

## Az élőholtak mágiája



A nekromancia egyik fő ösvénye. Segítségével a nekromanta élőholtakat teremthet, parancsolhat nekik vagy akár el is pusztíthatja őket.

Többször is az élőholt Ép-i jelentenek ellenállást, ez a testüket uraló feketemágia torz hatásait jelképezi, ami megnehezíti a varázslást.

### Acélcsonatok

**Mana pont:** 5/E

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** 1 kör/E

Egy csontváz csontjait acéllá változtatja, melyek ezután minden hatással szemben acélként viselkednek majd. Csak csupasz csontvázakra mondható.

### Csonttestőr

**Mana pont:** 30/testőr

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** 1 nap

Ha van egy csontdarab (min. ujjperc méretű) a birtokában, a nekromanta csontváztestőrt teremthet magának. Ezen őr értékei:

KÉ: 35

TÉ: 70 + fegyver

VÉ: 115

Ép:5

A testőr(ök) értékei növelhetők a Csonatok mestere varázslattal.

Fegyvere nincs, ezt a nekromantának kell biztosítania. Bármilyen fegyvere lehet, mindennel 3. fokon bánik, akár pajzsot is hordozhat.

### Éber koponya

**Mana pont:** 25 v. 40

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 10 kör

**Időtartam:** 1 óra

Egyhelyben lebegő koponya, mely üvöltéssel riaszt, ha valaki 10 m-re megközelíti (kivéve a nekromanta) és láthatja (normál látása van, Észlelés 20). A koponya ott marad, ahová a nekromanta idézte, bár arrébb lökhető. Sebzések ellen egyszerű koponyaként viselkedik, bár mágikus.

+10 Mp-ért a koponya 360 fokos látást nyer.

A 40 Mp- s változat mentáli kapcsolatot is létesít.

A varázslat valójában egy II. osztályú szellemet zár a koponyába, ennek megfelelően lehet ellene tenni.

### Élőholt bénítása

**Mana pont:** 2/Ép

**Erősség:** 1/2Mp

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** 2 kör

Lebénít bármely élőholtat, így az nem mozoghat, de mozgást nem igénylő cselekedeteket végrehajthat (Pszi, vámpír Mágikus tekintete).



Csak akkor hat, ha a felhasznált energia egyenlő vagy meghaladja Ép-inek számát.

Ez alól a személyiséggel felruházottak kivételek, ők MME-t dobnak, nem az Ép-ik adják ellenállásukat.

### Élőholt érzékek

**Mana pont:** 4/E

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 5 kör

**Időtartam:** 1 óra/E

A varázslattal a nekromanta egy általa teremtett élőholt érzékeit használhatja, csak koncentrálnia kell. 1 E egy érzékszervet tesz használhatóvá 1 órára, minden további E +1 szervet vagy +1 órát jelent. Csak valamiféle értelemmel rendelkező élőholtakon működik. Ha az élőholt képes volt életében másfajta érzékelésre (pl. infralátás), az a nekromanta számára is elérhető lesz, ha az adott szervre tripla Mp-ot áldoz.

A varázslás után a halott bármilyen messzire távolodhat, a nekromantához Mentálfonál fűzi.

### Élőholt gyógyítása

**Mana pont:** 5/Ép

**Erősség:** 1/5Mp

**Varázslás ideje:** 1 szegmens/Ép

**Időtartam:** végleges

Begyógyítja az élőholtat ért sebeket, ellenállás nincs.

### Élőholt parancsnoklás

**Mana pont:** 1/E

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** a parancs szövegének ideje

**Időtartam:** míg végrehajtja

A nekromanta egyetlen, bármily bonyolult parancsot adhat egy élőholtaknak. Annak képesnek kell lennie felfogni az értelmét, csak ekkor cselekszik megfelelően. A tudattalan holtaknak nincs ellenállása, a többi ME-t dobhat vagy ha ez nincs, Ép-i számát használja ellenállásra. Ez a varázslat a személyiséggel rendelkezőkre is hat.

### Élőholt sebzése

**Mana pont:** 4/Ép

**Erősség:** 1/4Mp

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** egyszeri

Feloldja az élőholt mágikus életerejét, ezáltal sebz. Ezt a hatást még a vámpírok is csak hosszú idő után képesek visszagyógyulni.

### Élőholt teremtés

**Mana pont:** 15

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 5 kör

**Időtartam:** végleges

A varázslat egy alap zombit kreál egy holttestből. Lásd bm. Max. Ép-je utána növelhető, de legfeljebb az eredeti, élő teremtmény max Ép-inek számáig.

