

# Изменения в правилах

## БОЛЕЗНИ

Большая часть болезней Морровинда носит энзоотный характер и представлена двумя типами: простыми и моровыми. Заболеть можно от укусов местных животных или при неосторожном обращении с ними. Мор также разносится с моровыми поветриями от Красной горы. С точки зрения системы болезни ведут себя как последствия, но не привязаны к счетчикам стресса (физический, духовный, магическая энергия).

Простые заболевания эквивалентны малому последствию, даже если это Кровавая чума или Ведьмина сушь — все дело в способе излечиться, поэтому целевое число для их снятия — +2.

Моровые болезни эквивалентны серьезному последствию, тут аналогично.

*Корпус, Ликантропию и Вампиризм* можно подцепить сразу в качестве экстремально-го последствия или уступки при проигрыше соответствующему разносчику. Обычно, Ликантропия и Вампиризм возникают из более легких и довольно легко диагностируемых простых болезней: *Гнойный люпинус* и *Гемофилия венценосных* соответственно, поэтому при наличии средств исцеления неопасны. А корпус возникает на фоне ослабленного мором иммунитета.

Такие животные имеют следующие трюки.

**Зараженное животное.** Существо может *Угрозой* (☹) заразить одну цель в своей зоне. В случае успеха броска цель **Заболевает X**, где X — конкретная патология.

**Разносчик мора.** Увеличьте *Угрозу* этого существа на 1. Существо может *Угрозой* (☹) заразить одну цель в своей зоне и получает +1 к этому броску. При успехе цель **Заболевает X**, где X — конкретная моровая патология.

## ЭКСТРЫ

### НЕЖИВОЙ

Неживой не дышит, не устает, не чувствует боли, не травится и не болеет. Физический стресс неживого существа не восстанавливается, а последствия физических повреждений не снимаются естественным путем.

### БЕЗ ДУШИ

Существо без души невосприимчиво к воздействиям социальных умений и магии школы иллюзии (будь то бонусы или штрафы), оно также неспособно участвовать в социальных конфликтах. У него отсутствует духовный стресс.

### ОТЛОЖЕННЫЙ ВРЕД

Помимо немедленных повреждающих эффектов есть отложенные и действующие в течение определенного времени (Damage over Time, DOT, ДоТ). Они не являются атаками, а работают как преимущества, создаваемые ☹, но с особыми правилами:

- Вы не активируете аспект в этот раунд. В следующий раунд вы размениваете обычный эффект аспекта на дополнительную автономную атаку, использующую ваш показатель (*Угроза монстра*, значение вашего умения *Школы разрушения* и т. д.) против ОФП жертвы.

Некоторые воздействия магической школы разрушения и спецспособности (в частности, яд) могут быть выражены именно так.

### ДОСТУПНОСТЬ ОРУЖИЯ

- WR 1 — Торговля 0
- WR 2 — Торговля 2
- WR 3 — Торговля 4
- WR 4 — Торговля 6

# Бестиарий

Монстры в этом разделе расписаны по следующему алгоритму.

**Аспекты.** Перечень аспектов, характеризующих существо.

**Угроза.** Монстры в игре служат одной цели — предоставить боевым способностям персонажей вызов. Монстры не будут пытаться перепить вас на спор или украсть ваше снаряжение — они будут драться с вами. Кидайте угрозу, когда монстр атакует, выжидает в засаде, колдует, маневрирует, применяет агрессивные спецспособности (яд, поджигание, лживые обещания), уходит от атаки и пр. Если монстр предлагает что-то большее (состязание в остроумии, помощь в зачаровании) или не предназначен для боя (даэдрический дворецкий), то его имеет смысл описывать *иначе*, например, как полноценного персонажа.

Все остальное (что не относится к угрозе), либо расписано в *Трюках*, либо просто не доступно монстру. В лучшем случае непостижимые существу заявки можно откидать с +0.

**Трюки.**

1. Области жизнедеятельности, в которых монстр неплохо разбирается, для таких заявок применимо значение его *Угрозы*. Например, крылатые сумраки видят будущее и могут использовать угрозу для откидывания соответствующих заявок.
2. Ситуационные бонусы к действиям *Угрозы*.
3. Факты

**Экстры.** WR и AR оружия и доспехов, школы магии, исключения из правил, альтернативные формы.

**Стресс.** Сколько повреждений монстр может выдержать, прежде чем будет выведен из конфликта. Монстры, как правило, не берут последствий, обычно, такая возможность указана в его карточке.

