

Мистический дар: Ликантропия

Требования: Новичок, особые условия

Навык: проверки на активацию сил не требуются

Начальных пунктов силы: 10

Силы: Волк-оборотень, Регенерация

† **Устойчивость:** Персонаж получает +2 к *Стойкости* против урона от несеребрянного или немагического оружия.

† **Голод:** Раз в неделю персонажу нужно есть сырое мясо. Если голод не утолялся в течение недели, то на закате дня нужно совершить *проверку Характера*:

- **Провал:** Персонаж получает штраф -2 к последующим проверкам на голод, а так же ко всем проверкам Характера и связанных с ним навыков до того момента, как сможет наконец-то утолить свой голод. Штрафы за каждый последующий провал проверки Характера суммируются. При провале проверок **три дня подряд**, персонаж превращается в волка-оборотня и бросается на первое встреченное существо размером больше -1 (размер собаки).

- **Успех:** Персонаж чувствует себя нормально в этот день. Это не отменяет *проверки на голод* завтра.

- **Подъём:** Персонаж не испытывает голод в этот день. Это не отменяет *проверки на голод* на следующий день.

Когда персонаж испытывает голод, он не может осуществлять *проверки на естественное выздоровление*, и у него не восстанавливаются *пункты силы*. Порция сырого мяса снимает состояние голода.

† **Запах хищника:** Если окружающие узнают, что персонаж оборотень, то он получит штраф -4 к *Харизме*, при этом для тех, кто знает тайну, все немагические модификаторы к *Харизме* не будут учитываться.

Лунная магия

Фазы луны влияют на запас *пунктов силы* ликантропов:

Новолуние: -5 *пунктов силы*

Полнолуние: +5 *пунктов силы*

Остальные дни: без изменений

Ликантропия позволяет использовать только те *силы*, которые имеют хотя бы один из нижеуказанных *аспектов*.

Аспекты сил

Аспект: магия оборотней

Магия оборотней чужда современному миру, она вызывает к силе Луны и пугает обычного человека. Если у свидетеля использования сил с этим аспектом нет черты *Мистический дар*, *Защита от сверхъестественного* или их аналогов в игровом мире, то он делает *проверку на страх* со штрафом -2. Если наблюдатель *дикая карта* или имеет *ранг Закалённый* и выше, то проверка автоматически пройдена.

Аспект: превращение

Если не сказано обратного, в результате действия *силы* с аспектом «*превращение*» персонаж меняет облик и получает новые параметры. Все параметры, требующие наличия рук или предельной концентрации, недоступны персонажу в его звериной форме (на усмотрение ведущего).

В изменённой форме персонаж сохраняет свою личность, способность мыслить, свои желания и устремления.

Если кто-то видел персонажа в раунд, когда тот использовал силу с этим аспектом, то свидетель понимает, что перед ним оборотень, и с этого момента всегда будет ощущать *запах хищника*, исходящий от персонажа.

Волк-оборотень

Ранг: Новичок

Пунктов силы: 3

Длительность: 1 минута; 1 пункт силы/минута

Аспект: превращение

Персонаж превращается в волка. Его одежда превращается в густую шерсть, а различные небольшие предметы, такие как кошель, — в репей на шерсти. Оружие и крупные предметы падают на землю. Персонаж получает следующие характеристики:

<i>Ловкость:</i> d8	<i>Шаг:</i> 7	<i>Драка:</i> d8
<i>Сила:</i> d6	<i>Кубик бега:</i> d8	<i>Плавание:</i> d6
<i>Выносливость:</i> d6	<i>Урон:</i> 2d6	<i>Маскировка:</i> d6

Регенерация

Ранг: Новичок

Пунктов силы: 3

Аспект: магия оборотней

Ранения затягиваются, и лишь порванная одежда указывает на то, что здесь только что зияла страшная рана.

Персонаж совершает *проверку Характера*. При успехе он исцеляет одно *ранение*. При *подъёме* — два. *Штраф за ранения* учитывается только один раз (а не два, как это обычно бывает, когда пытаешься излечить себя). *Ранения*, нанесённые серебром или магическим оружием, регенерировать нельзя.

Вервольф

Ранг: Закалённый

Пунктов силы: 4

Длительность: 1 минута; 1 пункт силы/минута

Аспект: магия оборотней, превращение

Тело покрывается шерстью, лицо удлиняется, превращаясь в волчью морду, а на руках вырастают когти.

Характеристики персонажа *Ловкость*, *Сила* и *Выносливость* и все связанные с ними *навыки* увеличиваются на одну ступень, а *Смекалка* и все связанные с ней *навыки* уменьшаются на одну ступень.

Персонаж может атаковать выросшими у него когтями при помощи *навыка Драка*, нанося урон Сила+d6, или использовать любое оружие ближнего боя.



Зов братьев

Ранг: Закалённый

Пунктов силы: 2

Дистанция: Характер*2 километра

Длительность: 5 раундов; 1 пункт силы/раунд

Аспект: магия оборотней, звук (глухота)

Персонаж издаёт пронзительный вой, призывая к охоте.