### Élőholt űzése

**Mana pont:** 1/Ép

**Erősség:** 1/1Mp

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** leírás

Egyezik a papok Űzés- evilági lények varázslatával, de ez élőholtakra hat. Itt is az Ép-k jelentik az ellenállást. Ez alól a személyiséggel felruházottak kivételek, ők MME-t dobnak.

### Az értelem adomány - értelemmel felruházás

**Mana pont:** 5/E

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 5 kör

**Időtartam:** 1 nap/E

Egyezik a bm mágijával.

## Tudattal felruházás

**Mana pont:** 10/E

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 5 kör

**Időtartam:** 1 nap/E

Egyezik a bm mágiájával. Ha a test lelke még közel van (66 percnél nem régebben halott), akkor azt idézi vissza, ez is hű a nekromantához, bárhogy gyűlölte előtte. Viszont nem tud varázsolni vagy pszit használni.

## Személyiséggel felruházás

Ezt a nekromanták nem használják, csak Rúnamágiával és Lélekidézéssel.

## Gyilkos kéz

**Mana pont:** 5/E

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** 3 kör + 2 perc

Az áldozat(ok) torkát kéken izzó kísértetmarok kapja szorításba és fokozatosan (3 kör alatt) elszívja lelküket, ha nem dobják meg AME és MME- jüket. Ezután egy kóbor lélekkel helyettesíti azt, mely a nekromanta ellenfeleire támad (tudatos é.h., az áldozat harci képességeivel). Ha a kéz megragadta az alanyt és az nem tudott ellenállni, akkor cslekvésképtelenül szemlélheti saját halálát, a kékesen izzó lidércmarkot. Az idő lejártával a test összeesik és végleg megnyugszik. Minden célpontra külön Mp-t kell áldozni.

A varázslat erősebb változata, ha a nekromanta Rúnamágiával szabadítja el, ekkor a varázslási idő 3 perc, az E kétszeres lesz. Ezt a változatot elég akkor célozni, ha a nekromanta elkészült a rúnákkal. Ezután 1 perce marad a célzásra, ha nem szabadítja el a varázslatot, az hatástalanul elenyészik (a rúnák utána újratölthetőek).

## Halott beszéd

**Mana pont:** 4/E

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 5 kör

**Időtartam:** 10 perc/E

A nekromanta képes egy általa teremtett, legalább értelemmel rendelkező élőholt száján át beszélni (akkor is, ha annak nincs már hangképző szerve). Minden E 10 percig biztosítja a hatást.

A varázslattal parancsolhat is teremtményének, de nem varázsolhat rajta keresztül.

Végrehajtása után a halott bármilyen messze távolodhat, a nekromantához Mentálfonál fűzi.

## Halottérzékelés

**Mana pont:** 1/E

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** 1 perc

Minden élőholtat érez a Zónában, megtudja Necrografiai osztályukat, típusukat (zombi, vámpírúr) és hatalmuk körülbelüli mértékét. Észleli az álcázottakat is, ha az E elég. MME van ellene, ha az élőholtak van Pszi-pajzsa, azt le kell győzni E-ben, hogy kiderüljön igazi valója.

## Halott anyag formázása

**Mana pont:** 1/5 kg

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 perc

**Időtartam:** 1 óra

A nekromanta szervek vagy csontok, esetleg egy egész holttest vagy egy saját maga által létrehozott é.h. kinézetét formálhatja át. Létrehozható más arcvonás, testalkat, más faj, szervek esetén más funkció vagy forma. Vagy esetleg csak teljesen eltorzítható, akár porrá is omlasztható a formálandó anyag. Esetleg eltüntethető a sebek (pusztán kozmetikai értékkel, az élőholt ettől még nem gyógyul). Ehhez a varázslathoz Anatómia ismerete szükséges, a változtatás mértékétől függő szinten.

Ha a varázslattal holttestet vagy szervet, csontokat formál a nekromanta, akkor azok véglegesen az új formájukban maradnak, akár több

részt is összeforraszthat, kivéve, ha már „működő” élőholtól van szó.

### Halottpusztító aura

**Mana pont:** 10/E

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** 6 kör

Olyan, láthatatlan aurát hoz létre a nekromanta körüli 5 m sugarú gömbben, mely E-től függően elpusztít bizonyos élőholtakat:

tudattalan 1 E

értelmes 3 E

tudatos 5 E

személyiséges 10 E

Az E felhasználható a terület növelésére is, 1 E +2 m sugarat ad (max. Zónányit). Pszivel vagy más ME-vel rendelkezők rendelkezők MME-t tehetnek ellene.

