

Имя

Внешний вид

Корнелиус, Акаа, Наток, Джагара, Виила, Найда, Хаурик, Чаа, Сауро, Адикес, Монго, Та-Ше, Закс

Глаза: золотые, узкие зрачки, выпуклые  
Внешность: короткий мех, кожистая шкура, дублёная кожа  
Одежда: грубая кожа, рваная мантия, сложные рисунки на теле  
Тело: сутулое, подвижное, худое

Распределите значения параметров: 16 (+2), 15 (+1), 13 (+1), 12 (+0), 9 (0), 8 (-1)

Сила	Ловкость	Телосложение	Интеллект	Мудрость	Харизма
<input type="checkbox"/> ослаб	<input type="checkbox"/> дрожит	<input type="checkbox"/> болен	<input type="checkbox"/> ошеломлён	<input type="checkbox"/> сбит с толку	<input type="checkbox"/> изуродован
СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МУД	ХАР

Урон

D8

Броня

O3

текущие

максимальные

Максимальные O3 = 10+ телосложение

Мировоззрение

Начальные ходы

☐ Хороший

Подвергать себя опасности в бою это противоестественно.

☐ Нейтральный

Научи кого нибудь путям твоего народа.

☐ Хаотичный

Избегай обычаев и правил цивилизованного мира.

Происхождение

☐ Воин

Твой базовый урон теперь D10 и добавь один из приведённых свойств к своему природному оружию: кровавое, мощное, точное.

☐ Охотник

Добавь одно: «Идти по запаху» или «Двигаться тихо» к списку твоих ходов наследия. Это не уменьшит количество доступных ходов наследия.

☐ Дипломат

Ты можешь быть и Зверь но ты знаешь что такое быть цивилизованным. Когда ты Вступаешь в переговоры, используй Мудрость вместо Харизмы.

☐ Кочевник

Ты путешествовал по всему миру. Когда ты прибываешь в поселение, спроси Мастера про важные традиции, ритуалы, запреты и т.д. и он должен сказать то что тебе нужно знать.

Впишите одного или нескольких компаньонов:

Связи

Впиши одного или нескольких компаньонов:

\_\_\_\_\_ считает меня монстром, я докажу ему что он ошибается.

\_\_\_\_\_ не протянет и дня в диких местах без меня. Я научу его как выживать.

У меня к \_\_\_\_\_ долг крови, который я ещё не оплатил.

Кровь зверя

В тебе течёт кровь зверя или монстра. Опиши свой вид, внешность и культурные особенности, выбирая факты или сочетание фактов, которые кажутся тебе наиболее интересными. Выберите до трёх ходов наследия для начала, основываясь на ходах монстров, наиболее подходящих к твоему наследию. Затем выбери способ которым ты будешь чтить своё наследие:

- ☐ получать потерянных знаний и технологий
- ☐ доказывать свою мощь или превосходство
- ☐ охранять или очищать мир природы
- ☐ насаждать кодекс чести вашего народа
- ☐ подчиняться своим старейшинам
- ☐ чтить своих предков или божество предков

Когда ты получаешь вознаграждение или высокую оценку или успешно прославляешь своё наследие, добавь новый ход наследия или измени один ранее добавленный, не более трёх.

Кровь и Традиции

В начале сессии или когда ты прославляешь своё наследие кинь+ТЕЛ, На 10+ получи 3 очка, на 7-9 получи 2 очка, на 6- всё равно получаешь 1 очко к тому, что скажет тебе мастер. Потрать полученные очки на совершение ходов наследия без использования бросков.

Дерись как зверь

Твои рога, клыки и когти считаются летальным оружием, применимым на дистанции Руки.

Король джунглей

Ты можешь говорить и понимать животных, даже изучать их и вести с ними переговоры с ними как с людьми. Когда ты влияешь на дикое животное своей волей, кинь+МУД. На 10+ животное выполнит одно простое задание до того как уйдёт так хорошо как сможет. На 7-9 животное убежит или атакует тебя на твой выбор.

Ходы наследия

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Зверь

Уровень

Опыт

# Снаряжение

Твой максимальный груз 8 + СИЛ, ты начинаешь с рационом авантюриста (5 использований, вес 1) и одним объектом, символизирующим твоё наследие (символ веры, клана, народа и т.д.), опиши его.

