

ИМЯ

Эльф: Трондир, Элросина, Аранве, Келион, Дамбрат, Ланэте
Человек: Джона, Халек, Брендон, Эмори, Шрайке, Нора, Диана

ВНЕШНОСТЬ

Дикий Взгляд, Острый Взгляд или Звериный Взгляд
Капюшон, Растрепанные Волосы или Лысый
Плащ, Маскировка или Походная Одежда
Гибкий, Угловатый или Дикий

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  БРОНЯ  ОЗ  ТВОИ МАКС. ОЗ 8+ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ

МИРОВОЗЗРЕНИЕ

- ХАОТИЧНЫЙ
Освобождай от буквальных или метафорических оков.
- ДОБРЫЙ
Подвергайся опасности в битве со сверхъестественным злом.
- НЕЙТРАЛЬНЫЙ
Помогай зверям и духам дикой природы.

РАСА

- ЭЛЬФ
Когда ты предпринимаешь опасное путешествие по диким землям, любая роль, которую ты принимаешь, успешна на 10+.
- ЧЕЛОВЕК
Когда ты ставишь лагерь в городе или подземелье, то не тратишь рацион.

УЗЫ

Впиши имя одного из компаньонов по крайней мере один раз.
Я указывал путь _____ раньше, и он должен мне.
_____ друг природы, так что и я буду его другом.
_____ не уважает природу, так что и я не буду его уважать.
_____ не понимает, как жить в дикой местности, так что я его научу.

КОМАНДЫ

- Когда ты работаешь вместе с питомцем, обученным в этой области...
- ...и вы нападаете на одну цель, добавь его дикость к ущербу
 - ...и вы идете по следу, добавь его хитрость к броску
 - ...и ты получаешь ущерб, добавь его броню к своей Броне
 - ...и ты Различаешь Явь, добавь его хитрость к броску
 - ...и ты ведешь переговоры, добавь его хитрость к броску
 - ...и кто-то вмешивается, добавь инстинкты к броску

НАЧАЛЬНЫЕ ХОДЫ

СЛЕДОПЫТ

Когда ты идешь по следам и зацепкам, оставленным существом, брось+МУД. * На 7-9, ты идешь по следам до следующей серьезной смены направления или способа путешествия. На 10+, также выбери одно:

- Получи полезные сведения о «добыче» (мастер скажет тебе, что)
- Определи причину, по которой оборвался след.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ

Когда атакуешь с расстояния беззащитного врага (или его застали врасплох), ты можешь нанести повреждения или назвать цель и бросить+ЛОВ.

- Голова: *10+: Как 7-9, плюс повреждения. *7-9: Цель ничего не делает, а только стоит ошарашено несколько мгновений.
- Руки: *10+: Как 7-9, плюс повреждения. *7-9: Цель роняет то, что держит.
- Ноги *10+: Как 7-9, плюс повреждения. *7-9: Цель хромает и движется медленно.

ПИТОМЕЦ

У тебя — сверхъестественная связь с верным зверем. Ты не можешь с ним говорить, но по крайней мере, он делает то, что ты хочешь. Назови своего питомца и выбери вид:

Волк, кугуар, медведь, орел, пес, ястреб, кот, сова, голубь, крыса, мул

Выбери основу:

- Дикость +2, Хитрость +1, Броня 1, Инстинкты +1
- Дикость +2, Хитрость +2, Броня 0, Инстинкты +1
- Дикость +1, Хитрость +2, Броня 1, Инстинкты +1
- Дикость +3, Хитрость +1, Броня 1, Инстинкты +2

Выбери столько преимуществ, сколько у него дикости.

Быстрый, крепкий, огромный, спокойный, приспособленец, быстрые рефлекс, неумомимый, дикий, маскировка, острое чутье, незаметный, устрашающий

Твой питомец обучен сражаться с гуманоидами. Выбери столько дополнительных команд, сколько у него хитрости:

Охоться, ищи, разведай, сторожи, сражайся с чудовищами, путешествуй, исполняй, служи

Выбери столько недостатков, сколько у него инстинктов:

Пугливый, свирепый, медленный, пугающий, хромой, упрямый, забывчивый, сломанный

СНАРЯЖЕНИЕ

Твоя нагрузка 11+СИЛ.

