TROPHY HUNTER

(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

IMPROVED TRACK

Уровень Следопыта — Бонус Выживания

Выслеживание = (_____ ÷ 2) + _____ + 2

DC 15 Knowledge (nature) check to discern a creature's health, manoeuvrability and general behaviour from their tracks.

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

FIREARM STYLE

1 Grit Points	You may gain up to **WIS** grit points each day		
Уровень 2 Deadeye	Use touch AC beyond first range increment	**Cost:** 1 pt per range increment	
Gunslinger's Dodge	Move 5ft immediately; +2 AC against triggering attack Alternatively, drop prone for +4 AC	**Стоимость:** 1 оч	
Quick Clear	Fix a broken firearm as standard action	**Cost:** (1 pt to fix as a move action)	
6			
10			
14			
18			

HUNTER'S AIM

Уровень 4 — Firearm attacks target the enemy's touch **AC** in the first two range increments. This stacks with similar effects.

Touch range increments

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

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

ЖЕЗЛЫ

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

ЗАРЯДЫ # □□□□□□□□□□□□□□□

СВИТКИ

ЗЕЛЬЯ