A magasabb erejű változatok természetesen hatnak az alacsonyabb rendű holtakra is. Rúnamágiával létrehozott lényekre nem hat, továbbá azokra sem, amelyeknek nincs anyagi formájuk, hanem beköltöztek egy testbe (ezek ellen a Bitorló kilökése használható).

### Holtak faggatása

**Mana pont:** 50

**Erősség:** 50

**Varázslás ideje:** 5 kör

**Időtartam:** 50 kör

Kérdéseket tehet fel egy halott lelkének oly módon, hogy a lelket megidézi egy rövid időre. Csapdába ejteni vagy bezárni ugyan lehet, de az 50 kör után mindenképp kiszabadul és visszatér a Körforgásba. Ehhez szükség van a lélek egykori testére, annak egy darabjára vagy Igaz Nevére. A lelket nem kötelezi semmire maga a varázslat, úgy felel, ahogy jónak látja (persze a nekromanta kényszerítheti vagy olvashat emlékeiben Mentálmágiával és egyéb különböző eszközökkel – pl. azzal, hogy örök bezárással fenyegeti, mert a lélek nem tudja, hogy 50 kör múlva megszabadul).

A varázslat Rúnamágiával végrehajtva 5 perc alatt felírható, 30 Mp.

### Holtak gátja / holtak börtöne

**Mana pont:** 6/E

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** 5 perc

Olyan, láthatatlan aurát hoz létre a nekromanta körüli 5 m sugarú gömbben, mely E-től függően távoltart bizonyos élőholtakat:

Tudattalan 1 E

Értelmes 3 E

Tudatos 5 E

Személyiséges 10 E

Az E felhasználható a terület növelésére is, 1 E +5 m sugarat ad (max. Zónányit). Pszivel rendelkezők MME-t tehetnek ellene.

A magasabb erejű változatok természetesen hatnak az alacsonyabbrendű holtakra is. Távol tartja a testbe költözött élőholt szellemeket is, akár aktívak, akár hordozójuk tudata irányít (ilyenkor a hordozó a terület határán megbénul). Hat a rúnamágikus élőholtakra is.

A Holtak börtöne mindenben egyezik a holtak gátjával, kivéve, hogy ez egy bizonyos területen belülré zárja az élőholtakat.

### Holtak megelevenítése

**Mana pont:** 15

**Erősség:** 15

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** 1 kör

A Zónában minden holttestet mozgásra kényszerít, azok zombiként követik a nekromanta parancsait.

Hat a sírban fekvőkre is, feltéve, hogy nem felszentelt a sír.

### Holtak megnyugtatósa

**Mana pont:** 3/áldozat

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** végleges

A nekromanta képes a tudattalan élőholtakat végső nyugalomba küldeni. Az

élőholtak a földre rognak és nem mozdulnak többé. Csak tudattalanra hat.

### Holtak mécsese

**Mana pont:** 5

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** 10 kör

A Zónában az összes, IV. vagy kisebb osztályú élőholt kísérteties fehér fényben kezd derengeni. Ellenállás nincs.

### Kémkoponya

**Mana pont:** 15

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** 10 perc

Egy repülő koponyát idéz, melynek szemeivel láthat (ekkor a saját szemei nem működnek). A koponya max. 50 m- re távolodhat a nekromantától.

+10 Mp-ért 360 fokos látás nyerhető.

Ha a nekromanta nem használja a koponya „szemeit”, akkor az mozdulatlanul lebeg, bár arrébb lökhető. Sebzések ellen egyszerű koponyaként viselkedik, bár mágikus.

A varázslat valójában egy II. osztályú szellemet zár a koponyába, ennek megfelelően lehet ellene tenni.

### Láthatatlanság élőholtak előtt

**Mana pont:** 1/10 kg

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** 1 kör

Hasonló, mint a varázslói láthatatlanság, csak ez élőholtakkal szemben működik (és kizárólag ellenük). Az élőholtak semmilyen módszerrel nem láthatják, csak mágiával vagy pszivel. Egyebekben lásd. a Láthatatlanság varázslatot.

