Дезертир Мёртвых Крыс

*Я? Предал банду? – переспросил я. Сверкнула сталь, и мне едва удалось увернуться.*

Порт Лускан растянулся вдоль северной границы побережья Меча. Это вертеп убийц и разбойников, привлекающий преступников как яркое пламя — мотыльков. Лусканом правит синдикат из нескольких банд, военачальников и самозваных правителей, немногие из которых способны протянуть больше пары месяцев.

Мёртвые Крысы — одно из исключений.

Эта воровская гильдия запугиванием заслужила страх и уважение населения. Её члены известны своей скрытностью, беспощадностью и вероломством. Ходят слухи, причём правдивые, что самые неумолимые члены банды — это, на самом деле, крысолаки. Как и создания, у которых они черпают свою силу, Мёртвые Крысы могут проникнуть в любой защищённый дом вне зависимости от того, как тот охраняется. Посвящение в банду представляет собой кровавый ритуал с участием одного из крысолаков — ритуал наделяет членов гильдии коварством и раздражительным нравом, что гораздо сильнее заметно в полнолуние.

Каждый член гильдии исключительно предан вожаку — барду–полурослику по имени Тойтэре, который вроде как обладает способностью предвидеть будущее. Правда это или нет, но никому не удалось свергнуть «Короля Тоя». Он зачастую избавлялся от потенциальных предателей ещё до того, как они начинали действовать, и наказывал тех, кто пытался уйти из банды. Однако твой разрыв с Мёртвыми Крысами оказался более сложным делом.

Нельзя сказать, что твоё последнее дело было неудачным. Не совсем так. Добыча оказалась меньше, чем ожидалось, но как принято у Крыс, четверть её пошла Королю Тою, после чего тебе можно было насладиться отдыхом. На следующую ночь, тебя прямо в убежище схватили крысолаки-мародёры и отвели к Королю Тою. Полурослик обвинил тебя в подготовке мятежа и сказал, что он вынужден очистить банду от ненадёжных. Его телохранители обнажили клинки.

Много крови было пролито той ночью, но тебе, да будет благословенна Тимора, еле удалось спастись. Бежать из Лускана пришлось практически без медяка в кармане — хорошо хоть удалось прихватить «инструменты», необходимые в твоём ремесле. Твоим местом назначения стало ближайшее поселение, где можно было устроить себе убежище, — относительно цивилизованный город Невервинтер, находящийся в нескольких днях пути на юге.

Измучившись в дороге и не зная, кому можно доверять, ты решаешь, что, наконец, нашлось место, где можно отдохнуть и заняться своим ремеслом. Любой хороший вор сможет найти способ сделать деньги в городе, где царит беззаконие. Возможно, тебе повезло, и твой побег из Лускана остался незамеченным. У тебя не будет сомнительной защиты гильдии, но зато ты сможешь оставлять себе всю добычу. Здесь ты сможешь обрести власть и богатство и, возможно, в конце концов, вернёшься в Лускан, чтобы отомстить своим обидчикам.

Таков, во всяком случае, изначально был твой план.

Создание Дезертира Мёртвых Крыс

Дезертир Мёртвых Крыс больше всего подходит уроженцам Лускана, выгребной яме и средоточию порока на Севере. С точки зрения отыгрыша ваш персонаж недоверчив и осторожен, в случае необходимости легко переходит на другую сторону. Вы понимаете важность совместной работы и верных друзей, но без уважительной причины вам мало кто доверяет.

**Требуемый класс:** Нет. Большинство членов Мёртвых Крыс — плуты, но воровская гильдия также эффективно пускает в ход сильных вышибал и бандитов, магический опыт волшебников и чародеев, целительные силы жрецов и других лекарей.

**Требуемая раса:** Человек, полуэльф или полурослик. Эти три расы составляют основное население Лускана, другим расам в городе не очень рады. Мёртвые Крысы редко принимают в свои ряды представителей других рас.

ПРЕДЫСТОРИЯ

Мёртвые Крысы известны в Лускане коварством, умением вскрывать замки и мастерством в демонстрации силы с целью достижения желаемого. За время нахождения в гильдии вы хорошо развили один из этих атрибутов.

*Связанные навыки:* Воровство, Запугивание, Скрытность.