## ДАЭДРА

Общие свойства даэдра.

**Аспекты** *Не-наши предки; Кровь Падомая*

**Трюки** Все даэдра невосприимчивы к атакам (☹) простым незачарованным оружием, но уязвимы к магии и серебру.  
Все дидра невосприимчивы к болезням Нирна.

## АТРОНАХИ

**Аспекты** *Анимированные антропоморфные стихии; Неподвластны принцам даэдра*

**Угроза** Огненный +2, Ледяной +3, Грозовой +4

**Трюки** Когда атронах применяет свою стихию в бытовых и утилитарных целях (заморозить мясо, проплавить дверь в святилище, зарядить джемерский когерер), он может использовать значение своей *Угрозы*. Атронах невосприимчив к воздействиям (☹, ☹) своей стихии. Манипуляции конечностями, требующие точности, у атронахов получаются с *Угроза* -2.  
Защита от воздействий противоположной стихии получается с -2.

**Экстры** Разрушающее воздействие стихии с WR 2, как ближнего так и дальнего боя, Неживой

**Стресс** Огненный ☐☐  
Ледяной ☐☐☐, одно серьезное последствие  
Грозовой ☐☐☐



## АЛЧУЩИЙ

Аспекты	<i>Агент Бозтии; Воплощение ненасытного голода</i>
Угроза	+3
Трюки	Алчущий невосприимчив к яду (☠, ☠). В случае простого успеха ☠ алчущий может также понизить свой вред на 1 и положить на цель буст <b>Разрушенное снаряжение</b> . В случае стильного успеха атаки целевая деталь получает не буст, а аспект.
Экстры	Шипы и когти с WR 3
Стресс	□□□

## ДРЕМОРА

Аспекты	<i>Идеальный инструмент Принца Разрушения; Один из многих — часть народа; Высокомерие порождает прямолинейность</i>
Угроза	Чурл +1, Кайтифф +2, Кинвал +3, Кинрив +4, Кинмархер +5, Маркиназ +6, Валкиназ +7
Трюки	Дремора используют <i>Угрозу</i> , чтобы оценить доступность снаряжения. Все остальное Дремора делают с <i>Угроза</i> -2 или с +0 — что покажет больше.
Экстры	Дремора имеют доступ к магии школ разрушения и изменений, Оружие и броня в зависимости от статуса.
Стресс	Чурл □ Кайтифф □□ Кинвал □□, одно малое последствие Кинрив □□□, одно малое последствие Кинмархер □□□, два малых последствия Маркиназ □□□□, два малых последствия Валкиназ □□□□, одно малое и одно среднее последствие

## КРЫЛАТЫЙ СУМРАК

Аспекты	<i>Крылатый посланник Азуры; Облачен в загадки, соткан из пустоты</i>
Угроза	+3
Трюки	Крылатый сумрак может использовать <i>Угрозу</i> для проверки собственных знаний. Сумрак получает +2 <i>Угрозой</i> на ☠ всевозможных препятствий, через которые можно перелететь, на которые можно вспорхнуть и т. д. Сумрак получает +2 <i>Угрозой</i> на ☠ чужой лжи или узнавания скрытой информации. Манипуляции, требующие точности и тонкой моторики, у крылатого сумрака получаются с <i>Угроза</i> -2.
Экстры	Рудименты пальцев WR 2
Стресс	Физический □□, Духовный □□□, может брать одно малое последствие



## ДАЭДРОТ

Аспекты	<i>Порождение Молаг Бала; Вы — жертва, я — охотник</i>
Угроза	+4
Трюки	Когда даэдрот подвергается огненной атаке, за ОС он может полностью проигнорировать полученный урон. Даэдрот может при помощи <i>Угрозы</i> повесить (☹) на все цели в одной зоне (в пределах видимости) буст <b>Отравлен</b> . Заклинания школы разрушения даэдрот колдует с модификатором <i>Угроза -2</i> .
Экстры	Когти и зубы с WR 3, магия разрушения
Стресс	Физический <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Духовный <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Магия <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Может взять одно малое последствие

