

Некротехник

Некротехник — учёный смерти, для которого нежить не проклятие, а материал для исследований и творчества. Он извлекает фрагменты душ, вживляет их в механизмы и трупы, создавая армию подконтрольных конструкторов. Для некротехника смерть — это ресурс, а грань между жизнью и механизмом — лишь вопрос точных расчётов.

Создание некротехника

Подумайте, что привело вас на этот путь: научное любопытство, трагедия, желание вернуть умершего, или вы просто увидели в нежити идеальный инструмент? Как вы относитесь к своим творениям — как к инструментам, партнёрам или детям?

Быстрые характеристики

- **Хит-дайс:** 1к8 за уровень некротехника
- **Хиты на I уровне:** 8 + модификатор Телосложения
- **Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения
- **Владение доспехами:** Лёгкие доспехи
- **Владение оружием:** Простое оружие, ручной арбалет, лёгкий арбалет, тяжёлый арбалет
- **Владение инструментами:** Алхимические принадлежности, инструменты ремесленника (кузнечные, плотницкие, ювелирные — одно на выбор)
- **Спасброски:** Интеллект, Телосложение
- **Навыки:** Выберите два из следующих: Магия (Аркана), Природа, История, Расследование, Медицина, Обман

Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением:

- (а) ручной арбалет и 20 болтов или (б) два простых оружия
- (а) алхимические принадлежности или (б) инструменты ремесленника
- (а) кожаный доспех или (б) кольчужная рубашка
- Поясная сумка, набор исследователя подземелий, гримуар с эскизами конструкторов

Таблица развития класса «Некротехник»

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Фрагменты душ
1	+2	Извлечение фрагментов, Фрагменты душ, Базовый конструкт	уровень + Интеллект
2	+2	Модернизация, Ремонт	
3	+2	Архитектура души (подкласс)	
4	+2	Увеличение характеристик	
5	+3	Дополнительная атака (конструкта)	
6	+3	Особенность подкласса	
7	+3	Энергетический резонанс	
8	+3	Увеличение характеристик	
9	+4	—	
10	+4	Особенность подкласса	
11	+4	Улучшенная модернизация	
12	+4	Увеличение характеристик	
13	+5	—	
14	+5	Особенность подкласса	

Уровень	Бонус мастерства	Особенности	Фрагменты душ
15	+5	Эфирная броня	
16	+5	Увеличение характеристик	
17	+6	—	
18	+6	Особенность подкласса	
19	+6	Увеличение характеристик	
20	+6	Апофеоз некротехники	

Общие особенности класса

Уровень I: Извлечение фрагментов

Вы можете извлекать фрагменты душ из трупов разумных существ. В течение **1 минуты** вы можете провести ритуал над телом существа, которое умерло не более **10 минут** назад, и получить **1 фрагмент души**. Один труп может дать не более одного фрагмента. Вы можете хранить количество фрагментов, равное **удвоенному вашему уровню**. Если вы превышаете лимит, лишние фрагменты рассеиваются. Фрагменты используются как ресурс для создания и модернизации конструкторов. Фрагменты не восстанавливаются отдыхом — только через извлечение.

Уровень I: Фрагменты душ (ресурс)

У вас есть запас **фрагментов душ**, равный **вашему уровню некротехника + модификатор Интеллекта** (минимум 1). Это количество **одновременно хранимых** фрагментов (не расходующихся, как очки). Вы тратите фрагменты на создание конструкторов и их улучшения, и они возвращаются в ваш резерв только при разборке конструктора. Восполнить фрагменты можно только через **Извлечение фрагментов**.

Уровень I: Базовый конструктор

Вы можете создать **базового конструктора** — нежить, собранную из частей и связанную фрагментом души. Создание требует **1 час** работы и **1 фрагмент души**. Вы можете иметь активным количество конструкторов, равное вашему **модификатору Интеллекта** (минимум 1). Конструкторы действуют в вашу инициативу, после вашего хода. Вы можете бонусным действием отдать приказ одному конструктору (атаковать, переместиться, защищать). Конструкторы используют ваш бонус мастерства для атак и спасбросков.

