

# Мистический дар (некромантия)

**Навык:** Некромантия  
(Смекалка)

**Начальные пункты силы:** 10

**Начальные силы:** 3 + Зомби



Некроманты – это маги, которые для колдовства используют силы Смерти. Все их Силы используются с *аспектом* Некромантия

**Ритуализм:** прежде чем использовать любую из своих Сил, некромант должен подготовить ее, проведя ритуал. Ритуал длится 10 минут/ранг Силы. По завершении ритуала некромант тратит необходимые ПС и совершает проверку Некромантии. В случае успеха он может использовать заготовленную Силу стандартным действием без проверки навыка в любой момент. В случае провала ПС расходуются, но Сила не заготавливается. В случае подъёма Сила заготавливается с подъёмом так, как это описано. ПС не восстанавливаются, пока Сила не будет потрачена. Если

некромант захочет поддерживать действие Силы, он должен тратить ПС из своего запаса. В случае получения шока или ранения Сила не прерывается.

**Некротическая аура:** В случае провала проверки Некромантии в процессе подготовки Силы духи мертвых вырываются и наносят ранение всем в пределах *большого шаблона* с центром на некроманте.



# Черты

Все Черты требуют наличия у персонажа Мистического Дара (некромантия).

## Фамильяр

**Требования:** Новичок, Некромантия d8+, Знание (некромантия) d8+  
Некромант получает в своё распоряжение магического помощника – летающий череп. Фамильяр является *Дикой картой* (но не имеет *фишек*, однако некромант может тратить фишки за фамильяра), может разговаривать и активировать заклинания некроманта с дальностью *касание*. Если фамильяр *при смерти*, то он отключается на 1d6 часов, после чего приходит в себя без ранений.

## Фамильяр

**Характеристики:** Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d6, Сила d4, Выносливость d4

**Навыки:** Драка d4, Знание (некромантия) d8

**Шаг:** -, **Защита:** 4, **Стойкость:** 3

### Особенности:

- **Крошечный:** Размер -2.
- **Полёт:** Шаг в полёте равен 6, вертикальная манёвренность 3.
- **Зубы:** Урон от укуса равен Силе.
- **Нежить:** +2 к Стойкости, +2 к попыткам выйти из шока. Прицельная атака не наносит дополнительного урона.



### **Могильный холод**

**Требования:** Новичок, Некромантия d8+, Знание (некромантия) d4+  
Некромант может применять аспект «Холод/Лёд» к своим Силам.

### **Трупный яд**

**Требования:** Новичок, Некромантия d8+, Знание (некромантия) d4+  
Некромант может применять аспект «Кислота» к своим Силам.

### **Озвонание нежити**

**Требования:** Закалённый, Некромантия d8+, Знание (некромантия) d6+  
Совершив проверку Запугивания (против Характера), некромант может обратить в ужас любую нежить (даже *Бесстрашную*).  
Зона действия – *Смекалка* клеток. Изгнать всю нежить в пределах *среднего шаблона* можно, совершив проверку со штрафом -2, а в пределах *большого* – с -4. На *Диких карт* это не действует.

### **Могильщик**

**Требования:** Закалённый, Знание (некромантия) d8+  
Если ритуал проводится на кладбище или другом месте,

ассоциируемым с мёртвыми, некромант получает +2 на проверки Некромантии.

### **Могильщик+**

**Требования:** Ветеран, Могильщик, Знание (некромантия) d12+  
Если ритуал проводится на кладбище или другом месте, ассоциируемым с мёртвыми, сила «Зомби» удваивает свою длительность.

### **Мастер нежити**

**Требования:** Герой, Могильщик+  
Потратив магические реагенты стоимостью \$300, некромант может провести ритуал, который поднимет Зомби без ограничения по времени. Труп существа должен присутствовать в момент ритуала, и потраченные ПС не восстанавливаются, пока Зомби не погибнет (или пока некромант его не отпустит).



## Глаза смерти

**Требования:** Ветеран, Знание (некромантия) d8+

Некромант больше не страдает от штрафов за отсутствие освещения. Кроме того, он получает +2 на проверки *Запугивания* (не влияет на черту *Изгнание нежити*).



## Мёртвое тело

**Требования:** Герой, Знание (некромантия) d8+  
Тело некроманта постепенно умирает. Нежить больше не атакует его первой (если не получала прямого приказа – в этом случае она получает штраф -2 на атаку), и он не страдает от немагических жар и холода.

## Победивший Смерть

**Требования:** Легенда, Мёртвое тело, Мастер нежити, Могильщик+, Некромантия d12+, Знание (некромантия) d12+  
Через 1d6 часов после смерти персонаж превращается в лича и получает свойство *Нежить*.

