HOR		Уровень йнджера		СТИЛЬ БОЯ MOUNTED COMBAT
(F	RANGER)	Бонус Уровня	Уровень	
×	Избранные враги	*	Рейндже	pa Mounted Archery Half the penalty for firing while moving: -2 and -4 rather than -4 and -8 Ride-By Attack Continue moving after a charge, up to double your move speed
эровень	ДЛЯ ИЗБРАННЫХ ВРАГОВ	+2 4 6 8 10		Trick Riding Ignore Ride checks of DC 15; no penalty for riding bareback; use Mounted Combat twice
5		-	6	Mounted Shield Add your shield bonus to mount's AC, and to Mounted Combat Spirited Charge Double melee damage when charging (triple with a lance)
10		-	10	☐ Mounted Skirmisher Move and make a full-round set of attacks
15			14	☐ Unseat Charge with a lance and bull rush to knock opponent down Следопыт может брать бонусные навыки без удовлетворения их требованиям,
20			18	но только если не носит тяжелой брони.
``	Избранный ландшаф	т	Имя	MOUNTED BOND
ровень —	С ЛЮБИМОЙ МЕСТНОСТИ	+2 4 6 8	Тип суш	IACTRA
8			тип суш	цества
13				Уровень (- 3 until Pейнджера (- 3 level 12) = Effective Druid Level
18				ORARY OINTS Уровень Следопыта Прочее
	ОЧУВСТВИЕ ЖИВОТН		(hp = +
СОЧУВСТВИЕ ЖИВ БОНУС	ОТНЫМ Уровень Рейндже			ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ
:	= XAP +	+		**
Используется вме	есто Дипломатии для улуч ВЫСЛЕЖИВАНИЕ	к кинэшонто кинэшн	(— —	1 000
	Уровень	Бонус		
Выслеживание	Рейнджера = (÷ 2)	Выживания +		
	Заклинания			
Уровень 4	Уровень Рейнджера Закл	Уровень инателя		
KC	Заклинаний Базов	вых, Бонусных	,	3
спасброска	в день Заклин 1	пр пр		
	2			
	3			т
	4 нания = 10 + WIS + Уровен	С С С С С С С С С С С С С С С С С		
	= муд	у ровен	- Ь	
Концентрация		Заклин	ателя	
K	WESTLI		1	
	ЖЕЗЛЫ			
				СВИТКИ ЗЕЛЬЯ
	заряды			
			-	
	3 АРЯДЫ		l	
	заряды			
	3АРЯДЫ #			
	₩ ⊔⊔∟			
	# # DDC			
	заряды			