



ПАМЯТКА ДЛЯ ОБОРОТНЯ DDЭ

Оборотень — это особый статус персонажа, который получается из-за заражения ликантропией. Получает доступ к особой механике оборотничества.

- Получает дополнительную способность — превращение в животное-гибрид (становится животным лишь наполовину) на 3 раунда: сила +6, ловкость +7, интеллект -5, харизма -7, а так же +d20 НР (в т. ч. к макс. выносливости) и доп. способность. В конце 3-го раунда проходит ситуативную проверку интеллекта. При успехе — возвращает себе обычный вид. При провале — превращается в животное.
 - Животное — полное превращение, при котором герой испытывает неутолимый голод, а все встреченные существа считаются им враждебными. Сила +10, ловкость +10, интеллект -10, харизма -10, а так же +2d20 НР (в т. ч. к макс. выносливости). Теряет доступ к своему оружию, навыкам, способностям и инвентарю. Каждые 2 своих хода герой совершает спасбросок интеллекта, чтобы выйти из формы животного. Когда у него это удаётся, получает d20 псих. урона + **потерю сознания** на d12 раундов.
 - Чтобы заразить другое существо ликантропией, оборотню нужно нанести другому существу урон в рукопашном бою с наложением **сильного кровотечения**. Инициация существа как оборотня происходит 10 ходов.

Слабости:

- ☐ Все оборотни получают тройной урон от оружия, сделанного из серебра, а также ожог от контакта с серебром.
- ☐ Оборотни перманентно имеют **уязвимость к отравлению**.
- ☐ Для успешного отдыха оборотням требуется в два раза больше пищи.
- ☐ Во время полнолуний (каждые 5 дней) и солнечных затмений (каждые 2 месяца) оборотни бесконтрольно обращаются в форму животного.