

# INFILTRATOR

(RANGER)

Ranger  
Level

Level  
Bonus

+

## WILD EMPATHY

WILD EMPATHY  
BONUS

Ranger  
Level

Misc

= **CHA** +  +

Use in place of Diplomacy to improve the attitude of an animal

## TRACK

Ranger  
Level

Survival  
Bonus

Track  = (  ÷ 2 ) +

## SPELLS

Level  
4

Ranger  
Level

- 3 =

Caster  
Level

Spell Save DC		Spells per day	=	Base Spells	+	Bonus Spells WIS
<input type="text"/>	1	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/>	2	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/>	3	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/>	4	<input type="text"/>		<input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

Spell Save DC = 10 + WIS + Spell Level

Concentration  = **WIS** +  Caster Level

## FAVOURED ENEMIES

Level  BONUS

+2 4 6 8 10

ADAPTATIONS at levels 3, 8, 13 and 18

1	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
5	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
10	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
15	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
20	<input type="text"/> <input type="text"/>

## COMBAT STYLE

Ranger  
Level

2

6

10

14

18

Ranger bonus feats can be taken without the normal pre-requisites, but only apply when not wearing heavy armour.

## HUNTER'S BOND

Level

4

☐ SHARE FAVOURED ENEMY

☐ ANIMAL COMPANION

SHARE FAVOURED ENEMY  
DURATION

Misc

rds = **WIS** +   
(WIS minimum 1)

As a move action, share half your Favoured Enemy bonus against a single target with all allies within 30 ft

Name

Creature type

Ranger Level - 3 = Druid Level

## PREPARED SPELLS

<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	1	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	2	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	3	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	4	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>		<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

## WANDS

CHARGES # <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
CHARGES # <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
CHARGES # <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
CHARGES # <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
CHARGES # <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

## SCROLLS

## POTIONS