У тебя есть рацион для подземелий (5 применений, вес 1),

Кожаные доспехи (броня 1, вес 1), и колчан стрел (боезапас 3, вес 1)

Выбери вооружение:

Охотничий лук (близко, далеко, вес 1) и короткий меч (взмах меча, вес 1)

Охотничий лук (близко, далеко, вес 1) и копьё (удар копыя, вес 1)

Выбери одно:

Снаряжение авантюриста (вес 1) и рацион для подземелий (вес 1)

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

ПРОДВИНУТЫЕ ХОДЫ

Ты можешь взять этот ход только во время первого повышения.

ПОЛУЭЛЬФ

Где-то в твоей родословной смешалась кровь двух народов, и сейчас это начало проявляться. Ты получаешь начальный ход эльфа, если выбрал человека при создании персонажа, и наоборот.

Получая уровень со 2 по 5,

выбери один из предложенных ниже ходов.

ДИКОЕ ЧУТЬЕ

Ты понимаешь животных и можешь говорить с ними.

ЗНАКОМАЯ ДОБЫЧА

Изливая знания относительно чудовищ, можешь использовать МУД вместо ИНТ.

УДАР ГАДЮКИ

Нанося удары двумя оружиями, ты наносишь +1к4 повреждений за вторую руку.

КАМУФЛЯЖ

Когда в естественной среде ты стоишь неподвижно, тебя невозможно заметить, пока ты не двинулся.

ЛУЧШИЙ ДРУГ ЧЕЛОВЕКА

Когда ты позволяешь питомцу принять на себя урон, то не получаешь повреждений, но уменьшаешь его дикость до 0. С дикостью 0, нельзя использовать этот ход. Питомцу нужно отдохнуть несколько часов, чтобы восстановить свою дикость.

ЗАТМИТЬ СОЛНЦЕ

Используя залп, ты можешь потратить дополнительный боезапас. За каждый боезапас, ты можешь выбрать дополнительную цель. Брось один раз и нанеси повреждения всем целям.

ДРЕССИРОВКА

Выбери еще один приказ для своего питомца.

БОГ СРЕДИ ПУСТОШЕЙ

Посвяти себя божеству (назови новое или выбери уже имеющееся). Ты получаешь ходы клирика: общение и наложение заклинаний. Когда ты выбираешь этот ход, считай себя клириком 1-ого уровня. Каждый раз, когда ты после этого получаешь уровень, твой «эффективный уровень клирика» растет на 1.

СЛЕДУЙ ЗА МНОЙ

Когда ты предпринимаешь опасное путешествие, то можешь взять две роли. Ты делаешь разные броски на каждую из них.

ЗДЕСЬ БЕЗОПАСНО

Когда ты назначаешь порядок стражи, то все, кто стоит на страже, получают +1.

Получая уровень 6 по10,

выбери ход из приведенных ниже или из ходов со 2 по 5 уровень.

ДИКАЯ РЕЧЬ

Заменяет Дикое Чутье

Ты можешь понимать и говорить с любым не-магическим существом из этого измерения.

ДОБЫЧА ОХОТНИКА

Заменяет Знакомую Добычу

Изливая знания относительно чудовищ, ты можешь использовать МУД вместо ИНТ. На 12+, ты можешь задать мастеру один вопрос касательно чудовища.

КЛЫКИ ГАДЮКИ

Заменяет Удар Гадюки

Нанося удары двумя оружиями, ты наносишь +1к8 урона за вторую руку.

БРЮХО СМАУГА

Зная слабое место цели, ты даешь своим стрелам пробивание 2.

БРОДЯЖНИК

Заменяет Следуй за Мной.

Когда ты предпринимаешь опасное путешествие, то можешь взять две роли. Сделай бросок два раза и примени лучший результат к обеим ролям.

ЗДЕСЬ БЕЗОПАСНЕЕ

Заменяет Здесь Безопасно

Когда ты назначаешь порядок стражи, то все, кто стоит на страже, получают +1. После ночи в лагере, где ты устанавливал стражу, все получают следующие+1.

НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ

Когда ты используешь ход «следопыт», если выпало 10+, можешь бесплатно задать один вопрос из списка «Отличить Явь», о существе, за которым охотишься.

ОСОБЫЙ ПРИЕМ

Выбери ход другого класса. Пока ты работаешь вместе с питомцем, можешь его использовать.

НЕЕСТЕСТВЕННЫЙ СОЮЗНИК

Твой питомец — чудовище, а не зверь. Опиши его. Он получает +2 к дикости, +1 к инстинктам и новую команду.