

## Rúnamágia



Ide tartoznak azon varázslatok, melyek rúnamágikus módon is vagy kizárólag úgy hozhatóak létre. Mindegyiknél meg van adva, melyik ághoz tartozik, a nekromanta csak akkor használhatja, ha ismeri azt az ösvényt.

Ezekon kívül még sok más nekromanta varázslat is felírható Rúnamágiával, a hagyományos módon: Kisugárzó, Végrehajtó, Ki- és Körbezáró körökkel stb. Pl.: a Holtak gátja/Holtak börtöne beleírható egy Kizáró körbe, így véglegesítve hatásukat. Vagy a Halottpusztító aura egy Végrehajtó körbe.

Ezek már megegyezés kérdései.

### Bitorló kilökése

**Típus:** élőholtak  
**Mana pont:** lent  
**Erősség:** 1  
**Varázslás ideje:** 5 perc (rúna)  
**Időtartam:** végleges

Kiűzhet egy bitorló lelket (vérfarkas, befurakodott sámán stb.) valakiből. Az áldozat visszanyeri az uralmat teste és elméje felett. Mp igény a necrografiai osztálytól függ, egy varázshasználó megszálló lelkét IX. osztályúnak kell tekinteni, démonoknál a necrografiai osztály számít (démonurak és hercegek kiűzésére csak akkor alkalmas, ha a nekromanta bír a Demonológia 5. fokával, és ezt nyilván a démon sem nézi tétlenül).

I-III. osztály: 20 Mp  
 IV-VI. osztály: 50 Mp  
 VII-IX. osztály: 100 Mp  
 X. osztály: 150 Mp

### Csontvázhorda

**Típus:** élőholtak  
**Mana pont:** 85  
**Erősség:** 1  
**Varázslás ideje:** 10 perc  
**Időtartam:** 1 nap

Akit a rúnák felrajzolása után a nekromanta környezetében (50 m) megölnek az időtartam alatt, az csontvázként felkel (értékei a Csontváztestőr nevű varázslatnál) és szolgálja őt az időtartam végéig.

### Gyilkos árny

**Típus:** túlontúl  
**Mana pont:** 50  
**Erősség:** 1  
**Varázslás ideje:** 5 perc  
**Időtartam:** 1 támadás, vagy amíg sértetlen

Védő rajzolat, melyet egy sima felületre kell festeni. A rajz egy életerővel táplálkozó szellemet idéz arra, aki elhalad előtte. A szellem ráugrik/esik áldoztára. A támadás TÉ-je 100, még mágikus fegyverrel sem védhető. A szellem körönként 1 Ép- t rabol el, míg áldozata ki nem szabadul vagy meg nem hal. Kiszabadulni sikeres Ake/Ák (amelyik nagyobb) ÉS Erő próbával lehet, de ezekhez minden



körben -1 járul. Ha kiszabadult vagy meghalt, a szellem eltávozik. A rajz utántölthető, a nekromantát nem támadja.

## Gyilkos kéz

**Típus:** túllontúl

**Mana pont:** 5/E

**Erősség:** 10

**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.). Ha a kéz megragadta az alanyt és az nem tudott ellenállni, akkor cselekvésképtelenül 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).**

## Halottirányítás bélyege

**Típus:** élőholtak

**Mana pont:** 50

**Varázslás ideje:** 3 kör

**Időtartam:** végleges

**Hatótáv:** -

Tudattalan élőholtra, vagy emberre írják a bélyeget, s az a varázsló zónájában van, a transzállapot segítségével képes lesz beleköltözni. Ember esetén csak akkor tudja irányítani, ha nagyobb az Akaratereje, vagy az beleegyeznek. A varázsló így szabadon mozoghat új testével, a régi testével elveszíti a kapcsolatát. Ha eltávolodik tőle, 2 körig tart visszajutnia a lelkének, s K6 körig kába lesz. Ha közben megölik eredeti testét, akkor a lelke a körforgásba távozik. Új testét teljesen érzi, vagyis ha élőhalott volt, nem fog fájdalmat érezni, de ha a

test erre képes volt, akkor igen. Ha új testét megölik, a varázsló kómába esik 6 órára.

Itt nem fenyeget a lélek eltévedésének veszélye, a bélyeg az iránymutató.

## Holtak faggatása

**Típus:** élőholtak

**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 szólítása

**Típus:** élőholtak

**Mana pont:** 100+spec

**Erősség:** 100

**Varázslás ideje:** 10 perc

**Időtartam:** 1 óra

A varázslat a rúnamágia egy nagyhatalmú darabja. A nekromanta pentagrammája a környék (1 km- es átmérő) összes halottját (akár a föld alatt is) ideiglenesen élőholtá változtatja, melyeknek a nekromanta parancsol. Alapban tudattalanok, de +30 Mp- ért értelmessé, +50 Mp- ért tudatosá tehetők. Csatatereken ritka hatásos varázslat, egész seregre tehet szert a nekromanta.