## КЛАНФИР И СКАМП

Аспекты	<i>Низшие творения Мехруна Дагона;</i> Скамп: <i>У скампов мысли мелки, и они не ведают большого страха;</i> <i>Не хочу работать, хочу стучать по барабану;</i> Ужас клана: <i>Почти как звери; Неутомимый стайный хищник</i>
Угроза	От +0 до +2
Трюки	<b>Скамп.</b> Успешные попытки заставить скампа работать всегда сопровождаются minor cost — уступками и тратами, с которыми придется мириться. Все остальное скамп может делать с модификатором <i>Угроза -2</i> . <b>Ужас клана.</b> Когда кланфир получает урон в ближнем бою, ведущий может потратить ОС и заставить атаковавшего персонажа потерять одношифтовый стресс без каких-либо смягчающих обстоятельств.
Экстры	Острые когти WR 1, магия разрушения (скамп)
Стресс	Существо с угрозой +0 / +1 <input type="checkbox"/> , маны нет Существо с угрозой +2 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , мана - <input type="checkbox"/>

## ОГРИМ

Аспекты	<i>Развлечение для Малаката; Сила есть, а с умом совсем беда; Большой и толстый</i>
Угроза	+3
Трюки	Огрим невосприимчив к яду (☹, ☹). Если огрим нанесет своей цели вред, то он отбросит ее на соседнюю от себя зону
Экстры	Мозолистые руки WR 3, Толстая кожа AR 2
Стресс	Физический <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Духовный <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>



## АУРИЛ И МАЗКЕН

Аспекты	<i>Исполнительные воительницы Шеогората; Две грани одной монеты; Суровы, но не мстительны.</i>
Угроза	+5, +6 — капитан
Трюки	Сопrotивляемость элементам. Когда даэдра подвергаются магической атаке, за ОС они могут полностью проигнорировать полученный урон. Отражение. Когда даэдра получает урон в ближнем бою, ведущий может потратить ОС и заставить атакующего персонажа потерять двухшифтовый стресс без каких-либо смягчающих обстоятельств. Все остальное золотые святоши и темные соблазнитель делают с бонусом <i>Угроза</i> -2.
Экстры	Стрелковое оружие, оружие ближнего боя и доспехи с рейтингом 3 (WR 4 для капитана), магия школы мистицизма.
Стресс	Физический <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Духовный <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Магия <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Простая воительница может брать одно малое последствие, капитан может брать и одно малое, и одно серьезное.

## ТВОРЕНИЯ МОРРОВИНДА

Фауна Вварденфелла представлена фантастическими существами, порожденными совокуплением живого бога Вивека и даэдрического принца Молаг Бала, что, в принципе, вполне объясняет их причудливые химерические образы. Одиночный монстр, будь это кагути, крыса или скальный наездник, не представляет опасности для героя (тем более для группы), кроме тех случаев, когда персонаж игрока находится при смерти, у него кончились зелья и очки судьбы — но в таких ситуациях любая агрессия может привести к плачевным результатам. Так что встреча с разбойником потенциально приводит к большим вариантам развития событий, чем с голодным животным. Для всех творений Морровинда кроме квама характерно несколько общих признаков и используется несколько другой формат карточки.

Аспекты	<i>Какая страна, такая и фауна; Поведение диктуют инстинкты;</i>
Угроза	У одинокого монстра угроза равна +0 (крысы, грязекрабы), +1 (большинство творений) и +3 (дурзог, нетч, щетиноспин, медведь).
Трюки	Животные могут разносить болезни и мор, см. соответствующую экстру на стр. *** Животные используют <i>Угрозу</i> , чтобы обнаружить скрытых врагов.
Экстра	<b>Стая.</b> Стая обрабатывается системно как одно большое существо. Стая увеличивает угрозу на 1 за каждые 2 монстра одного типа, участвующие в сцене. Учтите, что более скрытными они при этом не становятся — толпу спрятать сложнее, чем индивида.
Стресс	У творений Морровинда (втч. стай) все счетчики стресса равны его <i>Угрозе</i> , т. е. существа с <i>Угрозой</i> +0 ваншотятся после первой же удачной атаки.

## ГУАР

Аспекты	<i>Одомашненный тягловый ящер; Послушный и туповатый</i>
Трюки	Может использовать <i>Угрозу</i> для оценки выносливости и определения грузоподъемности.

