

ОСОБЕННОСТИ СЛЕДОПЫТА

Основная характеристика	Ловкость и Мудрость
Кость хитов	к10 за каждый уровень следопыта
Хиты	10 + Тел. за 1 уровень 6 + Тел. каждый за уровень выше 1
Владение спасбросками	Сила и Ловкость
Владение навыками	Выберите 3: Уход за животными, Атлетика, Проницательность, Анализ, Природа, Внимательность, Скрытность или Выживание
Владение оружием	<u>Простое и воинское оружие</u>
Владение доспехами	<u>Лёгкие доспехи</u> , <u>средние доспехи</u> , <u>щиты</u>
Стартовое снаряжение	Выберите А или Б: А) <u>Проклёпанная кожа</u> , <u>скимитар</u> , <u>короткий меч</u> , <u>длинный лук</u> , 20 <u>стрел</u> , <u>колчан</u> , <u>фокусировка друидов</u> (веточка омелы), <u>набор путешественника</u> и 7 зм; Б) 150 зм

Вдали от суеты городов, в дебрях беспутных лесов и на просторах необъятных равнин следопыты несут свой вечный дозор. Следопыты учатся выслеживать добычу, подобно хищнику, скрытно передвигаясь по дикой местности и прячась среди зарослей и завалов.

Благодаря своей связи с природой следопыты также могут творить заклинания, используя её первобытную мощь. Следопыт оттачивает свои таланты и магию со смертельным упорством, стремясь защитить мир от разорения чудовищами и тиранами.

СТАНОВЛЕНИЕ СЛЕДОПЫТОМ...

Как персонаж 1 уровня

- Получите особенности из таблицы «Особенности следопыта».
- Получите умения следопыта 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения следопыта».

Как мультикласс

- Получите следующие особенности из таблицы «Особенности следопыта»: кость хитов, владение воинским оружием, лёгкими и средними доспехами и щитами, владение одним навыком на выбор из списка навыков следопыта.
- Получите умения следопыта 1 уровня, которые перечислены в таблице «Умения следопыта». См. правила мультиклассирования в главе 2, чтобы определить доступные ячейки заклинаний.

УМЕНИЯ КЛАССА СЛЕДОПЫТ [RANGER]

Как следопыт вы получаете следующие умения класса при достижении указанных уровней следопыта. Эти умения перечислены в таблице «Умения следопыта».

Уровень 1: Использование заклинаний

Вы научились использовать магическую сущность природы для наложения заклинаний. Правила наложения заклинаний см. в главе 7. Ниже подробно описано, как применять эти правила к заклинаниям следопыта, которые будут перечислены в списке заклинаний следопыта далее в описании класса.

Ячейки заклинаний. Таблица «Умения следопыта» показывает, сколько ячеек заклинаний вы можете использовать для заклинаний 1+ уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Подготовленные заклинания 1+ уровня. Вы подготавливаете список заклинаний 1+ уровня, которые доступны вам для использования с помощью этого умения. Для начала выберите 2 заклинания 1 уровня из списка заклинаний следопыта. Рекомендуются: Лечение ран и Опутывающий удар.

Количество подготовленных заклинаний в вашем списке увеличивается по мере того, как вы получаете уровни следопыта, как показано в столбце «Подг. закл.» из таблицы «Умения следопыта».

Каждый раз, когда это число увеличивается, выберите дополнительные заклинания из списка заклинаний следопыта, чтобы количество заклинаний вашего списка соответствовало значению в таблице «Умения следопыта». Выбранные заклинания должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейка заклинаний. Например, если вы следопыт 5 уровня, то ваш список подготовленных заклинаний может включать 6 заклинаний следопыта 1 или 2 уровня в любой комбинации.

Если другое умение следопыта даёт вам всегда подготовленные заклинания, то эти заклинания не учитываются в количестве заклинаний, которые вы можете подготовить с помощью этого умения, но в остальном они считаются заклинаниями следопыта для вас.

Изменение подготовленных заклинаний. Каждый раз, когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете изменить 1 заклинание из вашего списка на другое заклинание из списка заклинаний следопыта, для которого у вас имеется ячейка заклинаний.

Заклинательная характеристика. Мудрость — это ваша заклинательная характеристика для ваших заклинаний следопыта.

Заклинательная фокусировка. В качестве заклинательной фокусировки для ваших заклинаний следопыта вы можете использовать фокусировку друидов.

Уровень 1: Избранный враг

У вас всегда подготовлено заклинание Метка охотника. Вы можете наложить его дважды без траты ячейки заклинания и восстанавливаете все потраченные использования этого умения после завершения продолжительного отдыха.

Количество раз, которое вы можете сотворить заклинание без траты ячейки, увеличивается при достижении определённых уровней следопыта, как показано в столбце «Избранный враг» из таблицы «Умения следопыта».

Уровень 1: Оружейные приёмы

Ваша тренировка с оружием позволяет вам использовать оружейные приёмы 2 типов оружия из тех, которыми вы владеете, по вашему выбору. Например, длинных луков и коротких мечей. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы можете поменять типы оружия. Например, вы можете перейти на использование оружейных приёмов скимитаров и длинных мечей.