Выбери вооружение:

- ☐ Копьё (удар копья, метательное, близко, вес 1) и охотничий нож (рука, вес 1)
- ☐ Самодельная дубина (ближнее, вес 2) и снаряжение авантюриста (5 использований, вес 1)

Выбери одно:

- ☐ 1 противоядие
- ☐ припарки и травы (2 использования, вес 1)
- ☐ скрытая броня (1 брони, вес 1)

# Продвинутые ходы

Когда ты получаешь уровни с 2 по 5, выбери один ход из приведённых:

## ☐ Взгляд тигра

Когда ты помечаешь животное (грязью, землёй, кровью и т.д.), ты можешь видеть через глаза животного так как будто они твои в не зависимости от расстояния разделяющего вас. Только одно животное может быть так использоваться.

## ☐ Близкая форма

При помощи небольшой маскировки, такой как плащ с капюшоном, ты можешь скрыть своё звериное наследие и можешь сойти за одного из другой расы. Действует пока не применяешь свои хода наследия или не привлекаешь внимания к себе.

## ☐ Фуражир

Когда ты делаешь привал в дикой местности, ты и ещё один персонаж не нуждаются в еде.

## ☐ Ночное зрение

Ты можешь хорошо видеть при слабом свете. Даже света звёзд достаточно.

## ☐ Лидер стаи

Выбери второй способ, которым ты будешь прославлять своё наследие.

## ☐ Следопыт

Ты знаешь места в дикой местности где незамеченными проходят секретные тропы. Когда ты путешествуешь скрытыми путями по дикой местности кинь+МУД. На 10+ всё проходит так как ты хочешь. На 7-9 выбери сложность:

- другие находят секретную тропу, кто не знал про неё до этого
- дорога заняла на много больше времени чем планировалось изначально
- дорога длинная и сложная, каждый кто ей воспользовался, получает дебаф Ослаб
- ты столкнулся с какой то опасностью на дороге

## ☐ Инстинкт хищника

Когда ты используешь ход наследия, нанеси дополнительные +1D4 урона или получи +2 брони.

## ☐ Свирепый Зверь

Возьми не-мультиклассовый ход из буклета Варвара или Рейнджера.

## ☐ Острые чувства

Когда ты различаешь явь в локации, можешь задать вопросы из дополнительного списка:

- Как мне быть принятым людьми в этом месте?
- Как лучше всего привлечь к себе внимание в этом месте?
- Что здесь является источником зла?
- Где здесь лучше всего спрятаться?

## ☐ Тарзан

Когда ты используешь свои хода наследия для того, что бы уклониться от вреда или избежать препятствия, ты можешь безопасно провести кого нибудь одного с собой.

Когда ты получаешь уровни с 6 по 10, выбери один любой ход:

## ☐ Акелла

Когда ты используешь ход Король джунглей, на 12+ животное или будет следовать за тобой и по своему помогать тебе или ты можешь приказать животному выполнить очень опасное задание для тебя.

## ☐ Древнее наследие

Теперь ты можешь взять до пяти ходов наследия.

## ☐ Разбуженная кровь

Выбери другой тип существа, который сделал вклад в твоё наследие. Когда ты меняешь свои хода наследия, ты можешь выбрать хода этого существа. Когда ты получаешь этот ход, ты можешь заменить один из твоих ходов наследия на новый.

## ☐ Кровожадный рык

Когда ты испуган, находишься под контролем разума или зачарован, ты можешь игнорировать эффект пока атакуешь ближайшего врага в поле зрения врага. Когда врагов нет в поле зрения, Мастер говорит кого тебе атаковать.

## ☐ Абсолютный зверь

*Требование: свирепый зверь*

Возьми не-мультиклассовый ход из буклета Варвара или Рейнджера.

## ☐ Я Тигр

*Требование: взгляд тигра*

Когда ты дотрагиваешься до животного и внедряешь мысли в его разум, кинь+МУД. При удачном броске ты можешь прочитать разум и воспоминания животного, пережить его прошлое и видеть то что оно видело. На 7-9 у тебя есть проблемы с разделением его и твоих воспоминаний, и ты проявляешь некоторые аспекты поведения животного некоторое время после того как разорвёшь ментальную связь.

## ☐ Инстинкты убийцы

*Требование: инстинкт хищника*

Когда ты используешь ход наследия, нанеси дополнительные +1D8 урона или получи +4 брони.

## ☐ Кровь монстра

когда ты используешь ход Кровь и Традиции, ты получаешь +1 очко даже на 6-.

## ☐ Природная медицина

*Требование: фуражир*

Когда у тебя есть время на сбор снабжения в дикой местности, ты можешь изготовить одну припарку, которая сможет снять дебаф на следующем привале.

## ☐ Нюх на неприятности

Когда что-то скрытое угрожает тебе, Мастер даст тебе предупреждение в виде предчувствия о природе угрозы, но не обязательно о месте где угроза затаилась.