

СЛЕДОПЫТ

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

Уровень Рейнджера

Прочее

Используется вместо Дипломатии для улучшения отношения жи

ВЫСЛЕЖИВАНИЕ

Уровень Рейнджера

Бонус Выживания

Выслеживание = ($\div 2$) +

Заклинания

уровень	уровень Рейнджера	уровень Заклинателя	уровень
4			
КС спасброска	Заклинаний в день	Базовых Заклинаний	Бонусных Муд
1			□ □ □ □
2			□ □ □ □
3			□ □ □ □
4			□ □ □ □

КС спаса заклинания = 10 + WIS + Уровень заклятия

Концентрация = Муд + Уровень Заклинателя

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

Прочее

Имя

Тип существа

рнд = Муд + (мудминимум 1)

За действие движения разделить половину бонуса Заключенного Врага против одиночной цели с союзниками в радиусе 30 футов

Уровень Рейнджера - 3 = Уровень Друида

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

□ □ □	□ □ □
□ □ □	1 □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	2 □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	3 □ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	□ □ □
□ □ □	4 □ □ □
□ □ □	□ □ □

ЖЕЗЛЫ

заряды #	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
заряды #	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
заряды #	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
заряды #	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
заряды #	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
заряды #	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

СВИТКИ

ЗЕЛЬЯ