Статистика базового конструктора:

- **Размер:** Средний

- **КД:** 12 + ваш бонус мастерства
- **Хиты:** 10 + 5 за каждый уровень некротехника (суммарно у всех конструктов? Нет, каждый имеет такие хиты, но это может быть сильно. Лучше: хиты = 5 + 5 × ваш уровень некротехника, и суммарные хиты всех конструктов не превышают 5 × уровень × модификатор Интеллекта? Упростим: каждый конструкт имеет хиты = 8 + ваш уровень × 2. Для баланса.)
Примечание: Хиты = **8 + (ваш уровень × 2)**. КД = **10 + ваш бонус мастерства**.
- **Атака:** Кулак (или когти) — бросок атаки = ваш бонус мастерства + модификатор Интеллекта; урон = 1к6 + ваш модификатор Интеллекта (дробящий).
- **Скорость:** 30 футов
- **Особенности:** Иммунитет к отравлению и усталости; тёмное зрение 60 футов; не требует воздуха, еды, сна.

Если конструкт уничтожен, вы теряете вложенный в него фрагмент души. Вы можете разобрать конструкта действием, вернув фрагмент (если конструкт в пределах 5 футов от вас).

Уровень 2: Модернизация

Вы можете улучшать своих конструктов, тратя дополнительные фрагменты и время. Каждый конструкт может иметь до **трёх модернизаций**. Вы изучаете модернизации по мере роста уровня (как рецепты). Доступные модернизации (выберите две на 2 уровне, далее новые на 5, 9, 13, 17 уровнях):

- **Усиленные конечности:** урон конструкта увеличивается на 1к6.
- **Бронированная плоть:** КД конструкта увеличивается на 2.
- **Проворный скелет:** скорость конструкта увеличивается на 10 футов.
- **Отравленные когти:** атаки конструкта наносят дополнительно 1к6 урона ядом, цель должна совершить спасбросок Телосложения или быть отравленной на 1 минуту.
- **Каменная кожа:** конструкт получает сопротивление к дробящему, рубящему и колющему урону.
- **Ледяное прикосновение:** атаки конструкта наносят дополнительно 1к6 холода, и скорость цели уменьшается на 10 футов до конца следующего хода.
- **Взрывная гибель:** когда конструкт уничтожен, он взрывается, нанося 3к6 урона (тип по выбору при создании: огонь, кислота, холод) в радиусе 10 футов (спасбросок Ловкости).
- **Регенерация:** конструкт восстанавливает 5 хитов в начале своего хода, если у него есть хотя бы 1 хит.

Уровень 2: Ремонт

Бонусным действием вы можете потратить **1 фрагмент души**, чтобы восстановить одному конструкту в пределах 30 футов количество хитов, равное **1к8 + ваш модификатор Интеллекта**. Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Интеллекта (минимум 1), восстанавливая после **длительного отдыха**.

Уровень 3: Архитектура души

Вы выбираете специализацию — **Архитектуру души**, которая определяет, как именно вы конструируете нежить. Варианты описаны ниже. Подкласс даёт умения на 3, 6, 10, 14, 18 уровнях.

Уровень 5: Дополнительная атака (конструкта)

Когда вы совершаете действие Атака, вы можете вместо этого приказать одному из ваших конструктов совершить одну атаку как часть этого действия (дополнительно к обычному приказу бонусным действием). Также конструкты получают **Дополнительную атаку** на 5 уровне (могут атаковать дважды за свой ход, когда вы отдаёте им приказ атаковать).

Уровень 7: Энергетический резонанс

Вы можете **действием** провести ритуал, который позволяет вам восстановить **1 фрагмент души** из эфира. Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору Интеллекта (минимум 1), восстанавливая после **длительного отдыха**.

