DEEP WALKER		Livello a Ranger	STILE DI COMBATTIMENTO									
		Livello +										
(1	RANGER)	Bonus	Livello da Range	7-								
	NEMICI PRESCEL	TI 🗾	2	4-								
Livello	IS NEMICO PRESCELT	0 +2 4 6 8 10		<u> </u>								
1			6	1-								
5				+								
10		-	10									
15			14 18		nti bonus del F applicano solo					soddisfare i	normali pre-red	juisiti,
20			7	IIId SI	аррисано ѕок	<u> </u>	egame de		<u>'</u>			
X]	DEEP KNOWLEDG	EE .	Livello		ONDIVIDEI		Ŭ				MAIF	
Livello 3 +2			4	7 (ONDIVIDEF	E NEWICO	O PRESCEL!	1		AGNO ANI	WIALE	
_	Bonus to Initiative, Knowled		CONDI		RE NEMICO	PRESCEL ¹ Va		1	Nome			
	Perception, Stealth and Sur while underground	vivai cnecks			= SAC	+			Creature type			
13 +8				r		(SA	AG minimo 1)					
18 +11					el Bonus cont	ro un solo Ne	emico Prescelt	to		Livello da Ranger	- 3 = Livello Druido	
E.	MPATIA SELVAGO	ilA ≠ (a tutti gl	ı alleatı	i entro 9m con		movimento CANTESII	III MIT I	DDEDADA		- ua Druido	
BONUS BONUS	Livello da Range	er Varie		1		INC	ANTESII	VIII		7.1.1		
	= CAR +	+						1				
Uso al posto di Dip	olomazia per migliorare l'att	— — — — — . Leggiamento di un anim						•				
*	TRACK	, (
	Livello	Bonus						-				
	da Ranger	Sopravvivenza						2				
Seguire tracce]=(÷2)	<u> </u>						_				
Livello	INCANTESIMI	Livelle V										
4	Livello da Ranger - 3 _n =	Livello antatore						3				
CD TS	Incantesimi = Inc											
Incantesimi	al giorno Bas											
	1							4				
	3											
	4											
	. = 10 + SAG + Liv. Incantes											
		Livelle										
Concentrazione	= SAG	Incantato	ore									
x	ROCK HOPPER	*										
Livello +5	Bonus to Acrobatics while underground	s and Climb checks										
Ignore dif	fficult terrain while undergro	ound										
DEEP	WALKER CAMOU	FLAGE										
	Ith to hide underground, even ent doesn't provide cover	en if the	×		PERGAI	MENE	# 1		×	POZ	IONI	
	NE WITH THE STO	ONE .										
	Ith to hide underground, eve											
17 being obs												
*	BACCHETTE	Ĭ.										
	S DDD											
	CARICHE #											
	,											
	<u> </u>											