

ИМЯ

ВНЕШНОСТЬ

Эльф: Хикоракс, Этанве, Синатэль, Деманар, Менолиир, Митралан, Таэрос, Аэгор

Халфлинг: Таннер, Данстен, Роза, Иви, Робарт, Мэб, Свиток, Пак, Анна, Сэра

Человек: Элана, Обелис, Хирран, Силла, Анданна, Сиобан, Азиз, Пелин,

Сибель, Нилс, Вэй

Мудрые Глаза, Дикий Взгляд или Потусторонний Взгляд

Меховой Капюшон, Неухоженные или Заплетенные Волосы

Церемониальный Наряд. Практичная Кожа

или Обветренные Шкуры

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

СИЛА	ЛОВКОСТЬ	ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ	ИНТЕЛЛЕКТ	МУДРОСТЬ	ХАРИЗМА
■ ОСЛАБ -1	■ ДРОЖИТ -1	■ БОЛЕН -1	■ ОШАРАШЕН -1	■ ЗАПУТАЛСЯ -1	■ ИЗУРОДОВАН -1
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР

УРОН

К6

БРОНЯ

ОЗ

ТЕКУЩИЕ МАКС

ТВОИ МАКС. ОЗ 6+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

- ☐ ХАОТИЧНЫЙ
- Разрушай символы цивилизации.
- ☐ ДОБРЫЙ
- Помогай кому-то или чему-то расти.
- ☐ НЕЙТРАЛЬНЫЙ
- Уничтожай сверхъестественные угрозы.
- РАСА
- ☐ ЭЛЬФ
- В тебе ростки древних деревьев. Вдобавок ко всем связям, Великие Леса считаются твоей родной землей.
- ☐ ЧЕЛОВЕК
- Как твой народ освоил приручение животных, так и ты привязан к домашним зверям. В дополнение ко всему, ты можешь превращаться в любое домашнее животное.
- ☐ ХАЛФЛИНГ
- Ты знаешь целебные песни ручьев и потоков. В лагере, ты и твои союзники исцеляются на +1к6 ОЗ.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз:  
\_\_\_\_\_ пахнет как добыча, а не как охотник.  
Духи поведали мне о великой угрозе, что преследует \_\_\_\_\_.  
Я показал \_\_\_\_\_ тайный обряд Земли.  
\_\_\_\_\_ отдал моей крови, а я — его. Это связывает нас.

ПОСТИЧЬ СУЩНОСТЬ

Потратив время на изучение духа зверя, ты можешь добавить этот вид к тем, чей облик ты способен принимать.

ПЛОТЬ И КРОВЬ ЗЕМЛИ

Ты освоил магию в местах, где древние духи сильны, и они приняли тебя как своего. Неважно, где ты путешествуешь, они живут с тебе и позволяют принимать их облик. Выбери одно из списка. Это земля, с которой ты связан — превращаясь, ты принимаешь облик любого дикого зверя, что живет на твоей земле.

☐ Великие Леса

☐ Шепчущие Равнины

☐ Бескрайние Пустыни

☐ Зловонные Трясины

☐ Дельта Реки

☐ Недра Земли

☐ Сапфировые Острова

☐ Открытое Море

☐ Высокие Горы

☐ Ледяной Север

☐ Мертвые Пустоши

Выбери примету — физическую черту, показывающую, что ты плоть и кровь земли. Она отражает твою связь. Это может быть как звериная черта — рога или пятна леопарда, так и нечто более общее, например, волосы как листья или глаза как ледяные кристаллы. Твоя примета остается, в каком бы облике ты ни был.

ДАРЫ ПРИРОДЫ

Ты не нуждаешься в пище и воде. Если ход говорит тебе вычеркнуть рацион, то просто игнорируй это.

ЯЗЫК ДУХОВ

Рык, лай и песни животных — язык для тебя. Ты можешь понимать любых зверей, живущих на земле, с которой у тебя связь, а также тех, чью сущность ты постиг

ПЕРЕВЕРТЫШ

Взывая к духам, чтобы они изменили твой облик, брось+МУД. На 10+, сохрани 3. \*На 7-9, сохрани 2. \*На 6-, сохрани 1 в дополнение к тому, что скажет Мастер.

Ты можешь принимать облик любого зверя, живущего на земле, с которой у тебя связь, а также тех, чью сущность ты постиг. Ты и твоё снаряжение обращаются в совершенную форму этого зверя. Ты получаешь все врожденные способности и слабости этого облика: когти, крылья, способность дышать под водой и т.д. Ты сохраняешь свои характеристики, но некоторые ходы становятся сложнее: кошке не просто сражаться с огром. Мастер также назовет тебе один или несколько ходов, связанных с твоим новым обликом. Потрать 1 сохранение, чтобы сделать этот ход. Когда твои сохранения закончатся, ты принимаешь естественный облик. В любой момент ты можешь потратить все сохранения и вернуться в естественный облик.

СНАРЯЖЕНИЕ

ОБЫЧНЫЕ ХОДЫ ЗВЕРЕЙ

Твоя нагрузка 6+СИЛ.  
У тебя есть рацион для подземелий (5 применений, вес 1) и символ твоей веры, опиши его (вес 0). Выбери свою защиту:  
☐ Кольчуга (броня 1, вес 1)  
☐ Щит (+1 броня, вес 2)  
Выбери вооружение:  
☐ Боевой молот (близко, вес 1)  
☐ Булава (близко, вес 1)  
☐ Посох (близко, две руки, Вес 1) и бинты (вес 0)  
Выбери один:  
☐ Приспособления авантюриста (вес 1) и рацион для подземелий (5 применений, вес 1)  
☐ Зелье исцеления (вес 1)

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Получая Уровень со 2 по 5,  
выбери один из предложенных ниже Ходов.

