

A túlontúl sötétje



A nekromancia másik fő ösvénye. Mindazon varázslatok tartoznak ide, melyekkel a nekromanta a Túlontúl erőit szabadítja az anyagi világra. Kísérleteket, csontvázakat idéz, sötét energiákkal itat át testeket, hogy azok ledobhassák a természet korlátait.

Csontfal

Mana pont: 5/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 perc

1x1 m-es, csontokból álló falat hoz létre, mely 20 STP-vel bír. 1 E +1 m szélességet vagy magasságot vagy +20 STP-t ad. Ellenfelek bebörtönzésére, utak lezárására kiváló. Nem lehet átlátni rajta, de nem gátolja a hangokat, a légmozgást.

Csontvázidézés

Mana pont: 3/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens / max E

Időtartam: 3 kör

Különféle tulajdonságú csontvázakat idéz meg. A csontvázak a nekromanta parancsait követve képesek bármely feladat végrehajtására, legyen az harc, védelem vagy pusztán cipekedés. A tulajdonságaik és értékeik az E-től függenek. Több különféle csontvázat is idézhet, mindegyik egyénileg számolandó az E-je alapján.

Max 20 E-je van.

Általánosan:

(külön minden csontvázra a saját E-je alapján)

KÉ: 3/E

TÉ: 5/E

VÉ: 6/E

Ép: 2/E

A csontvázak:

1-5 E-ig: értelemmel felruházott csontvázkatona, csak harcol, nem gondolkodik. Fegyvere pusztá keze, sebzése k6, 2-szer támad. Erő tulajdonsága 16.

6-10 E-ig: tudattal felruházott csontvázharcos, intelligens módon harcol vagy egyéb módon segíti idézőjét (a későbbi változatok ugyanígy). Fegyvere csontkard, sebzése k10, 2x támad vele. Csontból összerótt pajzsot hordoz, ennek VÉ-je 20, alap VÉ-hez adódik, támad is vele (-10 TÉ-vel), ennek sebzése k6, 1x körönként. Ereje 17.

11-15 E-ig: csontvázlovag, tudattal felruházva. Csontpallosa sebzése 2k6+2, 2x, fogazott csontpajzsának VÉ-je 30, sebzése k6+3, 1x. Csontpáncél (Isd. az adott varázslatot) védi 5E-vel.

Erő tulajdonsága 19.

16-18 E-ig: csontváz „mágus”. Ezek 1 E-s Életerősívással támadnak körönként 2x, CÉ-jük 3/E. Közelharcú értékeik 15-tel gyengébbek az E által adottnál, sebzésük megmarad közelharcban is. Ereje 15.



19 E: csontsárkány. 5 m hosszúságú (farok nélkül), harap és karmol, körönként 2x támad, sebzése 2k10. Ereje 25.

20 E: szárnyas csontsárkány. Az előző változat szárnyakkal, így támadhat felülről is, vagy eljuttathat dolgokat helyekre.

Csontok mestere

Mana pont: 2/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: leírás

A Csontvázidézéssel hívott lényeket erősíti fel a varázslat, ha az idézéshez csatolják. Minden E-je +5 HM-et biztosít minden megidézett lénynek VAGY +2 Ép-t VAGY +3 kör időtartamot.

A varázslási idő a Csontvázidézéséhez adódik, csak azzal együtt mondható el a varázslat.

Csontszellem

Mana pont: 90

Erősség: 20

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: végleges

Iszonyú, tépett köpönyegű élőholt árnyat szabadít a varázs a nekromanta ellenfelére. A szellem elől nem lehet kitérni, nincs ellene védelem, kivéve pár nekromatikus mágiát – Fekete pajzs és hasonlók. A Fekete pajzs ellen E-je feleződik. Az áldozat elveszti max. Fp-inek 2/3-át. A sokk k6 órás ájulást okoz, ha nem dobja meg -4-gyel Ake-jét. Ha ez sikerül, csak Bénult lesz. Papmágiával (100 Mp gyógyítás) visszafordítható.

Az elveszett fiatalság visszanyerése

Mana pont: 40

Erősség: 10

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: 1 óra

A nekromanta ideiglenesen visszaállíthatja testében (Ák, Eg, Széps) és lelkében (Aszt) azt az állapotot, amilyen a nekromantikus sorvadás előtt volt. A nekromantai aurában létrejött torzulásokat még ez a varázslat sem képes megszüntetni, még időlegesen sem.

Továbbá képes bármely öregítő varázslat hatását véglegesen visszafordítani.

