

Электрический мяупырь из мира кошачьих снов

КЛАСС ДЛЯ MÖRK BORG



Автор: Blazing Wizard | Оформление:

Так и закончился сон: не мурчаньем, но урчаньем. В животе пустом твоём. Обернулись ли кошачьи грёзы Кошмаром? Ты не знаешь. Голод окончательно взял над тобой верх, ты проснулся и... теперь ты тот, кот ты есть: наэлектризованное мяукающее кровососущее нечто с провалом подвала памяти.

Ты начинаешь без серебра и знамений.

Сытость вместо знамений, начни с **d4+2**

ПЗ: Стойкость + d8

Способности

Бесноватый: Удаль 3d6+2

Не особо плюшевый: Стойкость 3d6-2

Броня: плащ, уровень 1 (-d2), под солнцем без брони получай 1d12 урона в раунд.

Оружие: d6 из списка

Клыки мяупыря: урон d4, +1 сытость от успешного укуса (даже при уроне 0 из-за брони, если в жертве есть кровь или электричество), не ломаются на НАТ1. Есть перчатка и мешочек для хранения серебра.

Урон от электричества по тебе снижен на 1d4, а еще даёт +1 сытость. Но огонь наносит 2x урон.

Отдых, снадобья и магия не лечат тебя вообще.

Сытость

1 ед. сытости = 1 знамение, расходи с умом.

В качестве действия используй в свой ход 1 ед. сытости, чтобы восстановить себе 3d6 ПЗ.

Максимум сытости – 6, при 0 – смерть. Шкала:

Сытость	0	1	2	3	4	5	6
Кость голода	Мёртв	d20	d12	d10	d8	d6	Сыт

Кидай кость голода одновременно с любой проверкой на d20 и сравнивай чистые значения. Если на кости голода значение больше, чем на d20, то при провале проверки брось d6, чтоб определить, как ты сорвёшься в голодном угаре.

Товарищей мяупырь добровольно не кусает.

Мяупырные сверхсилы

Чтобы применить сверхсилу, пройди проверку указанной способности. При неудаче также теряешь 1 ед. сытости.

Начинаешь с двумя сверхсилами (d6):

1. Госкотство (Контроль СЛ12). Твоя пушистая величественность меняет и подчиняет сознания, но время от времени вместо внятного слова звучит громогласное «МЯУ». Отдай приказ из 3 или 4 слов 1 существу, затем брось d3 или d4 и убери из приказа 1 слово. Существо выполнит приказ так, как поймет.

2. Расколбас (Удаль СЛ12). Кусь – как вилка, один укус – четыре дырки. Отрасти свои клыки до совсем уж неприличных размеров! На этот и следующие d4 раунда или час вне боя твои клыки наносят не d4 повреждения, а d8.

3. Жидкус (Споровка СЛ12). Кошки – это жидкость. Прими форму воды! Ты можешь проникать в труднодоступные места. Можешь растечься в лужицу 15 на 5 футов (не считается действием). Можешь заставить 1 существо поскользнуться и потерять все действия в следующем ходу (проверка твоей Споровки СЛ16 в качестве действия). Кто стоит на тебе, получает x2 урон от электричества. Действует d4+1 раунд или 1 час вне боя.

4. Тьмушка (Контроль СЛ12). Пространство на миг заполняет тьма. Поменяйся местами с любым существом примерно твоего или меньшего размера в радиусе 15 футов. Может быть использовано вне боя. Когда тебя атакуют, поменяйся местами с любым существом в радиусе 15 футов (кроме атакующего тебя). Существо, оказавшееся на твоём месте, получит урон без проверок успешности атаки.

5. Тыгыдык (Удаль СЛ12). Обратись легендой из деревенских баек – шаровой молнией – а потом, сохранив свой размер, пролети 20 + d4 x 10 футов по выбранному тобой пути, нанося каждому встречному d4+N электроурана, где N – его номер в очереди жертв. Через 1 существо можно пролететь не более 1 раза, урон игнорирует броню.

6. Фантомима (Споровка СЛ12). То ли твоё лицо, то ли твоя морда временно белеет, а нос, губы и вибриссы чернеют. На голове – чёрный готишный берет. На этот и следующие d4 раунда рядом с тобой возникает похожий на тебя мурмим. Всякий раз, как тебя атакуют, кидай d2. Выпало 2 – враг атакует мурмима вместо тебя. Мурмим исчезает, если не защитился (твоя Споровка СЛ12).

Плейтест v.2026.04.05.RU

Голодные выходы мяупырей (d6):

1. Мяупырь кусает себя (автопопадание), урон от укуса, броня защищает. Восстановления сытости не происходит.

2. На текущий + d2 хода или пока не утолит голод мяупырь переходит под контроль мастера – он ищет ближайшую жертву, из которой можно выпить немного крови или электричества.

3. Мяупырь убегает в случайном направлении (d8, 1 – север, далее по часовой) как можно дальше, пока не найдёт себе жертву или не закончится текущий +d2 хода.

4. Переход в режим энергосбережения на текущий +d3 хода или пока его не пнут легонько (Удаль СЛ12, без урона).

5. Чтобы собрать статическое электричество с шерсти (+1 сытость), мяупырь тратит своё действие в свой следующий ход, но может двигаться. Проверка Споровки СЛ 16, чтоб не привлечь внимание.

6. Мяупыря на мгновение посещают видения из грёз о Твердыне Мурчания в Мяубурге, а вместе с ними вера в то, что не всё потеряно. Он мгновенно получает +1 сытость.



Понравился класс? Электрический мяупырь из мира кошачьих снов покажет всю свою мощь в

МЯУ БОРГ

[MeowBorg.ru | https://vk.com/MeowBorg](https://vk.com/MeowBorg)
[MeowBorg.com | https://t.me/MeowBorgRU](https://t.me/MeowBorgRU)
<https://discord.gg/uXmJ8x8a5R>

MEOW BORG and Wire Purple class is an independent production by Blazing Wizard and MEOW BORG TEAM and is not affiliated with Ockult Örtmästare Games or Stockholm Kartell. It is published under the MÖRK BORG Third Party License. MÖRK BORG is copyright Ockult Örtmästare Games and Stockholm Kartell.