DEEL	P WALKER Per	Уровень інджера	СТ	ИЛЬ БОЯ
	(RANGER)	Бонус 🛨		
		Уровня	Уровень —	
T FOHW	Избранные враги с для избранных врагов	+2 4 6 8 10	2	
Уровень <b>■</b> БОНУС	С ДЛЯ ИЗВРАППЫХ ВРАГОВ	T2 4 0 8 10		
5			6 -	
10			10	
15			14	500 117000000000000000000000000000000000
20		-	18 Следопыт может брать бонусные навыки но только если не носит тяжелой брони.	оез удовлетворения их треоованиям,
20	DEEP KNOWLEDG			НИЧЬИ УЗЫ
Уровень	DEEF KNOWLEDG	<u> </u>	Уровень Д □ ОБЩИЙ ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ	∏ Животное-компаньон
3 +2	+2 Bonus to Initiative, Knowledge (dungeoneering		ОБЩИЙ ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ	RMN
8 +5 Perception, Stealth and Sur while underground			ДЛИТЕЛЬНОСТЬ Прочее	
13 +8	e anaergreama		рнд = Муд +	Тип существа
18 +11			(МУДминимум 1 , За действие движения разделить половину бонуса	а Затлятого Врага Уровень <b>- 3</b> <del>У</del> ровень
(	ОЧУВСТВИЕ ЖИВОТН	ЫМ	против одиночной цели с союзниками в радиусе 3	ОФП Геинджера друнда
СОЧУВСТВИЕ ЖИ БОНУС	ВОТНЫМ Уровень Рейнджер		ПОДГОТОВЛЕН	ННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ
	= XAP +	+		<b>1</b> 000
Используется вм	иесто Дипломатии для улуч	 Шения отношения ж	ME	·
×	ВЫСЛЕЖИВАНИЕ	,		
	Уровень Рейнджера	Бонус Выживания		2 000
Выслеживание	= ( ÷ 2)	+		
\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	Заклинания	*		
Уровень	Уровень Рейнджера Закл	Уровень		3 000
KC				
спасброска	Заклинаний Базов в день Заклин	аний МУД		
	1			4
	2			
	3		~	
КС спаса закли	<b>4</b> инания = 10 + WIS + Уровен			
		• Уровен	- b	
Концентрация		" Заклин	ателя Г	
Уровень	ROCK HOPPER  Bonus to Acrobatics	s and Climb checks	1	
7	5 while underground			
	ifficult terrain while undergrope WALKER CAMOU		1	
	alth to hide underground, eve			
12 environn	ment doesn't provide cover		СВИТКИ	<b>≠</b> ЗЕЛЬЯ <b>≠</b>
	NE WITH THE STO			
уровень Use Stea 17 being ob	alth to hide underground, eve oserved	n wnen		
×	ЖЕЗЛЫ	*		
	заряды			
	¥ □□□			
	заряды #			
	# # NNC			
	ЗАРЯДЫ			