

Нежить

Живой мертвец

пассивный навык

Получает иммунитет к
Страху, **Внушению** и
Очарованию.

1

Стойкость

пассивный навык

Не теряет хиты без оказания помощи
в лёгком ранении.

2

Телосложение

пассивный навык

Получает 1 дополнительный
нательный хит.

3

Мертвенная стойкость

пассивный навык

Игнорирует урон от любого первого
попадания в бою.

4

Жуткое чудовище

пассивный навык

Персонажи, не имеющие иммунитета
к страху не могут вступать в бой с этим
игроком.

5

Тихое убийство

пассивный навык

Персонаж может совершать тихие
убийства.

Лёгкая поступь

активный навык

Может ловко увернуться от одной
ловушки в подземелье. Перед входом в
подземелье он при мастере бросает
кубик (d6). При выпавших 5 или 6 на
кубике игрок во время прохождения
подземелья выбирает одну ловушку, от
которой уворачивается (он один, а не
вся его группа).

Регенерация

пассивный навык

В течение 15 минут восстанавливает все
хиты после боя, если не был добит (даже
из состояния **Тяжёлое ранение**).

Уход в тень

активный навык

Персонаж может спрятаться за
естественным укрытием. После чего
считается невидимым, пока не начал
атаковать или передвигаться. Уход в
тень из боевого взаимодействия и
внутри локаций невозможен.