☐ БРАТ ОХОТНИКА  
Выбери один ход и списка ходов следопыта.

☐ ОКРОВАВЛЕННЫЕ КЛЫКИ И КОГТИ  
Когда ты принимаешь подходящий звериный облик (что-то опасное), твой урон увеличивается до 1к8.

☐ БЕСЕДА ШЕПОТОВ  
Когда ты проводишь время на месте, наблюдая за духами и взывая к ним, брось+МУД. Тебе будет даровано видение, важное для тебя, твоих союзников и духов. \*На 10+, видение ясное и четкое. \*На 7-9, видение туманно, и его значение неясно. \*На 6-, видение пугающее и расстраивающее. Мастер опишет его. Получи следующие-1.

☐ КОЖА-КОРА  
Покуда ноги твои касаются земли, ты получаешь +1 к броне.

☐ ГЛАЗА ТИГРА  
Помечая животное (кровью, грязью или еще как), ты можешь видеть его глазами, не важно какое расстояние вас разделяет. Ты можешь пометить только одно животное за раз.

☐ СБРОСИТЬ ШКУРУ  
Получая повреждения в зверином облике, ты можешь мгновенно вернуться в естественную форму, чтобы свести на нет весь урон.

☐ ГОВОРЯЩИЙ-С-НЕЖИВЫМ  
Ты видишь духов в песке, море и камнях. Теперь ты можешь применять перевертыша, язык духов и постижение сущности к неодушевленным естественным предметам (камням и растениям), а также существам, состоящим из них. Облики говорящих-с-неживым могут быть копиями предметов или движущимися человекоподобными существами.

☐ СОЗДАТЕЛЬ ОБЛИКОВ  
Когда ты превращаешься, выбери Характеристику: ты получаешь постоянные+1на броски, связанные с нею. Мастер также выбирает Характеристику: ты получаешь постоянные-1 на броски, связанные с нею, когда превращаешься.

☐ УПРАВЛЕНИЕ СТИХИЯМИ  
Когда ты взываешь к первобытным духам земли, огня, воды и воздуха, и про- сишь их о помощь, брось+МУД. \*На 10+, выбери два. \*На 7-9, выбери одно. \*На 6-, происходит катастрофа.

- Ты достигаешь желаемого эффекта
- Ты избегаешь расплаты
- Ты сохраняешь контроль

☐ РАВНОВЕСИЕ  
Когда ты наносишь повреждение, получи 1 равновесие. Когда ты касаешься кого-то и направляешь духов жизни, можешь потратить равновесие. Ты исцеляешь 1к4 ОЗ за каждое равновесие.

*Стайные Охотники*

- Призвать стаю
- Повалить на землю

*Летающие Существа*

- Сбежать в небеса
- Поднять врага в воздух

*Крепкие Твари*

- Растоптать их
- Прорваться

*Ядовитые*

- Отравить их своим ядом
- Прогнать их

Получая Уровень 6 по10,  
выбери Ход из приведенных ниже или из Ходов со 2 по 5 Уровень.

☐ МНОГОЛИКИЙ  
Когда ты превращаешься, брось 1к4 и прибавь результат к своим сохранени- ям.

☐ ТАНЕЦ ДВОЙНИКА  
Ты можешь постигать сущность конкретных существ (таких как эльфы, люди и т.д.), и принимать их обличье. Ты можешь спрятать примету, но тогда получаешь постоянные-1, пока не вернешься в естественный облик.

☐ КРОВЬ И ГРОМ  
*Окровавленные Клыки и Когти*  
Когда ты принимаешь подходящий звериный облик (что-то опасное), твой урон увеличивается до 1к10.

☐ СОН ДРУИДА  
Когда ты берешь этот ход, то когда в следующий раз ты будешь отдыхать в не- кой местности, то сможешь наладить с ней связь. Это одноразовый эффект, и мастер скажет тебе, сколько времени потребуется, и какую цену придется заплатить. С этих пор, ты считаешься кровью и плотью обеих земель.

☐ ГОВОРЯЩИЙ-С-МИРОМ  
*Требуется Говорящего-с-Неживым*  
Ты видишь узоры, создающие ткань мироздания. Теперь ты можешь приме- нять перевертыша, язык духов и постижение сущности к чистым стихиям — огню, земле, воздуху и воде.

☐ СЕСТРА СКИТАЛЬЦА  
Выбери один ход и списка ходов следопыта.

☐ СПЛЕТАЮЩИЙ ОБЛИКИ  
*Требуется Создатель Обликов*  
Ты можешь увеличить повреждения на 1к4 или получить +1 к броне в облике зверя. Выбери, что именно, когда превращаешься.

☐ ХИМЕРА  
Когда ты превращаешься, то можешь создать смешанную форму из трех различных обликов. Например, ты можешь быть медведем с крыльями орла и головой барана. Каждая черт дает тебе отдельный ход. В остальном, твой облик химеры следует обычным правилам перевертыша.

☐ ТҚАЧ ПОГОДЫ  
Пока ты под открытым небом, мастер спрашивает тебя на восходе, какая бу- дет погода. Скажи ему, что ты хочешь — так и произойдет.