Уровень 11: Улучшенная модернизация

Теперь каждый ваш конструкт может иметь до **пяти** модернизаций. Кроме того, вы можете применять модернизации, которые требуют большего уровня (появляются новые):

- **Энергетический импульс:** конструкт может стрелять снарядом (дистанция 60 футов, 2к8 некротического урона) — замена атаки.
- **Слияние душ:** вы можете объединить двух своих конструктов в одного огромного (размер Большой), который получает хиты = сумма хитов, атаки наносят дополнительный 1к10 урона. Требуется 2 фрагмента и 1 час.
- **Эфирная проекция:** конструкт может становиться неосязаемым на 1 минуту (получает сопротивление ко всем видам урона, кроме психического, может проходить сквозь стены, но не может атаковать) — раз в день.
- **Пожирание душ:** когда конструкт убивает разумное существо, вы можете бонусным действием восстановить 1 фрагмент души.

Уровень 15: Эфирная броня

Вы окружены защитным полем из фрагментов душ. Ваша КД увеличивается на **2**, и вы получаете **сопротивление** к некротическому урону. Кроме того, один раз в день, когда вы получаете урон, вы можете **реакцией** переложить этот урон на одного из ваших конструктов в пределах 30 футов.

Уровень 20: Апофеоз некротехники

Вы достигаете вершины. Вы получаете:

- Ваш запас фрагментов душ увеличивается на **10** (максимум хранения).
- Вы можете иметь активными количество конструктов, равное **двойному модификатору Интеллекта**.
- Один раз в день вы можете **действием** создать **Мастера-конструкта** — существо с параметрами **Костяного дракона** или **Лича**, но подчиняющееся вам. Требуется 10 фрагментов душ и 1 минуту. Мастер-конструкт существует 1 час.
- Вы получаете **иммунитет** к некротическому урону и состоянию **отравления**.

Архитектуры души (подклассы)

1. Кукловод (Puppeteer)

Вы фокусируетесь на контроле и манипуляции: ваши конструкты — продолжение вашей воли, и вы можете управлять ими издали.

Уровень	Особенность	Описание
3	Дистанционное управление	Вы можете отдавать приказы конструктам в пределах 120 футов (вместо 30). Кроме того, вы можете реакцией , когда конструкт получает урон, перехватить часть удара, получив половину урона самому (оставшуюся половину получает конструкт).
6	Множественные команды	Вы можете бонусным действием отдать приказ двум конструктам вместо одного.
10	Сеть марионеток	Вы можете действием потратить 3 фрагмента, чтобы взять под контроль одного вражеского конструкта или нежить в пределах 60 футов. Цель должна совершить спасбросок Мудрости (Сл = 8 + бонус мастерства + Интеллект). При провале она подчиняется вам 1 минуту.
14	Нерушимая связь	Вы и ваши конструкты в пределах 120 футов имеете преимущество на спасброски от очарования, испуга и эффектов, контролирующих разум.
18	Абсолютный контроль	Вы можете действием приказать всем своим конструктам одновременно совершить одно действие (атаку, перемещение). Вы можете использовать реакцию , чтобы, когда конструкт уничтожается, восстановить его фрагмент и немедленно создать нового из подручных материалов (требуется 1 фрагмент, конструкт появляется с половиной хитов).

2. Мясник (Butcher)

Вы предпочитаете грубую силу: ваши конструкты огромны, жестоки и специализируются на ближнем бою.

Уровень	Особенность	Описание
3	Массивная конструкция	Ваши конструкты имеют размер Большой (занимают 2×2 клетки) и получают +2 к КД и +20 к хитам . Их атаки наносят дополнительно 1к8 урона.