Уровень 2: Искусный исследователь

Ваши путешествия наделили вас следующими эффектами:

Компетентность. Выберите одно из ваших владений навыком, для которого у вас нет компетентности. Вы получаете компетентность для этого навыка.

Языки. Вы обучаетесь 2 языкам на выбор из таблиц языков в главе 2.

УМЕНИЯ СЛЕДОПЫТА

Уровень	БМ	Умения класса	Избранный враг	Подг. закл.	Ячейки заклинаний на уровень заклинаний				
					1	2	3	4	5
1	+2	Использование заклинаний, Избранный Враг, Оружейные приёмы	2	2	2	-	-	-	-
2	+2	Искусный исследователь, Боевой стиль	2	3	2	-	-	-	-
3	+2	Подкласс следопыта	2	4	3	-	-	-	-
4	+2	Увеличение характеристик	2	5	3	-	-	-	-
5	+3	Дополнительная атака	3	6	4	2	-	-	-
6	+3	Скиталец	3	6	4	3	-	-	-
7	+3	Умение подкласса	3	7	4	3	-	-	-
8	+3	Увеличение характеристик	3	7	4	3	-	-	-
9	+4	Компетентность	4	9	4	3	2	-	-
10	+4	Неутомимый	4	9	4	3	2	-	-
11	+4	Умение подкласса	4	10	4	3	3	-	-
12	+4	Увеличение характеристик	4	10	4	3	3	-	-
13	+5	Беспощадный охотник	5	11	4	3	3	1	-
14	+5	Природная завеса	5	11	4	3	3	1	-
15	+5	Умение подкласса	5	12	4	3	3	2	-
16	+5	Увеличение характеристик	5	12	4	3	3	2	-
17	+6	Меткий охотник	6	14	4	3	3	3	1
18	+6	Дикие чувства	6	14	4	3	3	3	1
19	+6	Эпическая черта	6	15	4	3	3	3	2
20	+6	Убийца врагов	6	15	4	3	3	3	2

УРОВЕНЬ 2: БОЕВОЙ СТИЛЬ

Вы получаете черту боевого стиля по вашему выбору (см. главу 5). Вместо выбора одной из доступных черт, можете выбрать вариант ниже.

Воин-друид. Вы обучаетесь 2 заговорам друида на ваш выбор (список заклинаний друида находится в описании класса друид). Рекомендуется выбрать Наставление и Звёздный огонёк. Выбранные заговоры для вас считаются заклинаниями следопыта, и для их сотворения используется Мудрость. Каждый раз, когда вы получаете уровень следопыта, вы можете заменить 1 из этих заговоров другим заговором друида.

УРОВЕНЬ 3: ПОДКЛАСС СЛЕДОПЫТА

Вы получаете подкласс следопыта по вашему выбору. Подклассы Повелителя зверей, Фейского странника, Сумрачного охотника и Охотника подробно изложены после списка заклинаний этого класса. Подкласс — это специализация, которая предоставляет вам возможности на определённых уровнях следопыта. В ходе дальнейшего развития вы получаете каждые умения вашего подкласса, которые соответствуют вашему уровню следопыта или ниже.

УРОВЕНЬ 4: УЛУЧШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК

Вы получаете черту Улучшение характеристик (см главу 5) или другую черту по вашему выбору, требованиям которой вы соответствуете. Вы снова получаете эту способность на уровнях следопыта 8, 12 и 16.

УРОВЕНЬ 5: ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Вы можете атаковать 2 раза вместо одного, когда вы совершаете действие атака в свой ход.

УРОВЕНЬ 6: СКИТАЛЕЦ

Ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов, если вы не носите тяжёлый доспех. Вы также получаете скорость лазания и плавания, равную вашей скорости передвижения.

УРОВЕНЬ 9: КОМПЕТЕНТНОСТЬ

Выберите 2 из ваших владений навыком, для которых у вас нет компетентности. Вы получаете компетентность для этих навыков.

УРОВЕНЬ 10: НЕУТОМИМЫЙ

Отныне в путешествиях вас поддерживают первобытные силы, предоставляя следующие эффекты:

Временные хиты. Действием магия вы можете дать себе количество временных хитов, равное $1k8 +$ ваш модификатор Мудрости (минимум 1 хит). Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

Снижение истощения. После завершения каждого короткого отдыха ваша степень состояния истощённый (при наличии) уменьшается на 1.

УРОВЕНЬ 13: БЕСПОЩАДНЫЙ ОХОТНИК

Получение урона не прерывает вашу концентрацию при использовании Метки охотника.

УРОВЕНЬ 14: ПРИРОДНАЯ ЗАВЕСА

Вы обращаетесь к духам природы, чтобы они скрыли вас при помощи магии. Бонусным действием, вы можете дать себе состояние невидимый до конца следующего хода.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания продолжительного отдыха.

УРОВЕНЬ 17: МЕТКИЙ ОХОТНИК

Вы получаете преимущество при бросках атаки против существа, которое в данный момент отмечено вашей Меткой охотника.