Az élőhalott átka

Mana pont: 80

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: végleges

ME: -

A varázslat hatására a célpont elátkozódik, és halála után egy, a nekromanta által teremtett élőhalott lesz, hogy milyen típusú azt a Km dönti el, de képesnek kell lennie az adott típus megidőzésére. A célpont nem lesz tudatában ennek, feléledését szerencsének tudja be, öntudatlanságát ájulásnak, de állapotára ráébredhet (lélegzés, gyógyulás, éhség hiánya stb.) Ha belép egy templomba, az összes bent tartózkodó és oda tartozó pap, tudni fogja ezt róla, amint meglátják. Ezek után a varázslat semlegesíthető egy Átoküzéssel. Ekkor az áldozat lelke a körforgásba kerül.

Élőholtak birtoka

Mana pont: 10/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: maradandó

Fertőzött terület: Ex3 méter oldalú kocka

A nekromanta kijelölhet egy helyet amit élőhalott birtokká tehet. Ezen a területen a varázslat végezte után az állatok menekülni kezdenek, megvadulnak és igyekeznek kijutni az adott területről. Ahogy kijutottak a félelmük rögtön elmúlik, mint ha mi sem történt volna. Az igazi hatás azonban csak az éjszaka eljövételével mutatkozik meg. A megátkozott helyen kopogások, padlórecsegés, újdobolás hallatszik első éjszaka. Második éjjel már suttogás és nyögések is belevegyülnek a zajokba. Harmadik éjszaka éles sikolyok, hörgések fűszerezik meg az éjszakai neszeket. 4 napra dulakodás zajai, verekedések, csonttörések hangjai kínozzák az ott tartózkodókat. 5 napra eluralkodik a pokol: a könnyebb tárgyak a levegőbe emelkednek, az

ajtók és ablakok kicsapódnak, az üvegek betörnek, és lihegés, nyálcsöpögés, farkasüvöltés hallatszik a házban, majd vörös szemek jelennek meg a sötét sarkokban. Ennek pszichológiai hatása naponként 15E-s asztrális támadás. Aki elvétí, őrjöngve menekül a házból. Aki erre képtelen, az az éjszaka végére megőrül. A hangok csak a területen belül hallatszanak, éppen ezért a külvilág számára a házban semmi sem változik. A papok által alkalmazott Átoküzés eltávolítja a varázslatot, azonban a destrukcióval és más kasztok átoküzésével nem távolítható el. A területet valójában II. osztályú szellemek szállják meg, ők a megfelelő nekromantikus módszerekkel is elűzhetők.

Évezredek szele

Mana pont: 130

Erősség: 130

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: egyszeri

ME: -

A nekromanta előtt a föld egy kis területe kiszárad, majd e kis folt rohamos terjeszkedésbe kezd. Ami az útjába kerül, az rögtön porrá omlik, mert hirtelen több ezer évet öregszik (ami ezt kibírja, az megmarad, de meglátszik rajta az öregedés). A talaj sómarta, felrepedezett föld lesz, soha többé nem terem rajta semmi. A folt 100 m hosszan terjeszkedik, egy 20 m széles nyílhegy alakjában.

A varázslat ellen teljes védelmet nyújtanak az időmágiától védő varázskörök, bármilyen kis E-jük legyen is.

A halott föld egy elegendő E-jű papi Átoküzéssel még megmenthető.

Fantomkéz

Mana pont: 6/E

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 5 kör/E

ME: -

Két lebegő csontkéz jelenik meg, melyeket a nekromanta sajátjaiként irányíthat, használhat. Ha keze nem mozgóképes, akár varázsolhat is velük.

Fekete lehelet

Mana pont: 15/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

ME: -

A Túlontúl egy kis darabkáját emeli át, mely feloldja a valóságot. Ezért aki a 3 m- es körzetében tartózkodik, az E-nként 2 Ép- t sebződik. Élettelen tárgyakon ennek 10*-esét sebzi STP-ben akkor is, ha mágikusak. Védelmet nyújtanak ellene a térmágiától védő dolgok és a Fekete Pajzs, mely E- nként eggyel csökkenti a sebzést. Továbbá nem jön létre megszentelt helyen.

Fekete pajzs

Mana pont: 8/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 perc

ME: -

Mindennemű nekromanciától védi azt, akire bocsájítják, úgy, hogy csökkenti azok erősségét. Véd a szellemek támadásaitól is, E*SFÉ-t ad ellenük. Mágikus Rontások, Betegségek, Mérgek Szintjét 2E-nként eggyel csökkenti. Asztrális vagy Mentális hatások ellen hozzáadódik a Pszi- pajzshoz.