Если в районе действия заклинания находятся волки (решает ведущий), или контролируемые персонажем вервольфы, то они являются на зов. Нужно совершить *проверку Характера*.

- **Успех:** на зов приходит один волк.
- **Подъём:** приходит ещё по одному волку за каждый подъём.

Волки сражаются на стороне персонажа в течение времени действия силы. После этого они *добивают статистов*, которых атаковали в последний раунд действия силы, и уходят. Вервольфы остаются до конца ночи или пока их не отпустят.

Для определения параметров волка, используйте параметры обычного волка из «Дневника авантюриста».

Матёрый волк-оборотень

Ранг: Ветеран

Пунктов силы: 4

Длительность: 1 минута; 1 пункт силы/минута

Аспект: превращение

Персонаж превращается в большого волка. Его одежда превращается в густую шерсть, а различные небольшие предметы, такие как кошель, — в репей на шерсти. Оружие и крупные предметы падают на землю. Персонаж получает следующие характеристики:

Ловкость: d10	Шаг: 8	Драка: d10
Сила: d8	Кубик бега: d10	Плавание: d8
Выносливость: d8	Урон: 2d8	Маскировка: d8

† **Поиск слабости:** при *подъёме* на проверке навыка Драки персонаж автоматически атакует своего противника в наименее защищённую область, выбирая таким образом место с наименьшей бронёй.

Лютоволк

Ранг: Легенда

Пунктов силы: 5

Длительность: 1 минута; 1 пункт силы/минута

Аспект: магия оборотней, превращение

Персонаж превращается в огромного чудовищного волка. Его одежда превращается в густую шерсть, а различные небольшие предметы, такие как кошель, — в репей на шерсти. Оружие и крупные предметы падают на землю. Персонаж получает следующие характеристики:

Ловкость: d12	Шаг: 9	Драка: d12+1
Сила: d10	Кубик бега: d12	Плавание: d8
Выносливость: d10	Урон: 2d10	Маскировка: d12

† **Поиск слабости:** при *подъёме* на проверке навыка Драки персонаж автоматически атакует своего противника в наименее защищённую область, выбирая таким образом место с наименьшей бронёй.

Черты

Все черты применяются как в человеческой, так и в звериной форме, если в описании не сказано иного.

Власть луны

Требования: Новичок, Характер d8, Выносливость d8

При использовании сил с аспектом *превращение* оборотень ночью может использовать часы вместо минут для определения длительности эффекта. Днём черта не даёт никакого эффекта.

Волчье зрение

Требования: Новичок, МД Ликантропия, Внимание d6

Штрафы за отсутствие освещения уменьшаются в 2 раза.

Ухмылка волка

Требования: Новичок, МД Ликантропия, Запугивание d6

Запугивая кого-либо, персонаж может продемонстрировать ему свои медленно удлиняющиеся клыки, получив модификатор +2 к навыку *Запугивание*. Эта черта не даёт преимуществ при использовании *черты Вой* или *сил*.

Хладнокровие стаи

Требования: Новичок, МД Ликантропия

Персонаж в звериной форме получает положительный модификатор +2 к *Характеру* при *проверках на страх* и *встречных проверках* против *Запугивания*.

Вой

Требования: Закалённый, МД Ликантропия, Запугивание d6

Персонаж может осуществить проверку *Запугивания* со штрафом -2 (другие модификаторы не применяются) против всех противников в *пределах большого шаблона*, в центре которого находится сам персонаж.

Звериный нюх

Требования: Закалённый, МД Ликантропия, Внимание d6

Персонаж получает модификатор +2 к *Вниманию* и *Выслеживанию*, но только в случае использования обоняния.

Волчья шкура

Требования: Ветеран, МД Ликантропия, Выносливость d6

Персонаж получает модификатор +4 к своей *Стойкости* против урона, нанесённого несеребряным или немагическим оружием, этот модификатор заменяет +2 от самой Ликантропии.

Проклятые клыки

Требования: Ветеран, МД Ликантропия, Характер d8

Клыки персонажа в звериной форме являются магическим оружием.

Кровь Волка

Требования: Герой, МД Ликантропия, Характер d10

Персонаж может укусить свою жертву, после этого она должна осуществить *проверку Выносливости* со штрафом -2.

- **Провал:** укушенный становится вервольфом (см. *силу Вервольфа*). Каждое полнолуние в этом облике он полностью подчиняется тому, кто его укусил.

- **Успех:** жертва приобретает иммунитет к *силе Кровь Волка*, но может в будущем приобрести черту *Мистический дар: Ликантропия*, если это одобрит ведущий.

Волчья шкура +

Требования: Легенда, МД Ликантропия, Волчья шкура

Обычное оружие может лишь ввести персонажа в *шок*. Серебряное и магическое действуют как обычно.

Автор: Егор Безрученко aka Helcanare
Редактор: Анастасия Гастева
Оформление: Александр Ермаков
Иллюстрация: Shaman's Stockart
Сайт-источник: <http://www.studio101.ru>

