FALCONER

(RANGER)

Уровень Рейнджера

Level Bonus +

Избранные враги

Уровень	БОНУС ДЛЯ ИЗБРАННЫХ ВРАГОВ	+2	4	6	8	10
1		■	□	□	□	□
5		□	□	□	□	□
10		□	□	□	□	
15		□	□	□		
20		□	□			

Избранный ландшафт

Уровень	FAVOURED TERRAIN BONUS	+2	4	6	8
3		■	□	□	□
8		□	□	□	□
13		□	□	□	
18		□	□		

TRACK

Уровень Рейнджера — Бонус Выживания

Выслеживание = (_____ ÷ 2) + _____

Заклинания

Уровень 4 — Уровень Рейнджера - 3 = Уровень Заклинателя

КС спасброска		Заклинаний в день	=	Базовых заклинаний	+	Бонусные заклятия WIS
	1					□ □ □ □
	2					□ □ □ □
	3					□ □ □ □
	4					□ □ □ □

КС спаса заклинания = 10 + WIS + Уровень заклятия

Концентрация = WIS + Уровень Заклинателя

COMBAT STYLE

Уровень Рейнджера

2

10

14

18

Ranger bonus feats can be taken without the normal pre-requisites, but only apply when not wearing heavy armour.

HUNTER'S BOND

Уровень 1 **FEATHERED COMPANION** With half hit points

Уровень 4 Full hit points

Уровень Рейнджера - 3 = Уровень Друида

Имя

Bird of prey type

□ **Roam** DC 15
The bird roams and forages on its own, and returns at a set time.

□ **Distract** DC 20
The bird flutters distractingly around an enemy. On a successful attack, the enemy is shaken.

Уровень 6 **Swooping Charge** DC 20
The bird flies to a high vantage point, then next round makes a charge attack. If successful, this deals 2d4 damage from a bite, with a ×4 critical modifier, and the target is staggered for a round.

ПОДГОТОВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

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

WANDS

ЗАРЯДОВ # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ЗАРЯДОВ # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ЗАРЯДОВ # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ЗАРЯДОВ # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

ЗАРЯДОВ # □□□ □□□ □□□ □□□□□□□□□□□□ □□□ □□□ □□□

СВИТКИ

ЗЕЛЬЯ