## КАГУТИ

Аспекты	<i>Бипедальный рептилоид чуть больше человека; Пасть, усеянная рогами</i>
Трюки	Успешные атаки наносят на 2 пункта стресса больше.

## АЛИТ

Аспекты	<i>Бипедальный рептилоид чуть больше человека; Агрессивные и вечно голодные</i>
Трюки	Удачные укусы накладывают на цель яд.

## НИКС-ГОНЧАЯ

Аспекты	<i>Инсектоид величиной с волка; Нежное мясо под прочным хитином;</i>
Трюки	Перемещения между зонами не накладывает штрафов на гончую и не приводит к негативным для нее ситуациям.
Экстры	Хитиновая скорлупа AR 1

## ШАЛК

Аспекты	<i>Черный жук эшленда; Акклиматизирован к высоким температурам;</i>
Трюки	Удар считается одновременно и физическим, и огненным.
Экстры	Хитиновая скорлупа AR 1

## СИЛТ СТРАЙДЕР

Аспекты	<i>Титаническая блоха Вварденфелла; Уязвимая спина, защищенное брюхо</i>
Трюки	Благодаря своим габаритам, страйдер может атаковать цели в соседних зонах помимо своей.
Экстры	Хитиновый панцирь AR 4, Пронзающие педипальпы WR 4.
Стресс	Может брать одно малое и одно среднее последствие.

## СКАЛЬНЫЙ НАЕЗДНИК

Аспекты	<i>Пернатый птеродактиль с жалом; ЧИРИК!</i>
Трюки	Наездник кидает <i>Угрозу</i> +2 на заявки, направленные на 🦖 препятствий и дистанций, которые в состоянии перелететь. Скальный наездник использует <i>Угрозу</i> с +2, когда выслеживает добычу с высоты (🦖).





## НЕТЧ

Аспекты	<i>Летающая гигантская ... медуза; Половой диморфизм; Домашний, но агрессивный</i>
Трюки	Нетч может атаковать соседние зоны ввиду своего размера. Нетч каждой успешной атакой накладывает на цель бусты <b>Отравлен</b> и <b>Схвачен</b> .
Экстры	Кожа нетча предоставляет AR 1

## ГРЯЗЕКРАБ

Аспекты	<i>Территориален и нетороплив; Водный резидент</i>
Трюки	Грязекрабы кидают 🐞 Угрозой с+2, когда им надо куда-то переплыть или переползти по дну.

## КРЫСА

Аспекты	<i>Всеядна, проворна и труслива</i>
---------	-------------------------------------

## ЩЕТИНОСПИН

Аспекты	<i>Непредсказуем, упрям и яростен</i>
Трюки	Когда щетиноспин получает последствия, он может активировать их бесплатно на свою следующую атаку.
Стресс	Может брать два малых последствия

## МЕДВЕДЬ

Аспекты	<i>Могучий хозяин северных лесов</i>
Трюки	После успешной атаки медведь может <b>Подмять под себя</b> или <b>Захватить</b> цель (бусты).

## КВАМА

Аспекты	<i>Высоко-общественные подземные насекомые; От личинок до гигантов; Сверхразум улья;</i>
Угроза	Скриб +0, Фуражир +1, Рабочий +2, Воин +3, Матка +4
Трюки	Квама могут использовать Угрозу для прокладывания подземных ходов и отслеживания добычи (🐜). Квама могут быть Разносчиками мора.
Экстры	Хитиновый панцирь AR 1, магия разрушения (воин и матка), Яичная шахта
Стресс	Скриб, фуражир и рабочий погибают после первой успешной атаки Воин            Физический □□□, духовный □□□, мана □ Матка        Физический □□□□, духовный □□□□□, мана □□□□

## ЯИЧНАЯ ШАХТА

Колония в совокупности может быть представлена как организация со следующими параметрами:

- Аспекты

Аспекты квама.

- **Умения**

Военная сила +8, Шпионаж +6, Магическая сила +7, Ресурсы +6 (Модификаторы для микро-уровня, см. стр. \*\*\*).

