SKIRMISHER

(RANGER)

Уровень Рейнджера

Бонус Уровня +

ИЗБРАННІЬЕ ВРАГИ

Уровень	БОНУС ИЗБРАННОГО ВРАГА +2	4	6	8	10
1	■	□	□	□	□
5	□	□	□	□	□
10	□	□	□	□	
15	□	□	□		
20	□	□			

ИЗБРАННІЬЕ ЛАНДШАФТІЬ

Уровень	БОНУС ИЗБРАННОГО ЛАНДШАФТА	6	8
3	■	□	□
8	□	□	□
13	□	□	
18	□	□	

СОЧУВСТВИЕ ЖИВОТНІЬМ

Бонус Дикого сопереживания

BONUS [ ] = ХАР + Уровень Рейнджера + Прочее

Исп. вместо Дипломатии для улучшения отношения зверя

ВІЬСЛЕЖИВАНИЕ

Выслеживание = (Уровень Рейнджера ÷ 2) + Бонус Выживания

HUNTER'S TRICKS

TRICKS KNOWN [ ] = (Уровень Рейнджера ÷ 2) − 2 + Прочее

(Округлять вверх)

1
2
3
4
5
6
7
8
9

СТИЛЬ БОЯ

Уровень Рейнджера

2

6

10

14

18

Следопыт может брать бонусные навыки без удовлетворения их требованиям, но только если не носит тяжелой брони.

ОХОТНИЧЬИ УЗІЬ

Уровень 4

□ **ОБЩИЙ ИЗБРАННІЬЙ ВРАГ**

□ **Животное-компаньон**

ОБЩИЙ ИЗБРАННІЬЙ ВРАГ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ [ ] рнд = WIS + Прочее

(**МУД**минимум 1)

Действием движения разделить 1/2 бонуса Заклятого Врага против одиночной цели с союзниками в радиусе 30фт

Имя

Тип существа

Уровень Рейнджера − 3 Уровень Друида [ ]

ЖЕЗЛІЬ

ЗАРЯДЫ #

ЗАРЯДЫ #

ЗАРЯДЫ #

ЗАРЯДЫ #

ЗАРЯДЫ #

СВИТКИ

ЗЕЛЬЯ