

Nekromanta



A nekromanta annyiban különbözik a boszorkánymestertől, hogy ő nem foglalkozik mérgekkel, rontással s csak ritkán átokkal. Majd minden esetben a holtakkal vagyis azokon keresztül cselekszik. Vagy a különlegességeiket vetik be s használják a démonok varázslatait, amelyek érdekes dolgokból állnak. Második különleges képességük a Nekromancia mágia használata, amelynek több részből állnak:

- vérmágia
- varázslói nekromancia
- boszorkánymesteri nekromancia és átok
- egyedi démonikus eredetű nekromancia

Kidobás értékei:

Erő	3K6
Állóképesség	2K6+6
Gyorsaság	2K6+6
Ügyesség	K10+8
Egészség	3K6 (2x)
Szépség	3K6
Intelligencia	K10+8
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	3K6 (2x)
Érzékelés	K10+8

Harci képességek

Ké	6
Té	16
Vé	60
Cé	0
HM/szint	7 (2)
Kp alap	7
Kp/szint	3
Ép alap	6
Fp alap	6
Fp/szint	K6+3
Mp alap	5
Mp/szint	7
Pszi	Pyarroni

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Írás/olvasás	Af
Anatómia	Af
Sebgyógyítás	Af
Helyismeret	Af/ 30%
Démonikus mágia ism. / használat	Mf
Démonikus ősi nyelv ismeret	Af
3 nyelv ismeret (közös, 2 választható)	Af 5,4,4
Pszi (Pyarroni)	Mf
3 Mágiaismeret (pap, varázsló, bm.)	Af
Fegyverhasználat (nekromanta tör)	Af



Tsz.	Képzettség	Fok/%
4.	Rúnamágia - nekromancia	Af
6.	Fegyverhasználat (nekromanta tör)	Af
10.	Ósi nyelv ismerete	Mf

Tapasztalati pontok

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-285	1
286-570	2
571-1200	3
1201-2450	4
2451-5000	5
5001-10000	6
10001-22000	7
22001-45000	8
45001-70000	9
70001-96000	10
96001-	11
További szint:	43000

Választható fajok

csak ember

Felszerelés

3k6 arany

Nekromanta Bot - ez megegyezik a boszorkánymesteri botokkal

Nekromanta Tör - T/k: 2, Ké: 7, Té: 8, Vé:1, S: 1k6+1 Ez egy fogakkal rendelkező, a csontot ketté vágni bíró tor.

Vért - Ez egy különleges dolog, mivel csak félvért, de bordákból és bőrből áll (természetesen kikeményítve) értékei: SFÉ: 3 MGT: 1 Súly: 10 kg Anyag: csont és bőr.

Támadóvarázslatok:

- a boszorkánymesteri mágia 3 támadó eleme
- varázslói mágia 2 támadó eleme (pl. nyíl , zápor) valamint 1 elem a mágiaelemek közül

- démonikus támadás

NEKROMANCIA, avagy az igazi **FEKETEMÁGIA**

Figyelem ! Minden nekromanta kivéve a varázslókat (pl. Aylr Arkhon) abszolút és teljesen fekete mágia alkalmazónak minősülnek.

Démonikus nekromancia

Lélekörvény

Mana pont: 26

Erősség: 3

Sebzés: 2K6+1

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 1 kör

A varázsló örvényt kelt a lélekáramlás síkja közt és az elsődleges anyagi sík közt s ez kínzó fájdalmat okoz annak akinél ez az örvény megnyílik.

Koponya csapás

Mana pont: 7

Erősség: 1

Sebzés: K10

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: azonnali, egyszerű

Egy gomolygó lelkekre emlékeztető golyó csap ki a mágus kezéből. A csapás abszolút fizikális.

Lélek szívás

Mana pont: 5

Erősség: 1

Sebzés: lásd a leírást

Varázslás ideje: 1 kör/1 Ép vagy 8 Fp

Időtartam: idő + 2 kör

Csak nyugodt helyzetben lévő „alanyon” lehet ezt alkalmazni, s bizony elég fájdalmas mert magát a lelket tépi ki az áldozatból. A varázslat után még két körön át émelyeg s kábult módosítók hatnak rá. A sebzés érdekesen alakul: mivel itt lélek szívásról van szó ezért az életerő átáramlik a varázsló testébe, s hogy ez

mennyi arról k6-al kell dönteni...amennyiben a dobás 6 abban az esetben a sebzés 1 Ép !!

Ez a varázslat összefügg a nekromanták különleges képességével, mivel az így kinyert életerő a fekete varázsló testébe kerülve azt a saját testének gyógyítására is használhatja, VAGY (!) MINDEN 3. ÉP EGY ÚJABB ÉLETÉVET AD NEKIK !

Lélek átváltoztatás

Mana pont: 39

Erősség: 4

Sebzés: -

Varázslás ideje: 4 kör

Időtartam: szint x 2 kör

A varázslat lényege, hogy egy már elvesztett lélek testi „szépségét” felveszi vagyis a kinézetét magára ölti. Tökéletes átalakulás csak asztrál vagy mentál szemmel leplezhető le.

Élőhalott teremtése 2

Mana pont: 18

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 9 szegmens

Időtartam: 5 kör vagy amíg az élőholt a zónában van

Itt annyi a különbség a boszorkánymesteri nekromancia hasonló nevű mágiájához, hogy itt addig tart a hatás amíg az élőholt a nekromanta hatókörében van.

Teleport - Nekroport

Mana pont: 37 + speciális

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: egyszeri

Ez egy érdekes varázslat. Hasonlatos a varázslói mágiában leírtakhoz, mert itt is valós mágikus helyváltatásról van szó ám itt a lelkek segítségével hagyja el a

helyet. Az alap „hely” a zóna de minden 10 Mp-ért ez a háromszorosára emelhető.