- **Трюки организации**

**Разворошенное гнездо.** Если нарушители пытаются скрыться внутри шахты после совершенного преступления (убийство особи квама или воровство яиц), то рой получает +2 🕵️ Шпионажем на определение точного их местонахождения.

**Не смей трогать царицу!** Пока *Матка квама жива*, воины сражаются с двойным упорством. Два раза за сессию колония может бесплатно активировать соответственный буст.

- **Трюки для членов**

—

- **Влияние**

□□□ Ввиду небольшой значимости и размеров, яичная шахта может взять только одно последствие на 2 пункта стресса.

## ДВЕМЕРСКИЕ МЕХАНИЗМЫ

**Аспекты** *Гномский дизайн, проверенный тысячами; Машины на силе пара; Созданы защищать*

**Угроза** Паук +1, Сфера +2, Баллиста +3, Центурион +4, Несовершенство +7

**Трюки** **Паук.** Успешные атаки по целям, незащищенным от электричества или магии, наносят на 2 стресса больше.

**Сфера.** Сфера может трансформироваться в собственно сферу. Быстро получив нужное ускорение, сфера может один раз за сцену оказаться в какой угодно зоне или области, при условии, что физически сможет туда докатиться.

**Баллиста.** В случае успешной атаки (даже если повреждения не нанесены) баллиста *Пригвозждает* цель к ближайшей поверхности, сильно ограничивая подвижность жертвы.

**Центурион.** Центурион может выпустить поток пара (🔥 Угрозой) против всех целей в одной зоне (в пределах видимости). При простом успехе пар повреждает цели огнем на 2 пункта стресса. При успехе со стилем пар повреждает цели огнем на 4 пункта стресса.

**Несовершенство.** Атаки конечностями считаются электрическими и физическими одновременно.

**Экстры** Режущие кромки WR 2 (паук), Болты и меч WR 2 (сфера), Метательные копья WR 3 (баллиста), Паровая булава WR 3 (центурион), Механизированные длани WR 5 (несовершенство).

Все двумерские роботы, кроме несовершенства, имеют экстры Неживой, Без души и Металлическое покрытие с AR 3.

Несовершенство имеет Бронепластины с AR 4, Магию школы разрушения и экстру Неживой.


**Стресс** Паук □, одно малое последствие  
Сфера □□, одно малое последствие  
Баллиста □□□, одно малое последствие  
Центурион □□□□, одно малое последствие плюс одно среднее  
Несовершенство Физический □□□□□, Духовный □□□□□, Мана □□□, последствия всех типов по одному





# ГУМАНОИДЫ

## ПЕПЕЛЬНЫЕ ТВАРИ

Аспекты	<i>Поехавшие фанатики Дома Дагот; Растерявшие последнее человеческое достоинство; Две руки, две ноги, посередине корпус</i>
Угроза	Раб пепла +1, Пепельный зомби +2, Пепельный упырь +3, Поднявшийся спящий +4
Трюки	<p><b>Раб пепла.</b> Первая преграда. +2  Угрозой против физических атак. Искра. +2  Угрозой по удаленным целям, электрический урон.</p> <p><b>Пепельный зомби.</b> Кидает Угрозу с +2 на заявки, связанные со скрытым проникновением, перемещением, ударами в спину и диверсиями (.</p> <p><b>Пепельный упырь.</b> Когда пепельный упырь получает волшебный урон, ведущий может потратить ОС и заставить атаковавшего персонажа потерять одношифтовый стресс без каких-либо смягчающих обстоятельств. Первая преграда. +2  Угрозой против физических атак. Искра. +2  Угрозой по удаленным целям, электрический урон.</p> <p><b>Поднявшийся спящий.</b> Каждая успешная атака ближнего боя заражает цель (любой болезнью).</p> <p>Все остальные пепельные твари делают с Угроза -2.</p>
Экстры	Магия разрушения (поднявшийся спящий), База Шестого дома
Стресс	<p>Раб пепла Физический <input type="checkbox"/>, духовный <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>, одно малое последствие.</p> <p>Пепельный зомби Физический <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>, духовный <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>, одно малое последствие.</p> <p>Пепельный упырь Физический <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>, духовный <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>, два малых последствия.</p> <p>Поднявшийся спящий Физический <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>, духовный <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>, мана <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>, одно малое последствие, одно среднее последствие.</p>