## Klónvarázs

**Típus:** lélek

**Mana pont:** 10/célpont Tsz-e +100

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 2 óra

**Időtartam:** végleges

**Mágiaellenállás:** mentál és asztrál

Egy humanoid tökéletes élőholt mása teremthető meg e rúnamágikus varázslattal. Minden képessége egyezik az eredetivel, a jelleme, tulajdonságai és emlékezete is (lsd. lejjebb). A varázslathoz kell a másolandó alany és egy teljesen ép csontváz, erre nőnek rá a testrészek, a csontok szükség esetén át is alakulnak. A klón tudatát egy tudatos élőholt adja, az eredeti személy teljes tudata csak úgy adható át a klónnak, ha a nekromanta olvasni tud az eredeti emlékei közt és természetesen így is csak töredékek adhatók át (kivéve, ha hónapok állnak a varázsló rendelkezésére egy teljes emlékolvasásra – és a szellem természetesen még így is hibázhat).

A klónt célszerű az eredetitől elzárni a konfliktusok elkerülése érdekében.

A klón engedelmes és hűséges a nekromantához.

Ha a varázslat ereje nem győzi le a másolandó személy ellenállását, a klónozás sikertelen lesz.

## Közös tudat

**Típus:** élőholtak

**Mana pont:** 18

**Erősség:** 10

**Hatótáv:** végtelen

**Varázslás ideje:** 3 perc

**Időtartam:** a jel megtöréséig

**Mágiaellenállás:** -

A varázslat lényege, hogy a készítő saját élőhaltjával egy mentálfonálhoz hasonló kapcsolatot hoz létre. Így bármilyen parancsot adhat az élőhaltnak, és az élőhalt képes is érzékelni a varázsló érzékszervein keresztül. A varázslatnak éppen az a lényege, hogy nem számít a távolság. Hátulütője viszont az hogy a

varázsló nem lát teremtménye érzékszerveivel (kivéve, ha magára felírja a jel párját, ekkor mentálisan beszélgethetnek is, de ez 2xMp-be kerül), tehát csak más varázslatokkal együtt alkalmazva van értelme. Ezen kívül egy tapasztalt mentalista a mentál fonálhoz hasonlóan követni tudja a fonalat a varázslóig, így annak kiléte is könnyen kiderülhet. A varázsjel az élőhalt tarkójára kell írni, megtöréséig aktív a varázslat.

## Kollektív tudat

**Típus:** élőholtak

**Mana pont:** 15 x alany

**Hatótáv:** végtelen

**Varázslás ideje:** 3 perc x alany

**Időtartam:** jelek megtöréséig

**Mágiaellenállás:** -

Az előbbi varázslat továbbfejlesztett változata. Lényege hogy az élőhaltak sorban egymáshoz vannak kötve és egymás érzékeit használhatják, így a varázsló kiadhat egy parancsot amelyet az összes élőhalt végrehajt, annak ellenére hogy teljesen más helyen tartózkodnak. A varázslat a többi részletben megegyezik a Közös tudat nevű varázslattal.

## Lélekmásolat

**Típus:** lélek

**Mana pont:** 200

**Erősség:** 100

**Varázslás ideje:** 1 nap + 1 nap

**Időtartam:** végleges

**Mágiaellenállás:** -

A nekromanták leghatalmasabb mágiája képes a nekromanta (vagy bárki más) lelkét egy kristályba zárva megőrizni. A kristály egy hatalmas (legalább ökölnyi) gyémánt, melynek szerkezetébe a lélek beépül. A nekromanta az első napot a varázslat megidézésével tölti, az alany lelke a második nap folyamán fokozatosan átvándorol a kristályba, teste végül meghal (amíg még mozgásképes – kb. a nap első fele- eltávolodhat a kristálytól, a kapcsolat már létrejött). Ha a nekromanta magára varázsolja és varázslás közben megölik, minden további következmény nélkül hal meg, ha a második napon, akkor Ake-t, és IQ-t kell dobnia -5-tel. Siker esetén a kristályba kerül lelke, de elveszít Ake-jéből és IQ-

jából 1 pontot véglegesen. Ha nem sikerülnek a próbák, meghal (utóbbi más alany esetén is igaz).

Lehetővé válik, hogy a lélek később beköltözhessen egy másik testbe, amennyiben az hozzáér. Ekkor az áldozat MME- t dob 100 E ellen, sikertelenség esetén lelke kiszakad a testből és a Körforgásba kerül (többnyire), helyét a nekromanta lelke veszi át. Ekkor a kristály kiürül, mert a lélek távozott. A nekromanta az új test fizikai képességeit örökli, szellemi képességei megmaradnak.

