HORSE LORD

(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

ИЗБРАННЫЕ ЛАНДШАФТЫ

Уровень	БОНУС ИЗБРАННОГО ЛАНДШАФТА +2	4	6	8
3	■	□	□	□
8	□	□	□	□
13	□	□	□	
18	□	□		

○ Бонус к Инициативе и выбранным умениям на данном ландшафте

ПОНИМАНИЕ ЖИВОТНЫХ

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

СТИЛЬ БОЯ

MOUNTED COMBAT

Уровень Следопыта		
2	□ **Mounted Combat**	Once a round, make a Ride check to negate a hit against your mount
	□ **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
	□ **Trick Riding**	Ignore Ride checks of DC 15; no penalty for riding bareback; use Mounted Combat twice
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	□ **Mounted Skirmisher**	Move and make a full-round set of attacks
	□ **Unseat**	Charge with a lance and bull rush to knock opponent down
14		
18		

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

MOUNTED BOND

Имя

Тип существа

Уровень Следопыта (− 3 until level 12) = Effective Druid Level

TEMPORARY HIT POINTS

hp = Уровень Следопыта + Прочее

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

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

ЖЕЗЛЫ

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

СВИТКИ

ЗЕЛЬЯ