## КОРПУСНЫЕ ТВАРИ

Аспекты	<i>Обезображенные, обезумевшие жертвы корпуса; Чувствительны к ритмичным звукам; Пораженная плоть мешает перемещению</i>
Угроза	Ловчий корпуса +1, калека корпуса +2
Трюки	<p><b>Регенерация.</b> Корпусная тварь может потратить ОС, чтобы моментально очистить собственный трекер физического стресса.</p> <p><b>Разносчик мора.</b> Обязательная способность.</p>
Экстры	—
Стресс	<p>Физический <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p> <p>Духовный <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/><input type="checkbox"/></p>

## ДРЕУГ

Аспекты	Промысловые полу-люди, полу-осьминоги; Жизненный цикл определяет форму; Непростая история с двумерами
Угроза	+2 водный, +4 сухопутный
Трюки	Водная форма. +2 к ☹️ угрозой ( <i>Опутать щупальцами, Утащить под воду</i> и т. д.), если жертва и друг сражаются в воде. Сухопутная форма. Атаки ближнего боя считаются физическими и электрическими одновременно.
Экстры	Дреугский панцирь AR 2, применим против магических атак (☹️), кустарное оружие и клешни с WR 1. Водная форма свободно дышит под водой.
Стресс	Водный все по <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Сухопутный все по <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
Оборотень Вампир	

## НЕЖИТЬ

### СКЕЛЕТЫ

Аспекты	<i>Кости и магия, большие ничего; Неупокоенный страж гробниц</i>
Угроза	Хрупкий скелет +1, Скелет-воин +2, Скелет-чемпион +3, Костяной лорд +2,
Трюки	Костяной лорд может проклянуть любую цель в пределах видимости (☹️), наложив на нее <i>Иссушение</i> . Этот аспект может быть активирован бесплатно дважды.
Экстры	Скелеты имеют оружие с WR 2 и тяжелые щиты с AR 3, Все существа этой группы имеют Неживой, Без души
Стресс	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

### ЛИЧ

Аспекты	<i>Сознательно некротизировавшийся волшебник; Магическая практика за пределами жизни; Кожа, кости и одеяние</i>
Угроза	+5
Трюки	<b>Поглощение заклинаний.</b> Когда лич подвергается магической атаке, ведущий может потратить ОС, тогда лич не получит повреждений и при этом восстановит себе ману в размере полученного стресса. Все остальное лич делает с <i>Угроза</i> -2
Экстры	Неживой, лич владеет всеми школами магии
Стресс	Все по <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> , может брать малое и среднее последствие



## ЖИВЫЕ ТРУПЫ

Аспекты	<i>Раздувшийся от гнили ходячий мертвец; Безвольный страж гробниц</i>
Угроза	+2 или +3
Трюки	<b>Проклятие.</b> Успешная атака когтями накладывает на цель <b>Страшное</b> (реже <b>Невыносимое</b> ) <b>проклятие силы</b> . Этот аспект не может быть снят со временем — только при помощи магии восстановления и молитв у святилищ. <b>Зараженное животное.</b> Живые мертвецы могут заразить цель при контакте <i>Гнилью костей</i> .
Экстры	Неживой, Без души
Стресс	□□

## ДРАУГРЫ

Аспекты	<i>Мумифицированный воин-норд; Забальзамированная плоть хорошо горит</i>
Угроза	От +2 (драугр) до +6 (драугр-повелитель смерти)
Трюки	Может использовать <i>Угрозу</i> для оценки доступности снаряжения. Все остальное драугр делает с <i>Угрозой</i> -2.
Экстры	Неживой, церемониальное снаряжение, магия разрушения (для драугров с <i>Угрозой</i> +5 и выше)
Стресс	Физический и ментальный равны <i>Угрозе</i> Мана □□

## ПРИЗРАК

Аспекты	<i>Неупокоенный дух предка; Воля к жизни, облаченная в эктоплазму</i>
Угроза	+3
Трюки	Дух может проходить сквозь незачарованные поверхности, а некоторые маневры против него не работают. Для примера, от него нельзя скрыться за забаррикадированной дверью (☹). Активация созданных духами преимуществ (☹), дает +3 вместо обычных +2.
Экстры	Неживой, Невосприимчивость ко всем немагическим воздействиям (☹, ☹)
Стресс	□