### Megosztott erő

**Mana pont:** 30 + átadott Mp

**Erősség:** 30

**Varázslás ideje:** 30 kör

**Időtartam:** amíg akarja

A nekromanta Mp- t adhat át egy általa teremtett, tudattal (kivételes eset, kizárólag ez a varázslat adhat ezeknek Mp-t, és csak a nekromanta által a helyzet ismeretében parancsba adott varázslatokat használják, egyszerre csak egyet) vagy személyiséggel felruházott (szabadon dönthet varázslatairól) élőholtaknak, mely ettől fogva az adott Mp- ből képes Nekromanciát használni. Viszont ezeket az Mp- ket a nekromanta időlegesen elveszíti. Az élőholt Mp- i akkor térnek vissza, ha a varázsló feltölti saját készleteit (az élőholt Mp- it úgy kezeleve, mintha a sajátjai lennének és ezek az Mp- k mindig utoljára térnek vissza, miután a nekromanta már feltöltődött).

Ha az élőholt elpusztul, a nekromanta visszakapja ugyan Mp-it, de még vissza kell töltenie őket.

### Regeneráció

**Mana pont:** lásd a leírást

**Erősség:** 10/Mp

**Varázslás ideje:** 1 szegmens \* Mp

**Hatótáv:** érintés

**Időtartam:** végleges

Képes egy élő szervezettel rendelkező homonkuluszt vagy ép testű élőholtat (amely képes még étkezni) a regeneráció képességével felruházni. Ahogy a homonkulusz teste sérülést kap, a test látványos és gyors gyógyulásnak indul, és pár óra alatt a régi test alakját veszi fel újra. A regeneráció sebességét az alábbi módon számíthatjuk ki: 1ÉP-t regenerálódik 12óra/a 10MP számszorosával. Ez azt jelenti hogy 10MPért 12óra, 20MP ért 6 óra, 30MP ért 3 óra, 40MP ért 1.5 óra, 50MP ért 45 perc, és így tovább, de max. 100MP/1perc időtartalomig (a tört számokat lefelé kell kerekíteni). A gyors gyógyulás miatt a szervezetet élelemmel kell ellátni ami a napi élelem akár 2-3\*-osa is lehet (vagyis pl. napi 4-6 adag húst eszik egyetlen homonkulusz). A varázslat ebből teremti újra a testet.

Ha dupla Mp-t áldoz a nekromanta, nem kell ételt sem fogyasztania a homonkulusznak.

## Rémteremtés

**Mana pont:** leírás

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 3 óra

**Időtartam:** végleges

A nekromanta egy ép holttestből rúnamágikus úton létrehozhat bizonyos élőholt rémeket:

Árny 50 Mp

Fantom 35 Mp

Gahul 60 Mp

Hatysa/Lesath 150 Mp

Vámpír 120 Mp

Vámpírúr 200 Mp

Vérfarkas 100 Mp

(Az Mp-értékek irányadók, más lények is teremthetők, a KM adja meg ezek Mp-igényét.)

Ezek a lények mind a nekromanta szolgálai, ha mágiát tudnak használni, az mindig nekromancia. Ha a nekromanta meghal, a maguk urai lesznek. Annyi ilyen szolgálja lehet, amennyi Ake-nek nyegede.

## Tremens

**Mana pont:** 4

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** feltétel teljesül

Egy holttest tehet egy mozdulatot (felül, int, pislog, meghúzza a kart, amin keze pihen stb.), ha a nekromanta által megadott feltétel beteljesül (idő letelte, személy közelbe érkezte, érintés, koporsójának kinyitása stb.). Megjegyzendő, hogy érzékelésre csak 5 m-en belül képes a varázslat,

tehát a „meglát egy személyt” opció csak ezen belül működik, továbbá nem képes specifikus érzékelésre (fajok vagy adott személyek megkülönböztetése).

A Tremens összekapcsolható más nekromantikus mágiákkal is, nagyszerű időzítőként szolgálva. Ritka hatásos lehet például egy, a holttestre mondott Tetemrobbantással kombinálva – de akár lehet Élőholt teremtés vagy bármi más is lehetséges, ami józan ésszel elképzelhető. De csak olyan varázslatokat szabadíthat el, amelyek közvetlenül a holttestre hatnak – vagy fordítva, meg is szüntetheti őket.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

A „Holtak faggatása” varázslat felhasználásra került a Rúnamágia (ismeretlen szerző, Atlantisz) című cikkhez, szerző vagy forrás feltüntetése nélkül.

A „Regeneráció” varázslat felhasználásra került A nekromanták nagykönyve 1.0 (Jackal, Kalandozok) című cikkhez, szerző vagy forrás feltüntetése nélkül.