TRAPPER

(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

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 [ ] рнд = МУД + [ ] Прочее

(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 [ ]

ЛОВУШКИ

TRAPS PER DAY [ ] = (Уровень Следопыта ÷ 2) + МУД

Traps today □□□ □□□□□ □□□ □□□□□ □□□

TRAP SAVE DC [ ] = 10 + (Уровень Следопыта ÷ 2) + МУД + Прочее

Extraordinary Trap Modifier −2

Уровень		
5	□	SNARE TRAP
5	□	
7	□	
9	□	
11	□	
13	□	
15	□	
17	□	
19	□	
	□	

ЖЕЗЛЫ

ЗАРЯДЫ # □□□ □□□□□ □□□

ЗАРЯДЫ # □□□ □□□□□ □□□

ЗАРЯДЫ # □□□ □□□□□ □□□

ЗАРЯДЫ # □□□ □□□□□ □□□

ЗАРЯДЫ # □□□ □□□□□ □□□

СВИТКИ

ЗЕЛЬЯ