D	ATTLE SCOUT da Ranger	7	STILE DI COMBATTIMENTO
D	(DANCED) Livello +	i —	
	bonus	Livello da Ranger	
Livello	NEMICI PRESCELTI ■ BONUS NEMICO PRESCELTO +2 4	2	
1			
20	0-0	6	
■ Bor	nus to attack, damage and selected skills against this ener	my 10	
*	AMBIENTI PRESCELTI	14	I Talenti bonus del Ranger possono essere acquisiti anche senza soddisfare i normali pre-requisiti,
Livello 3	O BONUS AMBIENTE PRESCELTO 2 4 6 8		ma si applicano solo quando non indossa Armature pesanti
8	0-0-0	Livello	Legame del cacciatore CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO
13		4	DURATA Varie
18			rd = SAG + (SAGminimo 1)
O Bor	nus to Initiative and selected skills when in this terrain		ve action, share half your Favoured Enemy bonus against a single target with all allies within 30 ft INCANTESIMI PREPARATI
Livello	Round		
ADVANTAGEOUS TERRAIN W	Allies gain +2 bonus to Initiative in the area Round Allies gain +2 bonus Perception, Stealth and Survival checks in the area		
	Round Not hampered by difficult terrain;		
	3 Take 10 on Climb and Swim, even in a hurry		2 000
	BONUS DURATA Livello da Ranger Bonus applies in a 60 ft radius area centred on yourself	a	000
		elf 🗆 🗆 🗆	
	Livello PERFECT ADVANTAGE		3
Livello	20 Gain the above bonuses in just one round		
10	INFILTRATION Once a day, pick an extra favoured terrain for one hour.		
	EMPATIA SELVATICA	1	4
Uso al	posto di Diplomazia per migliorare l'atteggiamento di un a	_	
Livello	INCANTESIMI Livello - 3 = Livello	7	SUPERIOR TACTICS Once per day, rearrange your party's initiatives after they've been rolled
4	da Ranger - Incantatore	Livello 15	+2 Initiative bonus for yourself and allies within an area you've already scouted out
	D TS Inc. = Inc. + Inc. Bonus sag	~	an area you we arready scoured out
	1		
	2 0000		
	3		
CD S	4		
00 3	arvezza inc 10 + 3AO + Eiv. Incantesino		
		1-	PERGAMENE POZIONI
			PERGAMENE FOLIONI F
•	BACCHETTE	1	
	# 000 000 000 000 000 8 # 000 000 000 00		
	# # 000 000 000 # #E		
	Š 000 000 000 000		
	# 000 000 000 000 000 * # 000 000 000 000		