

Имя

Эльф: Трондир, Эльросин, Аранви, Келион, Дамбрат, Лейнет
Человек: Джона, Галек, Брендон, Имори, Шрайк, Нора, Диана

Внешность

Дикие, пронзительные, или звериные глаза
Капюшон, спутанные волосы, или выбритая голова
Накидка, маскировочная одежда, или дорожная одежда
Гибкий, звериная грация, или энергичные движения

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 К8 Броня ОЗ МАКС ОЗ = 8+Телосложение

Мировоззрение

- Хаотичное
Освобождайте других из плена, реального или метафорического.
- Доброе
Вступайте в бой с противными природе сущностями, невзирая на очевидную опасность.
- Нейтральное
Помогайте животным или духам диких земель.

Стартовые ходы

Выследить

Когда вы идёте по следам существа, бросьте+МДР. * На 7+, вы не теряете след, пока существо существенно не сменит направление или способ передвижения. * На 10+ вы также выбираете один из вариантов:

- Вы узнаете полезную информацию цели. Спросите ведущего.
- Вы понимаете, почему след оборвался.

Снайперский выстрел

Когда вы атакуете издали врага, которого застали врасплох, или неспособного защититься, вы можете просто нанести урон, а можете, выбрав цель, сделать бросок и приложить ЛОВ:

- Голова * 10+: Как и 7-9, плюс обычный урон. * 7-9: Противник оглушён и не придёт в себя ещё несколько мгновений.
- Руки * 10+: Как и 7-9, плюс обычный урон. * 7-9: Противник роняет то, что держал в руках.
- Ноги * 10+: Как и 7-9, плюс обычный урон. * 7-9: Противник начинает хромать и передвигается медленнее.

Расы

- Эльф
Когда вы отправляетесь в опасное путешествие по диким землям, то вы успешно справляетесь с выбранной ролью: считайте, что получили 10+.
- Человек
Разбивая лагерь в подземелье или городе, вам не нужно использовать паёк.

Животное-спутник

У вас есть сверхъестественная связь с верным четвероногим (или крылатым) другом. Вы не можете разговаривать с ним непосредственно, однако оно всегда будет действовать согласно вашим желаниям. Придумайте имя и выберите, к какому виду оно относится: волк, пума, медведь, орёл, пёс, ястреб, кот, сова, голубь, крыса, мул

Узы

Заполните хотя бы один пропуск именем товарища:
Я помогал _____ найти путь, и за ним(ней) должок.
_____ — друг природы, а, значит, и мой друг.
_____ не уважает природу, поэтому я его/её тоже не уважаю.
_____ не выживет на природе, но я его/её научу.

Выберите основные характеристики:

- Свирепость +2, Ум +1, Броня 1, Инстинкты +1
- Свирепость +2, Ум +2, Броня 0, Инстинкты +1
- Свирепость +1, Ум +2, Броня 1, Инстинкты +1
- Свирепость +3, Ум +1, Броня 1, Инстинкты +2

Команда

Команда

- Когда животное помогает вам в чём-то, что оно умеет, то...
- ...если вы вдвоём нападаете на одну цель, добавьте Свирепость животного к вашему урону.
 - ...если вы идёте по следу, добавьте его Ум к вашему броску.
 - ...если вы получаете урон, добавьте его Броню к вашей.
 - ...если вы изучаете обстановку, добавьте его Ум к вашему броску.
 - ...если вы договариваетесь, добавьте его Ум к вашему броску.
 - ...если кто-то мешает вам, добавьте Инстинкт животного к броску мешающего.

Выберите столько сильных сторон, сколько Свирепости у животного:

быстрое, крепкое, огромное, спокойное, быстро осваивается, быстрые рефлекс, неутомимое, маскировка, беспощадное, устрашающее, острые чувства, скрытность

Ваше животное обучено сражаться с другими людьми. Выберите столько умений, сколько у него Ума:

охота, поиск, разведка, охрана, битва с чудовищами, выступление, труд, путешествия

Выберите столько слабостей, сколько Инстинктов у животного:

капризное, дикое, медлительное, увечное, жуткое, невнимательное, упрямое, хромое

Следопыт

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Снаряжение

Ваша нагрузка равна 11+СИЛ. Вы начинаете игру с пайками (на 5 использований, вес 1), кожаным доспехом (броня 1, вес 1), колчаном стрел (боезапас 3, вес 1).

