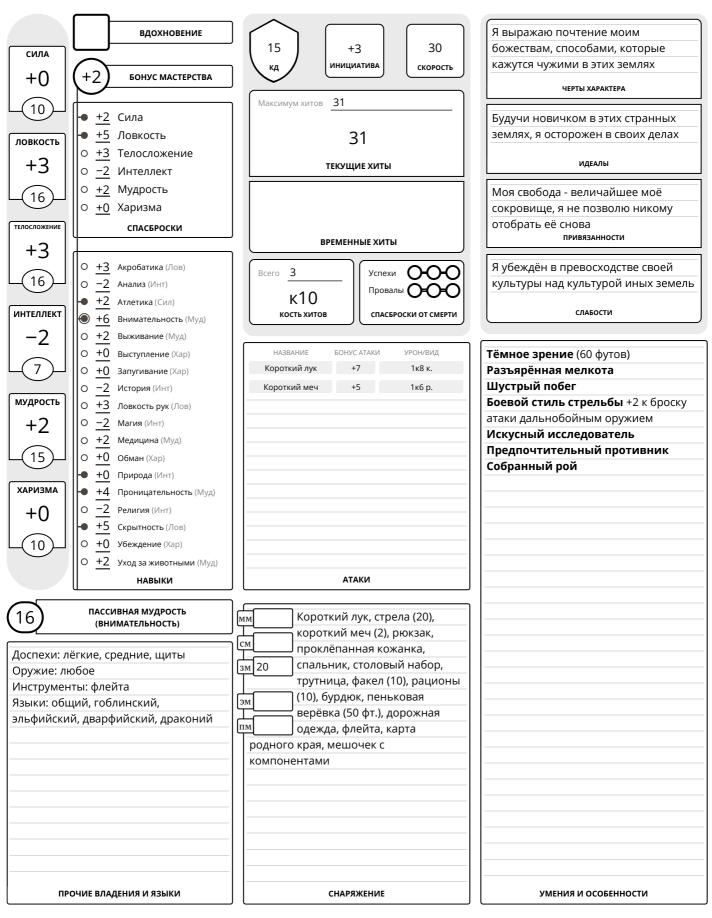
## Игги

ИМЯ ПЕРСОНАЖА

Следопыт 3 Путешественник
класс и уровень предыстория имя игрока
Тёмный эльф Хаотичный 1000
раса мировоззрение опыт



ИГГИ
------

имя персонажа

РАЗЪЯРЕННАЯ МЕЛКОТА.	
Когда вы наносите существу урон атакой или заклинанием, и размер существа больше чем ваш, вы	
можете этой атакой или заклинанием нанести существу дополнительный урон, равный вашему	
уровню. Использовав эту особенность, Вы не можете использовать её повторно, пока не завершите	
короткий или продолжительный отдых.	
шустрый побег	
Вы можете совершать действия Отход или Засада бонусным действием в каждый ваш ход.	
предпочтительный противник	
Когда вы попадаете атакой по существу, вы можете призвать силы природы, чтобы отметить	
существо и сделать его своим избранным врагом на 1 минуту или до тех пор, пока не потеряете	
концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании).	
Первый раз в каждый свой ход, когда вы попадаете атакой по избранному врагу и наносите ему	
урон, в том числе и когда вы отмечаете его, вы можете дополнительно нанести 1к4 урона того же	
TUNDA.	
Вы можете использовать это умение для отметки избранного врага количество раз, равное вашему	
бонусу мастерства. Вы восстанавливаете все потраченные использования после окончания	
продолжительного отдыха.	
ЗАМЕТКИ	
СОБРАННЫЙ РОЙ	
Рой бестелесных духов природы связал себя с вами и может помогать вам в сражениях. Пока вы	
живы, рой остается в пределах занимаемого вами пространства, ползая по вам, летая вокруг вас,	
пробиваясь через вашу одежду или проносясь на большой скорости рядом с вами.	
Один раз в каждый свой ход вы можете призвать рой помочь вам одним из следующих способов	
сразу же после того, как вы попадёте по существу атакой:	
1) Цель атаки получает 1к6 колющего урона от роя.	
2) Цель атаки должна преуспеть в спасброске Силы против Сл ваших заклинаний, иначе будет	
	CARACTICIA
перемещена роем на 15 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	ЗАМЕТКИ
перемещена роем на 15 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.  3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRA
перемещена роем на 15 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.  3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRA
	SAMETRU
	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU
3) Рой перемещает вас на 5 футов по горизонтали в направлении по вашему выбору.	SAMETRU

Мудрость

12

+4

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

БОНУС АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

О)) заговоры	3)	6)
Волшебная рука	0	0
Волшеопал рука	0	0
	0	0
	0	0
	0	0
	0	0
	0	0
	0	0
	0	0
	0	0
	0	0
	0	0
ВСЕГО ЯЧЕЕК ПОТРАЧЕНО ЯЧЕЕК	0	
1) 3 ) 0 0 0	0	7)
	0	
💸 Разговор с животными (+1 ячейка)	0	0
О Огонь фей	0	0
0	<u> </u>	0
о Метка охотника		0
о Опутывающий удар	(4)	0
О Скороход		0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	
0	0	
0	0	8)
0	0	0
0	0	0
0	0	0
	0	0
2)	0	0
	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0		0
0	[5)	0
0		
0	0	(9)
0	0	
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0
0	0	0