## Lélekcseré

**Típus:** lélek

**Mana pont:** 100

**Erősség:** 100

**Varázslás ideje:** 1 óra

**Időtartam:** végleges

**Mágiaellenállás:** -

A rituálé végeztével a nekromanta és az áldozat lelke testet cserél. A nekromantára az új testben is vonatkoznak a nekromancia okozta hátrányok, de azokat az új test értékeiből kell kiszámolni. A régi test is megtartja a fizikai hátrányokat az áldozat nagy „öröme”.

## Lélekzúzás

**Típus:** lélek

**Mana pont:** 160

**Varázslás ideje:** 1 nap

**Időtartam:** végleges

**Mágiaellenállás:** -

Ez a rituálé képes egy élőlény lelkét visszalökni a Körforgás legelső szintjére. A lélek elveszti összes eddigi inkarnációjának emlékeit, de Igaz Neve megmarad. Ezentúl nem idézhető meg a varázslat végrehajtása előtti teste vagy tárgyai birtokában (bár nem is lenne sok értelme, nem emlékszik semmire). A varázslatot leginkább totális, végleges nyomeltüntetésre vagy bosszúra lehet használni.

A varázslathoz a lelket ki kell szakítani testéből vagy meg kell idézni, majd bezárni. Ezután végezhető el rajta a rituálé.

Ezt a varázslatot nagyon kevés nekromanta ismeri, és még kevesebb alkalmazza. Ugyanis a procedúra beavatkozás az istenek szabályaiba, a lélekvándorlásba, és ezért az égiek hajlamosak (nem

meglepő módon) minden elérhető erejükkel a bolond halandóra lesújtani (megkeserítik életét, szolgálkával üldöztetik stb.).

## Magzat megrontása

**Típus:** lélek

**Mana pont:** 120

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 60 kör

**Időtartam:** végleges

**Mágiaellenállás:** -

A nekromanta képes e varázslattal szellemét új testbe költöztetni. A varázslat egy születendő magzatba plántálja a nekromanta lelkét, a magzat bármely elfszabású faj bármilyen nemű tagja lehet.

A rituálé végeztével a varázsló lelke 1 óra alatt elszivárog régi testéből (mely az 1 óra teltével holtan esik össze) és átköltözik a magzatba, kilökve annak lelkét.

Innentől fogva serdülőkkora végéig a gyermeket eredeti lelke irányítja, mely a nekromanta lelkének ébredésekor szertefoszlik, de meghagyja emlékeit. A nekromanta az új test fizikai képességeit használhatja, saját szellemi képességei mellett.

A varázslat kiküszöböl mindenféle hibát, egyet kivéve: ha a nekromanta régi testét az 1 óra alatt megölik. Ekkor a lelke azonnal a magzatba száll, de IQ-ja véglegesen csökken 2 ponttal. Ha a magzat születése előtt meghal, a nekromanta lelke visszakerül a lélekvándorlásba.

Ha a varázslat sikeres volt, a nekromanta lelkét már szinte lehetetlen megtalálni a gyermek aurájában: 5. fokú Auraelemzés kell hozzá, mert a varázslat az aura 6., legelső rétegébe rejti el a nekromanta szellemét. Viszont a nekromantának is ismernie kell ezen a szinten a képzettséget, plusz a Magasmágia 5. fokát is, hogy végrehajthassa a rituálét.

A betolakodó lelket kiűzni igen nehéz, nagy hatalom szükséges hozzá (Bitorló kilökése IX. osztályra, papi dolgok), vagy a gyermek megölése (ekkor a nekromanta szelleme is eltávozik). Ha a nekromanta lelke felébredt, akkor már nem űzhető el, a testben immár ő létezik.

## Princípium áthelyezése

**Típus:** lélek

**Mana pont:** 150

**Erősség:** 150

**Varázslás ideje:** 1 óra

**Időtartam:** végleges

**Mágiaellenállás:** -

A lelket és az életerőt áthelyezi egy másik testbe. A fogadó test lehet akár halott is, akkor is élőként viselkedik a továbbiakban (ha ép). Az új test fizikai képességei (Erő, Ügyesség, Gyorsaság, Állóképesség, Szépség) megmaradnak, de a többi a régi éntől függ, ezekre jön még a sorvadás. Bárki lehet alanya, ha beleegyezik, de a fogadó test, ha nem is halott, de legalább ájult kell, legyen. A befogadó lelke eltávozik, a körforgásba kerül. Ez a varázslat szintén az istenek törvényeit bolygatja, alkalmazója számíthat rosszallásukra.

A procedúrát Rúnamágia 5. fok és Magasmágia 5. fok megléte esetén lehet csak végrehajtani.

Vonakodó célpontra Lélekaltatás kell.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

Egy varázslat (Holtak faggatása) Az élőholtak mágiája (ismeretlen szerző, Atlantisz) cikkből került átvételre, szerző vagy forrás feltüntetése nélkül.

A cikk 3 varázslata (Közös tudat, Kollektív tudat, Halottirányítás bélyege) felhasználásra került A nekromanták nagykönyve (Jackal, Kalandozok) című íráshoz, szerző vagy forrás megjelölése nélkül.