Fojtás

Mana pont: 15

Erősség: 10

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 6 kör

ME: -

Csontkezek ragadják meg az áldozat torkát, fojtogatni kezdik. Ezáltal csak Bénult harcot folytathat és körönként K3 Fp- t veszít. Ha több Fp- t veszít, mint az Ák- e, elájul (ekkor a kezek elengedik, nem használhatók ellene tovább – de más ellen igen). Kitérni -1- gyel dobott Ügy- gel lehet, de minden körben újra kell dobni. Ha a kezek már elkapták az áldozatot, akkor -3-mal dobott Erővel szabadulhat ki.

A föld csontja

Mana pont: 10/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör/E

ME: -

A varázslat hatására a földből acélkemény csontlándzsák törnek elő, felnyársalva azt, aki rossz helyen áll. Egy lándzsa 4k6-ot sebez, ellene véd minden páncél, ami alul is felfogja a sebzést (fél- és teljesvért, mágikus aurák stb.). A lándzsák a nekromanta által kívánt helyen bukkannak elő, általa meghatározott időközökben (min 1 szegmens) a varázslat időtartamán belül. Minden E egy lándzsát eredményez. A lándzsák az időtartam végéig a helyükön maradnak, pengeéles peremükkel továbbra is veszélyt jelentve az óvatlanokra.

A varázslat kombinálható Méregmágikus elemekkel (Mérgezés stb.) vagy Tetemrobbantással is (míg a lándzsák állnak).

Gólemidézés

Mana pont: 25/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör/E

Időtartam: 3 kör

ME: -

Félelmetes szellemeket idéz meg a Túlontúlból, hogy erőt és formát adva nekik, elpusztítsák a nekromanta ellenségeit. Csak harcra

alkalmasak, mást nem képesek végezni, csak pusztítani akarnak. Ha nincs célpont, megtámadnak bárkit (kivéve a nekromantát), majd visszatérnek honukba.

A varázslatnak 4 Erőssége van, ettől függenek a gólemek képességei is. Bár fájdalmat nem éreznek, „testük” sérülékeny, ezt jelképezik az Fp-k.

1 E: Agyaggólem

- KÉ: 15, TÉ: 50, VÉ: 90
- Sebzés: k6+2 (2x), Ép: 10, Fp: 40
- Iszapszerű teste van, akit megüt, annak Ügyességpróbát kell dobnia, különben a sár ráragad, lassítja: -10 KÉ, -10 TÉ

2 E: Vérgólem

- KÉ: 25, TÉ: 70, VÉ: 110
- Sebzés: k10 (2x), Ép: 20, Fp: 70
- sebzéséből gyógyítja magát (1 Fp 1 Fp-t ad, 1 Ép 1 Ép-t, járulakosan is)

3 E: Sziklagólem

- KÉ: 25, TÉ: 90, VÉ: 130
- Sebzés: 2k6 (2x), Ép: 20, Fp: 60
- sebzés ellen kőként viselkedik
- rövidkardnál kisebb fegyverrel támadó k6+2-t sebződik sikeres támadásnál a gólemből kiálló kötűskéken (ellene Ügyesség dobható, sikernél nincs sebződés)

4 E: Tűzgólem

- KÉ: 50, TÉ: 110, VÉ: 150
- Sebzés: 4k6 (2x) tűzsebzés, Ép: 50, Fp: 120
- csak mágikus fegyver sebzí
- ösvíz maxot sebez rajta, természetes víz k6/vödör
- 2 m-es hőaurája van: 4 Fp/kör sebzéssel (Ép-t nem sebez)

Gólemek mestere

Mana pont: 3/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens/E

Időtartam: egyszeri

ME: -

Erősíti a megidézett gólem-szellemeket. 1 E ad:

+ 5 HM vagy

+1 Ép és +4 Fp vagy

+1 kör

A varázslási idő hozzáadódik a Gólemidézéséhez, csak azzal együtt mondható el a varázslat.

Halott test

Mana pont: 10

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 5 kör

ME: -

Az alany (más is lehet) teste immunis lesz a fájdalomra, érdemben csak Túlütéssel sebezhető és nem vonatkoznak rá a Sérülési módosítók. Persze - mivel azért még élő test marad - a sebek idővel akár meg is ölhetik. A varázslat végén Ake-t ÉS Ák-t kell dobnia -2-vel, ha valamelyik sikerül, akkor csak az Ép- vesztésnek megfelelő Fp-ket veszti el, ha nem, akkor az összeset, amit a varázslat levédett (ez pedig igen sokkoló élmény- bár nem halhat bele).

Érdekes eredményre vezethet a Késleltetett halállal kombinálva.

Kísértetsikoly

Mana pont: 30/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 m

ME: asztrális

A nekromanta irtóztató, túlvilági sikolyt hallat, melynek hallatán azok, akik nem dobják meg AME- jüket, meghalnak az iszonyattól. Csak a tudatalatti ME érvényes.

