DEEP WALKER

(РЭЙНДЖЕР)

Уровень Следопыта

Бонус Уровня +

ИЗБРАННЫЕ ВРАГИ

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

* Бонус к атаке, урону и выбранным умениям против данного врага

DEEP KNOWLEDGE

Уровень	
3	+2
8	+5
13	+8
18	+11

Bonus to Initiative, Knowledge (dungeoneering), Perception, Stealth and Survival checks while underground

СОПЕРЕЖИВАНИЕ ПРИРОДЕ

Исп. вместо Дипломатии для улучшения отношения зверя

ЗАКЛИНАНИЯ

Уровень 4

Уровень Следопыта − 3 = Уровень Заклинателя

КС Спаса от заклинания		Заклинаний в день	= Базовых Заклинаний	+ Бонусных МУД
	1			□□□□
	2			□□□□
	3			□□□□
	4			□□□□

КС Спаса от заклинания = 10 + МУД + Уровень заклинания

ROCK HOPPER

Уровень 7 | +5 | Bonus to Acrobatics and Climb checks while underground

Ignore difficult terrain while underground

DEEP WALKER CAMOUFLAGE

Уровень 12 | Use Stealth to hide underground, even if the environment doesn't provide cover

ONE WITH THE STONE

Уровень 17 | Use Stealth to hide underground, even when being observed

СТИЛЬ БОЯ

Уровень Следопыта

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 ИЗБРАННЫЙ ВРАГ

□ Животное-компаньон

ОБЩИЙ ИЗБРАННЫЙ ВРАГ

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ

Прочее

рнд = МУД +

(МУДминимум 1)

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

Имя

Тип существа

Уровень Следопыта − 3 = Уровень Друида

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

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

ЖЕЗЛЫ

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

СВИТКИ

ЗЕЛЬЯ