SKIRMISHER

(RANGER)

Уровень Рейнджера

Бонус Уровня +

Избранные враги

Уровень	БОНУС ДЛЯ ИЗБРАННЫХ ВРАГОВ	+2	4	6	8	10
1		■	□	□	□	□
5		□	□	□	□	□
10		□	□	□	□	
15		□	□	□		
20		□	□			

Избранный ландшафт

Уровень	○ БОНУС ЛЮБИМОЙ МЕСТНОСТИ	+2	4	6	8
3		■	□	□	□
8		□	□	□	□
13		□	□	□	
18		□	□		

СОЧУВСТВИЕ ЖИВОТНЫМ

СОЧУВСТВИЕ ЖИВОТНЫМ БОНУС = ХАР + Уровень Рейнджера + Прочее

Используется вместо Дипломатии для улучшения отношения животного

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ

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 УЗЫ

Уровень 4 □ ОБЩИЙ ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ □ Животное-компаньон

ОБЩИЙ ЗАКЛЯТЫЙ ВРАГ ДЛИТЕЛЬНОСТЬ = МУД + Прочее

рнд

(МУДминимум 1)

За действие движения разделить половину бонуса Заклятого Врага против одиночной цели с союзниками в радиусе 30фт

Имя

Тип существа

Уровень Рейнджера - 3 = Уровень Друида

ЖЕЗЛЫ

ЗАРЯДЫ #

ЗАРЯДЫ #

ЗАРЯДЫ #

ЗАРЯДЫ #

ЗАРЯДЫ #

СВИТКИ

ЗЕЛЬЯ