Akik a hatótávon kívül vannak, csak erős félelmet éreznek a nekromanta iránt.

Kísértetvihar

Mana pont: 30/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör

ME: -

Látványügyileg a Lélekörvényhez (Lelkek mágiája) hasonlít, de itt a szellemek a nekromanta körül köröznek a teljes zónában, itt életerőt rabolnak minden ott tartózkodótól és azt a nekromantának adják. A sebzés 3k10/E, 4 Fp után egy Ép. A nekromanta ezt mind megkapja minden egyes személy után (Fp- t és Ép- t is), max. fölé is mehet, de a plusz életerő csökken 1 Ép- 4 Fp/kör ütemben.

A nekromanta, míg a varázslat hat rajta (míg el nem fogy a rabolt életerő), szentségtelen, fehérés fénytől sugárzik, a sebei azonnal beforrnak vagy meg sem nyílnak (amíg van a sajátja feletti életerejé).

Lebegés

Mana pont: 30

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 5 perc

Hatótáv: érintés

ME: -

A varázslat az élőhalottak azon képességét másolja le, hogy légies alakban képesek lebegni, vagyis inkább repülni. A nekromanta is megteheti ezt, bár ő nem válik légiessé, csak kísértetszerűen áttetszővé. A sebessége 12m/s (kb.40km/h). Hatótávbeli korlátozás nincsen, sem magasságban sem távolságban. Lebegés közben a nekromantának koncentrálnia kell, így mágiát és pszit nem használhat. Amint megáll egy stabil ponton, már nem kell koncentrálnia, így varázsolhat, de a lebegés sem törik meg.

Lidércalak

Mana pont: 100

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 5 perc

ME: -

A nekromanta kísértetté változik. Ebben az állapotban képes repülni, III. fokon légies, érintése k3 Ép- t szív el körönként, ebből magát gyógyíthatja. Hátránya, hogy szinte tapintható félelmet sugároz (10 E) és ingerültté tesz más kísérteteket. Varázsolni továbbra is tud.

Lidérckorbács

Mana pont: 30 v. 60

Erősség: 6

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 perc

ME: -

A nekromanta kezében egy fekete köd alkotta korbács jelenik meg, mely a kísérteteknek hatalmas kínokat (2K6 Ép) okoz vagy (a 60 Mp- s változat esetén) egyetlen csapással el is pusztíthatja őket. Ehhez persze sikeres Támadást kell dobni. A korbács TÉ- je 50.

Másnak is adhatja, de ekkor TÉ-je csak 10. Az alany csak sikeres Asztrál-próba esetén forgathatja a fegyvert, sikertelenség esetén az időtartamig a Félelem módosítói érvényesek rá és nem is harcolhat a korbáccsal.

A sír lehelete

Mana pont: 10

Erősség: 2

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 5 kör

ME: -

Jeges, kriptaszagú fuvallatot kelt 100 m-es körzetben, mely elég erős ahhoz, hogy kisebb tüzeket (max. tábortűzig) kioltson, azonkívül Rosszullétet okoz a borzalmas szag (2. Szintű mérge, sikeres ellenállás esetén nincs hatása).

Ez nem túl hatásos varázslat, inkább csak félelemkeltésre jó, mint a Sötét dicsfény – azzal

együtt alkalmazva viszont elképesztően hatásos lehet.

Sötét dicsfény

Mana pont: 3

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 10 kör

ME: -

A nekromanta magába szívárogtatja a Túlontúl sötétjének egy részét. Ennek hatására szemében hátborzongató vörös lángok gyúlnak, melyek erős fényt árasztanak, hangja embertelenül mélyé, dübörgővé válik, sikolya kísértetek évszázados szenvedésével telik meg. Testét szentségtelen, sárgásfehér izzás öleli, haját nemlétező, túlvilági szél borzolja.

A varázslatnak nem sok gyakorlati haszna van, legfeljebb a tudatlanok (nekromanciát nem ismerők) megijesztésére jó. Viszont lenyűgözően néz ki.

A túlvilág karma

Mana pont: 5/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: egyszeri

ME: -

Egy zöld köd alkotta kezét idéz, mely a célpontnak repülve k6-ot sebez életerősívással. A találat biztos. De igazi ereje abban van, hogy a kéz több célra is irányítható, ekkor több kézre válik szét és a sebzés kockái eloszthatók a célpontok közt (de mindre min. k6 kell jusson).

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk két varázslata (Lebegés, Élőholtak birtoka) felhasználásra került A nekromanták nagykönyve 1.0 (Jackal, Kalandozok) című íráshoz, utóbbi módosított szöveggel és statisztikákkal, szerző vagy forrás megjelölése nélkül.