Стартовое умение

Вы с детства поняли, как важно уметь оставаться незаметным. Приняв в банду Мёртвых Крыс, вас научили растворяться в толпе. В конце концов, в Лускане крысы есть везде.

|  |  |
| --- | --- |
| **Тело крысы** | Приём Дезертира Мёртвых Крыс |
| *Вы чувствуете запах опасности. Быстро, со скоростью мысли, вы принимаете форму, более подходящую для бегства или исследований.* |
| **Неограниченный (Особенность)** ✦ **Первородный, Превращение** |
| **Малое действие** | **Персональный** |
| **Эффект:** Вы можете перевоплотиться в крысу Крохотного размера и обратно. Когда вы возвращаетесь в своё тело, можете совершить шаг на 1 клетку.Находясь в крысином теле, вы не можете атаковать. У вас сохраняются обычные игровые характеристики, вы получаете скорость лазания, равную половине обычной скорости, а также получаете бонус +4 к Скрытности. Ваше снаряжение становится частью крысиного тела, но предметы, которые вы держали в руках, упадут на землю. Вы продолжаете получать выгоды от снаряжения, кроме щитов и талантов волшебных вещей. Поскольку снаряжение — часть вашего тела, его нельзя снять, а содержимое рюкзака недоступно. |
| **Особенность:** Вы можете использовать данный талант только один раз за раунд. |

Дополнительные умения

Умение 5 уровня

На пришедших в запустение улицах Лускана вы поняли ценность вранья и коварства. Теперь вы преуспели в этом и на словах, и на деле.

**Выгода:** Вы получаете бонус таланта +2 к проверкам Обмана и Скрытности.

Умение 10 уровня

Луна зовёт вас как никогда ранее. Кожа чешется каждый день, как будто собирается слезть. Облегчение приходит только тогда, когда вы перевоплощаетесь в странное создание — человекоподобную крысу.

**Выгода:** Вы получаете талант *укус гибрида*.

|  |  |
| --- | --- |
| **Укус гибрида** | Приём Дезертира Мёртвых Крыс |
| *Первобытная дикость соединяет вашу обычную форму с крысиной сущностью внутри вас.* |
| **Неограниченный (Особенность)** ✦ **Первородный, Превращение** |
| **Малое действие** | **Персональный** |
| **Эффект:** Вы можете перевоплотиться в гибрида крысы с гуманоидом и обратно. Находясь в теле гибрида, вы сохраняете обычные игровые характеристики и размеры. У вас остаётся ваше снаряжение, и вы можете продолжать им пользоваться в обычном порядке. Кроме того, вы можете использовать вторичный неограниченный талант. |
| **Вторичный талант (Первородный)** |
| **Стандартное действие** | **Рукопашный** 1 |
| **Цель:** Одно существо  |
| **Атака:** Сила или Ловкость против КД. Вы получаете бонус +4 к броску атаки.*Уровень 21:* Бонус увеличивается до +6. |
| **Попадание:** Урон 1к8 + модификатор Силы или Ловкости и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).*Уровень 21:* Урон равен 2к8 + модификатор Силы или Ловкости. |
| **Особенность:** Вы можете использовать данный талант только один раз за раунд. |

Опциональные таланты

Приём 2 уровня

Когда вы атакуете, ваша звериная природа выходит на первый план, пугая ваших врагов. Их замешательство даёт вам преимущество.

|  |  |
| --- | --- |
| **Свирепое шипение** | Приём Дезертира Мёртвых Крыс 2 |
| *Вы обращаетесь к зверю внутри себя и с шипением наносите жестокий удар, устрашая окружающих вас трусливых глупцов.* |
| **На сцену** ✦ **Первородный, Страх****Не действие** | **Ближняя** вспышка 5 |
| **Триггер:** Вы совершаете критическое попадание. |
| **Цель:** Все враги во вспышке  |
| **Эффект:** Все цели получают до конца вашего следующего хода штраф –4 к броскам атаки по вам. |

Приём 6 уровня

Вы разбудили зверя внутри себя, увеличив и так впечатляющую хитрость.

|  |  |
| --- | --- |
| **Скрытность Мёртвой Крысы**  | Приём Дезертира Мёртвых Крыс 6 |
| *Крыса внутри вас поможет проскочить незамеченным.* |
| **На день** ✦ **Первородный****Малое действие** | **Персональный** |
| **Эффект:** Вы получаете до конца сцены бонус таланта +2 к проверкам Воровства и Скрытности. Если вам не нравится результат проверки Воровства или Скрытности, вы можете свободным действием прекратить действие этого эффекта и перебросить проверку с бонусом +5. |

Приём 10 уровня

Вы унаследовали некоторые пророческие видения Короля Тоя. Вы точно знаете, куда надо двигаться, чтобы скрыться для подготовки к грядущему столкновению.

|  |  |
| --- | --- |
| **Интуитивный скачок**  | Приём Дезертира Мёртвых Крыс 10 |
| *Краткая пророческая вспышка предупреждает вас об опасности. Прежде чем кто-либо успевает среагировать, вы вскакиваете, словно крыса.* |
| **На день** ✦ **Первородный****Свободное действие** | **Персональный** |
| **Триггер:** Вы совершаете проверку инициативы. |
| **Эффект:** Вы получаете бонус таланта +4 к проверке инициативы, и можете встать на ноги или переместиться на расстояние, равное своей скорости. |