A Nekromanták különleges képessége

A hosszúélet az életerő elszívásán keresztül. Minden 3. démoni mágiával elszívott életnedv egy évet ad az életkor maximumhoz.

A másik érdekességük természetesen nem törvényszerű DE nagyon valószínű: élőhalottá válnak, de tudatos élőhalottá.

A nekromanták lakóhelyei

Ők csakis és kizárólag bárhol megfordulhatnak, de a legjobban a koponya motívumos

és halált idéző helyeket kedvelik. A fő megtalálhatóságuk:

- a Démonikus óvidék
- Taba el Ibara fekete homok földje
- Elátkozott vidék
- Gorvik
- Crantai romok
- Erioni nekropolisz

Történelem, vallás:

Az igazi nekromanták nem a varázsló kasztba tartoznak, bár számuk azok közül a legnépesebb. Róluk semmit sem lehet tudni jóformán. Valahogy Kyria bukása után jelentek meg a Démonikus óvidék, a crantai romok és az erioni nekropoliszban egyaránt. De nem csak élő formában, hanem élőholtként is. Hatalmukat a démonoknak köszönhetik s ezért tisztelik is őket ma már nincs a vallásukban nyoma: terület függő a vallásuk - Démonikus óvidék: Brej Anar (sötét átkok démon ÚRNŐJE) Crantai romok: Hanillah (egy volt crantai rontás angyal) Nekropoliszok: Ranah'ad Kalum (rothasztás káosz angyal fattya)

A jelenleg is élő (már 225 éve) a legnagyobbak egyike ha nem a legnagyobb Mozenrat a fekete homok ura (Taba el Ibara - mélysivatag és az Elátkozott vidék) határa közt akinek a jobb keze félig démoni gép - benne rengeteg varázserő - valamint egy ereklyét visel minden körülmény között : egy Sivtagi Aquir csontjaiból csinálta, s védi őt majd minden hatalomszó ellen. Ruháján különleges rúnák

amelyek mindentől védik bizonyos mértékig (3 sfé). Már négy kalandor csapat is kísérletezett a megölésével egy dzsad nekromanta (varázsló) megbízásául, de az utolsó támadás után Mozenrat személyesen felkereste a másik varázshasználót s az alulmaradt. Innentől kezdve már semmit sem lehet róla tudni.

A nekromanták mananyeréséről: A nekromanták nem ismerik a kyr pszi kisajtolását. Ennek magyarázata az, hogy életük során alapvetően lassú manipulációkat, litániákat tanulnak, ők a „ráérős” típusok a varázslók közül. Ezért ha ismerik is a módszert akkor is inkább a nekromanta managyűjtési módszereket részesítik előnyben. Ezekről tudni kell hogy mivel az életerő test-test kontaktuson keresztül áramlik a legjobban ezért effektíve így lehet a leghatékonyabban begyűjteni. Vannak nem érintéses varázslataik is, azonban ezek lényegesen kisebb hatásokkal működnek. Természetesen, ha nem nyílik alkalmuk rá vagy csak egyszerűen nem akarnak feltűnést kelteni akkor a kivonást is alkalmazhatják hiszen az lényegesen „megszokottabb” disziplína. Álljanak itt az alábbi managyűjtési módszerek:

Vampiric Touch (FAI)

Mana pont: 10

Táv: érintés (támadó dobás pusztá kézzel)

Kinyerés: K6+4xTsz

Varázslás ideje: 1 szegmens

Levédés: asztrál próba. Ha sikerül, fele sebzés

Minden 10.MP után egy Ép veszteség. Ilyen módon sohasem mehet 0 Ép alá. Hat több Ép-je veszne el az áldozatnak, mint amennyi van, akkor sem hal meg, csak arányosan összeaszódik a bőre, és emberi ronccsá torzítja a mágia. Minden plussz alkalomra állóképesség prb. -próbálkozások száma*2/8 óra. (ha sikertelen akkor KM decision). Minden sikeres használat után a varázsló kába K6 körig.

Vérporlasztás (FAI)

Mana pont: 10

Táv: zóna

Kinyerés: 3 körön belül okozott Ép sebzés x Tsz

Varázslás ideje: 5 szegmens

Levédés: nincsen

Olyan lényre nem alkalmazható aki nem „súlyosan sérült”, (Ép sebz, fokozott vérzés). A seb 2* lassabban gyógyul.

Rituálé (FAI)

Mana pont: 10

Varázslás ideje: 2K6 perc + előkészületek (KM decision)

Kinyerés: Max. Mp

Táv: speciális materiális közvetítővel helyben

A varázslathoz egy rituális varázskör szükségeltetik, illetve egy varázssital (5MP az elkészítése es a komponensek ára 1 ezüst), és egy áldozat. A rituálé végeztével az áldozat egy pillanat alatt meghal, nem szenved, mivel az energia azonnal távozik a testéből. Ha az áldozat kilép a körből a rituálé megszakad (KM decision).

Rituális varázskör (FAI)

Mana pont: 5

Komponens: foszfor

A rituálé kezdetekor a varázsló meggyújtja a kört ami pont akkora ég körbe mikorra a rituálé véget ér. A rituálé végén hatalmasat lobban majd végleg elalszik. A lobbanás jelzi a varázslat sikerét.

2005.11.10.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Csaba MAGUS oldala

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk nagy része, a varázslatokat nem számítva azonos az Atlantisz oldalon szereplő Nekromanta című írással. A cikk megjelent Cyrus oldalán is.