D	ATTIE SCOITT da Ranger	``	STILE DI COMBATTIMENTO
D	ATTLE SCOOT		
	(RANGER) bonus	Livello da Ranger	
•	NEMICI PRESCELTI	2	
Livello	■ BONUS NEMICO PRESCELTO +2 4		
1		6	
20	AMBIENITI PRECCEI TI		
	AMBIENTI PRESCELTI  O BONUS AMBIENTE PRESCELTO+2 4 6 8	10	
Livello <b>3</b>	DONOS ANIBIENTET RESCELLO 12 4 0 0	14 - 18	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	×	Legame del cacciatore
13	0-0-0	Livello	CONDIVIDERE NEMICO PRESCELTO
18	0-0	4	DURATA Varie
Livello	Round		r = SAG + (SAG minimo 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
			<b>1</b>
	BONUS DURATION Livello da Ranger Bonus applies in a 60 ft radius area centred on yourself		
			<b>2</b>
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			
BONO	= CAR + +		<b>4</b>
Uso al	posto di Diplomazia per migliorare l'atteggiamento di un anim	nale —	
TRACK		*	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
20auir		15	an area you've already scouted out
Livello Livello A Livello			
	alvezza Incantesimi Incantesimi Incantesimi 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 incantato	ore	
~	meanate	J. C.	
	BACCHETTE		
	ž # 00000000		
	# 000 000 000		
	# 0000000		
	§ 000 000 000		
	# 000 000 000 000		