Выберите, чем вы вооружены:

- Охотничий лук (близко, далеко, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1)
- Охотничий лук (близко, далеко, вес 1) и копьё (удар копья, вес 1)

Выберите один вариант из списка:

- Снаряжение авантюриста (вес 1) и пайки (вес 1)
- Снаряжение авантюриста (вес 1) и колчан стрел (боезапас 3, вес 1)

Сложные ходы

Вы можете взять этот ход только на втором уровне:

Полуэльф

В ваш род затесался эльф (или человек), и его кровь проявляется. Вы получаете стартовый ход эльфа, если ваш герой — человек, и наоборот.

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

Дикая эмпатия

Вы можете говорить с животными и понимать их.

Знакомая добыча

Когда вы *копаетесь в памяти* в поисках знаний о каком-то монстре, используйте МДР, а не ИНТ.

Укус гадюки

Если у вас два оружия, и вы атакуете противника обоими одновременно, добавьте 1к4 урона оружием в неосновной руке.

Маскировка

Прячься на природе, пока вы неподвижны, вас не заметят.

Друг человека

Если вы позволяете животному-спутнику принять удар, предназначенный вам, никто не получает урона, но Свирепость животного опускается до 0. Если она уже равна 0, вы не можете использовать этот ход. Если вы оба отдохнёте несколько часов, Свирепость восстановится.

Туча стрел

Делая залп, вы можете потратить дополнительную единицу боезапаса до броска. За каждую потраченную единицу можете выбрать дополнительную цель. Бросок хода, как и бросок урона, делается один раз.

Хорошо обученный

Выберите ещё одно умение для вашего животного-спутника.

Птица божия

Посвятите себя божеству (возьмите одно из имеющихся или придумайте новое). Вы получаете жреческие ходы *молитва* и *прочитать заклинание*, а по части заклинаний вы по сути становитесь жрецом первого уровня. С каждым новым уровнем ваш уровень жреческих способностей также увеличивается на 1.

Следуй за мной

Когда вы *отправляетесь в опасное путешествие*, вы можете взять две роли. Каждая требует отдельного броска.

Безопасное место

Когда вы назначаете дозор на ночь, все получают +1 к *несению дозора*.

Получая уровни с шестого по десятый, вы можете выбирать из списка ниже или из ходов для второго-пятого уровней:

Дикий язык

Заменяет: Дикая эмпатия

Вы можете разговаривать с любым существом, кроме планарных и волшебных созданий, и понимать его.

Моя добыча

Заменяет: Знакомая добыча

Когда вы *копаетесь в памяти* насчёт знаний о каком-либо монстре, приложите МДР, а не ИНТ. На 12+, вы вдобавок можете задать ведущему любой вопрос об этом монстре.

Клыки гадюки

Заменяет: Укус гадюки

Если у вас два оружия, и вы атакуете противника обоими одновременно, добавьте 1к8 урона оружием в неосновной руке.

Прореха в чешуе Смога

Когда вы знаете уязвимое место цели, ваши стрелы приобретают свойство пробивание 2.

Странник

Заменяет: Следуй за мной

Когда вы *отправляетесь в опасное путешествие*, вы можете взять две роли. Сделайте по два броска на каждую и выберите лучший результат в каждом случае.

Действительно безопасное место

Заменяет: Безопасное место

Когда вы назначаете дозор на ночь, все получают +1 к *несению дозора*. После ночи в лагере, где вы назначали дозор, все получают +1 на следующий ход.

Наблюдатель

Когда вы предпринимаете успешную попытку выследить кого-либо, вы можете задать ведущему вопрос об этом существе. Вопрос берётся из списка вопросов *изучения обстановки*.

Особый трюк

Выберите ход другого класса. Пока ваше животное-спутник с вами, вы можете совместно выполнить этот ход.

Необычный спутник

Ваш спутник — не обычное животное, а монстр. Опишите его. Оно получает +2 к свирепости и +1 к инстинкту, плюс новое умение.