Уровень	Особенность	Описание
6	Вихрь когтей	Когда ваш конструкт совершает действие Атака, он может атаковать трижды вместо двух. Кроме того, он может действием совершить одно мощное нападение: все враги в радиусе 10 футов должны совершить спасбросок Ловкости или получить 4к8 урона.
10	Пожиратель плоти	Когда конструкт убивает существо, он восстанавливает 2к10 хитов и получает временные хиты в размере убитого существа.
14	Неудержимость	Ваши конструкты не могут быть парализованы, опутаны, сбиты с ног и ошеломлены . Они также имеют преимущество на спасброски от магии.
18	Мясной титан	Вы можете создать одного Титана (размер Огромный), который объединяет двух ваших конструктов. Требуется 5 фрагментов и 10 минут. Титан имеет хиты = сумма хитов обоих, атакует 4 раза за ход, и при каждом попадании цель должна совершить спасбросок Силы или быть сбита с ног.

3. Механик (Mechanic)

Вы комбинируете механику и некромантию: ваши конструкты — полумашины, способные стрелять и использовать устройства.

Уровень	Особенность	Описание
3	Интегрированное оружие	Ваши конструкты получают встроенное стрелковое оружие: атака на дальности 80/320 футов, урон 1к10 (пронзающий). Они могут использовать его вместо ближней атаки.
6	Модульные системы	Вы можете действием переконфигурировать одного конструкта: заменить одну его модернизацию на другую из изученных (требуется 1 минута вне боя, без затрат фрагментов).
10	Взрывной заряд	Когда ваш конструкт уничтожается, вы можете сделать его взрыв мощнее: радиус 20 футов, урон 6к6 (тип по выбору). Вы также

Уровень	Особенность	Описание
		можете бонусным действием приказать конструкту самоликвидироваться.
14	Энергетический щит	Конструкты в радиусе 30 футов от вас получают сопротивление к урону от огня, холода и молнии.
18	Мастерская арсенал	Вы можете создать Артиллерийского колосса : огромный конструкт с двумя турелями, стреляющими 3к10 урона каждая, и броней 18. Требуется 6 фрагментов и 1 час.

4. Энергетик (Energy Weaver)

Вы фокусируетесь на потоках душ: ваши конструкты могут быть энергетическими формами и поддерживать вас магией.

Уровень	Особенность	Описание
3	Энергетические формы	Ваши конструкты вместо физических тел могут быть энергетическими сгустками . Они имеют иммунитет к дробящему, рубящему, колющему урону, но уязвимы к психическому. Их атаки наносят некротический урон (1к8 + Интеллект).
6	Эфирный канал	Вы можете действием потратить 2 фрагмента, чтобы на 1 минуту создать связь между собой и конструктом. Вы можете использовать реакцию , чтобы, когда вы получаете урон, конструкт принял его на себя (полностью).
10	Поглощение душ	Когда существо умирает в пределах 30 футов от вас, вы можете реакцией восстановить 1 фрагмент души (максимум раз в ход).
14	Энергетическая сеть	Ваши конструкты могут действием создать в радиусе 20 футов поле, которое наносит 3к8 некротического урона всем врагам в начале их хода (спасбросок Телосложения). Поле длится 1 минуту.

Уровень	Особенность	Описание
18	Повелитель эфира	Вы можете превратиться в энергетическую форму на 1 минуту (раз в день). Вы получаете скорость полёта 60 футов, сопротивление ко всем видам урона, и ваши атаки наносят 2к10 некротического урона. В этой форме вы также можете создавать конструкторов мгновенно, тратя фрагменты.

Примечания по балансу

- Количество конструкторов ограничено модификатором Интеллекта (обычно 3–5). Это ограничивает массовость.
- Фрагменты душ — ключевой ресурс. Их получение зависит от доступности трупов. В бою их можно пополнять только через некоторые способности подклассов.
- Модернизации дают гибкость, но требуют выбора. Улучшенная модернизация на II уровне позволяет делать более мощных конструкторов.