

Имя

Внешность

Эльф: Гикоракс, Этанви, Синатель, Деманор, Менолиир, Митралан, Таэрос, Эгор
Полурослик: Таннер, Данстан, Роуз, Иви, Робард, Мэб, Файстль, Пак, Энн, Сира
Человек: Элана, Обелис, Герран, Сиула, Анданна, Сиобан, Азиз, Пелин, Сибель, Нильс, Вей

Мудрые глаза, дикий взгляд, или пронзительный взор
 Меховой капюшон, спутанные волосы, или кошечки
 Ритуальное одеяние, удобная одежда из кожи, или потрёпанная шкура

Присвойте характеристикам эти значения: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (+0), 8 (-1)

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБЛЕН -1	■ ШАТАЕТСЯ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОГЛУШЁН -1	■ ОШЕЛОМЛЁН -1	■ ИЗУРОВОДАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР

Урон



Броня



ОЗ МАКС ОЗ = 6+Телосложение



Мировоззрение

- Хаотичное
Уничтожьте символ цивилизации.
- Доброе
Помогите кому-либо или чему-либо вырасти.
- Нейтральное
Ликвидируйте угрозу, чья сущность противна природе.

Расы

- Эльф
В ваших жилах течёт сок мирового древа. Великий лес — всегда ваша земля, с какими бы другими землями вы не избрали связь.
- Человек
Именно люди приручили животных, создав прочную связь с их родом. Вы можете превратиться (помимо прочего) в любое домашнее животное.
- Полурослик
Вы поёте целительные песни весенних ручьёв. Когда вы разбиваете лагерь, вы и ваши союзники лечите +1к6 здоровья.

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:
 _____ пахнет как добыча, а не как охотник.
 Духи говорят, что _____ угрожает огромная опасность.
 Я показал _____ тайный обряд земель.
 Мы с _____ вкусили крови друг друга. Это связало нас.

Постижение сущности

Когда вы проводите какое-то время за изучением духа животного, вы можете добавить его вид к числу тех, в кого вы можете превращаться.

Стартовые ходы

Дитя земли

Сильные и древние духи местности, где вы обучались магии, отметили вас как своего. Куда бы вы не отправились, они остаются внутри вас и позволяют принимать свой облик. Выберите один вариант из числа приведённых ниже. Это земля, с которой у вас есть гармоничная связь. Когда вы превращаетесь, вы можете принять облик любого животного, которое живёт в этой местности.

- Великий лес
- Шепчущие равнины
- Бескрайняя пустыня
- Зловонные топи
- Устье реки
- Подземные глубины
- Сапфировые острова
- Открытое море
- Облачные горы
- Ледяной север
- Выжженная пустошь

Выберите метку: черту внешности, которая выдаёт в вас дитя земли, и которая свидетельствует о вашей связи с духами. Это может быть черта, присущая животному, вроде пятен леопарда или рогов, или что-то иное: волосы, похожие на листья, блестящие как лёд глаза. Какой бы облик вы не принимали, метка остаётся.

Природа питает

Вам не нужно есть или пить. Если ход гласит «используйте паёк», не обращайтесь на это внимание.

Язык Духов

Хрюканье, лай, чириканье и любые другие голоса диких животных для вас понятны так же, как человеческая речь. Вы можете понимать любое животное, что обитает на ваших землях, или чью сущность вы постигли.

Превращение

Когда вы вызываете к духам, чтобы изменить с их помощью свой облик, бросьте+МДР.
 * На 10+ вы получаете запас 3. * На 7-9 — запас 2. * При провале вы получаете последствия, который назовёт ведущий, и, несмотря ни на что, запас 1.

Вы можете превратиться в любое животное, которое водится в ваших землях или сущность которого вы постигли: вы, со всеми вашими вещами, принимаете облик представителя этого вида. Вы перенимаете все сильные и слабые стороны этого животного: когти, крылья, жабры, способность дышать под водой (и неспособность дышать воздухом). Ваши характеристики остаются, хотя условия для некоторых ходов будет сложнее создать: домашней кошке с огром не тягаться. Ведущий также назовёт один или несколько ходов, доступных вашему новому облику. Потратьте один запас, чтобы сделать такой ход. Когда запас заканчивается, вы возвращаетесь в свою обычное обличье. Вы также можете сделать это в любой момент, потратив весь оставшийся запас.

Друид

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 6+СИЛ. Вы носите с собой памятный символ своей земли; опишите его.

