

## Nekromanta 2



A nekromanta egy rendkívül sok dolgot ismerő varázslókaszt. Ők az anatómia tudorai, démonok ismerői, gátlástalan feketemágusok, de jó gyógyítók is lehetnek. Ennek megfelelően rendkívül összetett sokat tudó, de néha ingerlékeny, agresszív emberek, asztráljukat épp ezért csak 3k6(2x)ként dobják. Összeaszott kínozott arcú vénemberek, ezért erejük, állóképességük 1-gyel, szépségük 2-vel kisebb az átlagnál (min. 3). Botjuk a doraniaknak fekete drakfa, unikornisszarvval díszítve, míg a délebbieknek vörös tüzfa v. fekete kristályfa. A fekete drakfa képessége: Használó Tsz/2 (felfele kerek.)-nél alacsonyabb osztályba tartozó élőholtak: -25 TÉ -10VÉ, varázslatai -Tsz-nyi E. Vörös tüzfa kép: félelmet, bizonytalanságot kelt az élőholtakban. Fekete kristályfa: napi 1x K6+Tsz-t sebez élőholton.

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat	Af
Írás/olvasás	Af
Ősi nyelv(általában démonikus)	Af
Vallásismeret	Af
Sebgyógyítás	Af
Nyelv	Af 4
Démonológia	Mf
Rúnamágia	Af
Rúnamágia (nekromancia rúnái)	Mf
Szakma (általában tetováló)	Af
Legenda	Mf
Élettan	Mf
Szörnyismeret*	Mf

\*:mint állatismeret.

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Alkímia	Af
4.	Szörnyismeret	Af
4.	Sebgyógyítá	Mf
5.	Szakma	Mf
6.	Szörnyismeret	Mf

KP alap:2 KP/szint:6





## Új mozaikok

### Életerő szívás

**Típus:** nekromancia

**Mana pont:** 3

**Erősség:** 1

**Sebzés:** 1 Ép

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** végleges

**Mágiaellenállás:** sikeres védekezés

A varázslat 3mp-ért 1ÉP-t oroz el. A varázslat alatt a varázsló megérinti botjával az áldozatot, ami harci szituációban sikeres támadást igényel.

### Sorvasztás

**Típus:** nekromancia

**Mana pont:** 4

**Erősség:** 1

**Sebzés:** spec

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** szint óra

**Mágiaellenállás:** sikeres védekezés

A varázs 1 fizikális képességet 1-gyel leront. Ezt a pontot a varázsló saját lerontott képességének javítására, de akár a max fölé is növelheti, ám minden így túlnövelt képesség körönként egyet csökken.

### Antianyag teremtése

**Típus:** nekromancia, anyagmágia

**Mana pont:** 10+3/+kör

**Erősség:** 100

**Sebzés:** K6/kör

**Varázslás ideje:** 1 kör, utána fenntartás

**Időtartam:** Tsz kör

**Mágiaellenállás:** -

A varázs parányi antianyagot teremt, mely elkezd pusztítani a valóság szövedékét. Persze mivel igen apró nem okoz túl nagy bajt, csak rendszeren sebez minden 10 lábnál közelebb állót.

### Életerő teremtése

**Típus:** nekromancia

**Mana pont:** 3

**Erősség:** 1

**Sebzés:** -

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** végleges

**Mágiaellenállás:** -

A varázs 1 ÉP-t teremt tetszőleges lénybe, akit a varázsló megérint.

### Zombi teremtése

**Típus:** nekromancia

**Mana pont:** 10+lásd a leírást

**Erősség:** 1

**Sebzés:** -

**Varázslás ideje:** 1 óra

**Időtartam:** végleges

**Mágiaellenállás:** -

Nekromanta képes saját harcértékeit, képességeit is átadni, ám, ha így meghal a zombi ezek az értékek örökre elvesznek. A pontok visszavételéhez ,meg kell érinteni a zombit:

### Alap zombi

**Kezdeményező érték:** 0 +2/Mp

**Támadó érték:** 35 +3/Mp

**Védő Érték:** 45 +3/Mp

**Célzó Érték:** 10 +3/Mp

**Sebzés:** K3, 2 Mp K6, 3 Mp K10

**Életerő pontok:** 1 +2/Mp

**Fájdalomtűrés pontok:** immunis

**Asztrál ME:** immunis

**Mentál ME:** immunis

**Méregellenállás:** immunis

**Erő:** K10+2 +1/Mp

**Állóképesség:** K10+2 +1/Mp

**Gyorsaság:** K6+2 +1/Mp

**Ügyesség:** K6+2 +1/Mp

**Egészség:** -

**Szépség:** K6+2 +1/Mp

**Akaraterő:** lélek

**Asztrál:** lélek

**Intelligencia:** 3 +1/Mp

10MP-ért: érzékelés

15-ért: beszéd  
25-ért varázslás a holtakon keresztül

## Mágiahasználat

Ugyanannyi MP-ért mindig 1-gyel nagyobb osztályt idéz.

Halottmozgatás bélyeg 30MP

Lélekcsapda var. jel.:25MP ,bélyeg 22MP.

A vérszimpátiát, öregítést nekromanciaként használja. Képes még a felruházás bélyegét, a mágikus aura, és a zóna varázsjelet, túlvilági lények ellen fele manáért a bebörtönző, és kirekesztő varázskört alkalmazni, valamint a húsaszok, és a bomlás megfékező, élőholt parancsnoklás nevű BM-i varázsokat( az utóbbit varázsjeleként is), ezen kívül az összetartozás papi varázslatokat. Felruházásokat  $\frac{3}{4}$  áron (felkerekítve) használja .Védekezés képen őstűz , avagy ősvíz auraformába idézését. A védő, körbezáró, és a kisugárzó var. jeleket 3KP-ért bármi mást 7KP-ért tanulhatja.

## Különleges képességek

A nekromanták értik és beszélnek is a halottak nyelvét. Ezeknek az embereknek toleránsabbá vált a szervezetük a fölös életenergiákkal szemben ,ezért ÉP-ik max fölé is tölthetnek ám ilyenkor körönként csökken az ÉP eggyel egészen a max értékig. Botjukba életerőt raktározhatnak, de ehhez a bottal kell kioltani az életet\*. 1. szinten 10-et, majd szintenként ötöt (Az életerő kinyerése 1szegm.).ÉP-eket (de akár a botban tároltakat is) szabadon válthatják 3szros arányban MP-ra, ezek a MP-k varázslat közben is válthatók, de ekkor a varázslat 1 körrel tovább tart.

\*meg kell jegyezni a nekromanták mindenkinél jobban tisztelik botjukat, harcra SOHA nem használnák!

?.  
Szerző: ismeretlen  
Forrás: Atlantisz  
Szerkesztette: Magyar Gergely