

- droga życia -

● **Nekromanta: Nieumarły** - pozwala na przyzwanie ożywionego szkieletu dawno poległego wilka, który staje do walki na rozkaz nekromanty. Szkielet ma 50 PŻ i w każdym poście przywołującego może zadać jednemu przeciwnikowi — 20 PŻ. Za kolejne ataki nekromanta musi zapłacić 20 PŻ z puli własnego życia. Nie można zaatakować nekromanty, dopóki nie pokona się przyzwanego szkieletu.

**Użyć: 1/miesiąc**, czas trwania od momentu aktywacji do opuszczenia tematu lub do unieszkodliwienia szkieletu.

● **Kłątwa życia i śmierci** — zjawiając się w temacie nekromanta może rozpocząć obrządek Kłatwy Życia i Śmierci. Każda przelana krew wrogów staje się ofiarą, a każda krzywda potępionych spotka się z odwetem umarłych. X PŻ odjęte obcym regeneruje  $1/2X$  PŻ każdego Potępionego w danym temacie. X PŻ odjęte Potępionym, rani obcych za  $1/2X$  PŻ w danym temacie.

**Użyć: 2/miesiąc**, czas trwania od momentu aktywacji do opuszczenia tematu bądź unieszkodliwienia nekromanty.

**Umiejętność** - **Nekromancja** - bliski kontakt z zaświatami i uwięzionymi tam duszami. Widzenie zmarłych i umiejętność kontaktowania się z nimi, jak również przywracanie do życia pomniejszych stworzeń.

---

[ styczeń 2025 ]

Nieumarły - wykorzystano [0/1]

Kłątwa życia i śmierci - wykorzystano [0/2]