

Крысолюди [0]

Жертвы одного из сильных проклятий, доступных простым людям. Говорят - это наследие какого-то давно умершего бога. Бога, который помогал выжить в каком-то на редкость неприятном месте.

В общем-то, большую часть времени это проклятие не так уж и страшно, и скорее даже полезно. Но ближе к полнолунию, крысолюди имеют тенденцию звереть, терять контроль над собой и беспорядки нарушать. Вы всегда можете спланировать приключение так, чтобы эти три дня оставаться в деревне крепко привязанным, но если приключение затягивается по внутриигровому времени больше ожидаемого - бросаем 1d, на 1 - наступает полнолуние и у ваших товарищев здоровенная кусачая и вечноголодная проблема.

В обычном состоянии крысолюди примерно настолько же антропоморфны, как Гаечка из Спасателей. В "озверевшем" - как у стереотипичного вервульфа, что даёт кучу бонусов к морфологии, таких как периферийное зрение, прочная шерсть, и так далее.

Их считают грязными и неприятными существами всё время.

ST-1 [-10]

Extra Arm (Tail, Extra-flexible, +50%, Weak, ¼ ST, -50%) [10]

Reduced Consumption 3 (Cast-iron stomach, -50%) [3]

Hard to Kill 1 [2]

Resistant to Metabolic Hazards (+3) [10]

Alternate Form (greater ratling, trigger: full moon, rare, x1/2) [-5]

Social Stigma (Minority Group) [-10]

Павер-апы: Заменить недостаток "альтернативная форма" на преимущество.

Хвост на ½ силы тела.

Прокачать Resistant to Metabolic Hazards +3 до бонуса +8.

Озверевшая форма (Greater Ratling), add

ST+2 [20], DX+1 [20]

Sharp Claws, Sharp Teeth

Peripheral Vision [15]

DR 1 [5]

Semi-upright [-5]

Uncontrollable Appetite (flesh, 12 or less) [-15]

Infectuous Attack [-5]

OPH (Eats Sentients) [-10]