0-0-0	T	Legame del cacciatore
13	0-0-0	Livello	CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO
18	0-0	4	DURATA Varie
Livello	Round		rd = SAG + (SAGminimo 1)
3	Allies gain +2 bonus to Initiative in the area		re action, share half your Favoured Enemy bonus against a single target with all allies within 30 ft
ADVANTAGEOUS TERRAIN	Round Allies gain +2 bonus Perception, Stealth and Survival checks in the area Round Not hampered by difficult terrain; Take 10 on Climb and Swim, even in a hurry	*	INCANTESIMI PREPARATI
			1
	BONUS DURATA Livello da Ranger Bonus applies in a 60 ft radius area centred on yourself		
			2
ADV.	Livello PERFECT ADVANTAGE		
	20 Gain the above bonuses in just one round		
Livello 10	INFILTRATION Once a day, pick an extra favoured terrain for one hour.		3
×	EMPATIA SELVAGGIA		
BONU	S Livello TIA SELVAGGIA da Ranger Varie		
LIVILA	= CAR + +		4 000
Uso al i	posto di Diplomazia per migliorare l'atteggiamento di un anim	ale —	
See ui	SEGUIRE TRACCE	*	SUPERIOR TACTICS
	Livello Bonus da Ranger Sopravvivenza	Livello	Once per day, rearrange your party's initiatives after they've been rolled Initiative bonus for yourself and allies within
Coquir		15	an area you've already scouted out
Livello Livello - 3 = Livello			
4 da Ranger Incantatore			
	DTS Inc. = Inc. + Inc. Bonus ntesimi al Giorno Base SAG		
	1 0000		
	2		
	3		
	4		
CD S	alvezza Inc. = 10 + SAG + Liv. Incantesimo	*	PERGAMENE POZIONI
Conce	ntrazione = SAG + Livello)ro	
~	incantato incantato	71 C	
	BACCHETTE		
	# 000000000		
	# 000 000 000		
	# # # OOO OOO		
	* 000000000000000000000000000000000000		
	AB		