Выберите, что вы используете для защиты:

- Доспехи из шкур (броня 1, вес 1)
- Деревянный щит (броня +1, вес 1)

Выберите оружие:

- Дубинка (взмах меча, вес 2)
- Посох (взмах меча, двуручное, вес 1)
- Копьё (взмах меча, метательное, близко, вес 1)

Выберите один из вариантов:

- Снаряжение авантюриста (вес 1)
- Припарки и травы (на 2 использования, вес 1)
- Табак полуросликов (вес 0)
- 3 противоядия (вес 0)

Сложные ходы

Получая урны со второго по пятый, выбирайте из этих ходов:

Брат охотника

Выберите один ход из бланка следопыта.

Выживает сильнейший

В облики любого опасного животного ваш урон возрастает до 1к8.

Шёпот духов

Если вы хорошо изучили духов местности, и вызываете к ним, бросьте+МДР. Вам будет послано видение, важное для вас, ваших союзников и духов рядом. * На 10+ видение будет ясным и полезным. * На 7-9 — туманным и невнятным. * При провале видение печалит, пугает, или ранит вас. Ведущий опишет, что вы увидели. Получите -1 на следующий ход.

Кожа-кора

Вы получаете +1 к броне, если ваши ступни касаются земли.

Глаза тигра

Оставив метку на теле животного (глиной, грязью, или кровью), вы обретаете способность видеть его глазами независимо от расстояния между вами. Чтобы создать новую метку, необходимо избавиться от старой.

Укрытие

Когда вы в облики животного получаете урон, вы можете вернуться в ваш истинный облик, и отменить нанесённый урон.

Голоса неживого

Вашему взору доступны духи песка, камней и морских волн. Вы можете применять *превращение*, *язык духов* и *постижение сущности* к неодушевлённым природным предметам (камням, растениям и существам, сделанным из них). Облики того, кто слышит голоса неживого, могут быть точными копиями вещей, в которые он превращается, или в них могут угадываться очертания фигуры друида.

Мастер превращений

Превращаясь, выберите характеристику: пока вы находитесь в этом облике, вы получаете +1 на все броски с этой характеристикой. Ведущий, в свою очередь, тоже выбирает одну из ваших характеристик: вы получаете -1 на все броски с ней, пока находитесь в этом облике.

Властелин стихий

Когда вы вызываете к духам стихий огня, воды, земли или воздуха, чтобы они исполнили ваше поручение, бросьте+МДР. * На 10+ выберите два варианта из списка ниже. * На 7-9 выберите один. * При провале ваш призыв оборачивается каким-либо катаклизмом.

- Духи исполняют вашу просьбу.
- Вы не платите цену, которую требует от вас Природа.
- Вы сохраняете контроль.

Типичные ходы животных

Стайные охотники

- Призвать стаю
- Повалить их на землю

Летающие создания

- Сбежать в небо
- Поднять врага в воздух

Мощные звери

- Затоптать их
- Прорваться

Ядовитые

- Отравить
- Отпугнуть

Равновесие

Когда вы наносите урон, вы получаете равновесие 1. Касаясь кого-то и вызывая к духам жизни, вы можете потратить равновесие, чтобы исцелить цель. Каждая единица равновесия позволяет исцелить 1к4 ОЗ.

Когда вы получаете уровень с шестого по десятый, выберите описанные ниже ходы или ходы для уровней второго-пятого.

Свободный от обличий

Когда вы превращаетесь, бросьте 1к4 и прибавьте это число к запасу.

Танец двойника

Вы научились *постигать сущность* индивидов — людей, эльфов и других — чтобы принять их обличье. Вы можете скрыть свою метку, но тогда получаете -1 ко всем броскам, пока не вернётесь в обычный облик.

Кровь за кровь

Заменяет: Выживает сильнейший

В облики любого опасного животного, ваш урон возрастает до 1к10.

Сон друида

Взяв этот ход, вы можете создать гармоничную связь с новой землёй, если проведёте там некоторое время в покое и безопасности. Сделать это можно лишь один раз, и ведущий скажет, сколько времени это займёт и какова будет цена. С этого момента вы — дитя и этой земли тоже.

Язык мира

Требуется: Язык неодушевлённого

Вашему взору доступны лекала, по которым создан мир. Вы можете применять ходы *говорить с духами*, *постичь сущность*, *превращение* по отношению к первородным элементам: огню, воде, воздуху и земле.

Сестра ловчего

Выберите один ход следопыта.

Гений превращений

Требуется: Мастер превращений

Принимая обличье животного, вы можете поднять свою броню на 1 или повысить наносимый урон на 1к4. Выберите одно, когда превращаетесь.

Химера

Вы можете принять обличье существа, состоящего из частей тела разных животных (до трёх). Например, медведя с орлиными крыльями и головой барана. Части каждого животного дают вам особый ход. В остальном химера подчиняется тем же правилам, что другие облики.

Власть над погодой

Если на восходе персонаж находится под открытым небом, ведущий спросит вас, какая сегодня будет погода. Ответьте, и сказанное сбудется.