

A nekromanták nagykönyve 1.0



A szerző megjegyzése: a M.A.G.U.S. szerepjáték alapjaira íródo kiegészítő tanulmány, ami jelenleg az 1.00 verziónál tart, hibajavítás és kipróbálás előtt. A „mű” emiatt sok hibát és tartalmi pontatlanságot tartalmazhat. Ezen kívül az irományt nem egyedül szerkesztettem így a FAI rész alatt található varázslatok másolatok. ALL RIGHTS RESERVED. TM.

Jackal, Master of all Time

El Sahred után szabadon.

A nekromancia alapjairól: Általában véve azt nevezzük nekromanciának amely az élet utáni „élettel” foglalkozik, vagyis élőholtakkal az élet nem természetes megszüntetésével, életerőn keresztüli manipulációval. A nekromancia fekete mágia!, mindazonáltal nem minden fekete mágia nekromancia (csak nagy része). A nekromanták úgy vélik hogy maga az életerő mint éltető energia is hordoz magában olyan összetevőket, amelyek egy speciális felhasználás során manává alakíthatók. Általában ezek a halálnak nem a legkegyesebb formái közé tartoznak, bár ez a nekromantákat nem különösebben zavarja. Mindenesetre azt ki kell kötnünk hogy egy nekromanta nem feltétlenül gonosz viszont sosem JÓ, ami azt jelenti hogy bár nem öldösi nyakló nélkül a teremtményeket, hogy élőhalott seregeket gyártson, de sosem lehet élet a jellemében.

Ezekon kívül az alábbi fajok vagy alkalmatlanságuknál vagy az életszeretüknel fogva nem lesznek nekromanták: khál, törpe, jenn, gnóm, elf (természetesen jellemtorzulással vagy a KM döntésével lehetnek). Van még egy fontos motívum a nekromanták életében. Bár elveszik mások életét, vagy emberi ronccsá teszik őket, ezt soha nem kíntás útján történik. Ennek oka nem a nekromanták emberszeretében keresendő hanem abban, hogy egy áldozat minél tovább kíntódik annál nehezebben és kisebb mértékben távozik belőle az életenergia. Ezen kívül kíntás képzettséget soha, semmilyen körülmények között nem tanulnak. Ez magyarázza hogy Doran, bár feketemágia, befogadta a falai közé.

Az élőhalottakról általában

Az élőhalottakat Abdul al Sahred nekrogáfiája 10 osztályba sorolja. Ezek közül szoroson a nekromancia tudományába sorolhatóak az alábbi osztályok:

- tudattalan élőhalottak: Carnomak, Izar, Zombi
- éji rémek: bosszúálló (Beid), Múmia, Örző, Syvan
- kóborló dögök: Kóbor lélek (Hektor), Rémlátó, Torz, Vérfarkas, Crantai kóborló
- vérivó élőhalottak: Gahul, Seidal (Vámpírfa), Vámpír



- lidércek: Árny (Arich), Fantom, Lánglidérc
- szellemek: Ragályhalál (Rutculus), Tortor Spiritus
- életerővel táplálkozó szellemek: Hatysa, Lesath
- elhunytak lelke

Egyéb be nem sorolható élő halottak: Ansinatis, Fekete Láng, Homonkulusz, Megszállott, Testvérek

Játéktechnikai megjegyzések

A legalapvetőbb amit le kell szögezni, hogy az összes élőhalottból hiányzik az élet princípiuma, vagyis az az éltető erő ami a testet a lélekkel összeköti. Tehát ha egy lelket beleidézünk egy testbe attól még nem lesz meg ez élőhalottban az élet princípiuma, bár a lélek kiterjesztette a testre a személyes auráját. Mivel a lélekkel bíró élőhalottaknak van személyes aurája ezért nem lehetnek alanyai a természetes anyagok mágiájának. Természetesen a kísérteteknél, lidérceknél illetve bármilyen testtel nem bíró élőhalottaknál ez fel sem merül. Ezeket a lényeket csak mágikus fegyver sebzí. A megidézett teremtményeknek a teste mindig mágikus anyagból épül fel éppen ezért ezeket is csak mágikus fegyver sebzí és ők sem lehetnek alanyai a természetes anyagok mágiájának. Méreg az élőhalottakra teljesen hatástalan, mivel a legtöbbjüknek nincsen már működő szervrendszerük, de ha van is az sem kötődik a testhez. Mentálisan általában annyira eltorzultak, hogy gyakorlatilag befolyásolhatatlanok, ezért legtöbbjük immunis a mentál mágiára. Asztráljuk eltorzult, általában magas a mágiaellenállásuk. Mivel a fájdalmat nem érzik ezért minden esetben túlütéssel sebezhetőek csak. Fp-jük nincs. A tudattalan élőholtak mindig csak egy parancsot - amit a megidézőjük beléjük plántált - teljesítik, a cél érdekében bármit megtesznek. Gazdájuk iránt csak vak hűséget éreznek. Az eltorzult lelkek intelligenciájuknak megfelelően cselekednek, nehezen befolyásolhatóak mivel általában a vak gyűlölet hajtja őket.

Az elhunytak lelke egy kicsit eltér az általánostól. Mivel őket általában homonkuluszba zárják, nem különösebben örülnek neki, és megidézőjük ellen fordulnak, vagy legalábbis

önpusztító módon a saját homonkulusz testüket teszik tönkre mivel ilyenkor a mágia megtörésével lelkük megnyugvást talál. Ezek a lelkek használhatják mentális képességeiket, mágiát, pszit mint életükben, illetve az asztrál, akaraterő, intelligencia, érzékelés képességüket. A fizikális értékek, tehát az ,az egészség, állóképesség, gyorsaság, ügyesség, szépség, erő igazából a homonkulusz testétől függ és az alany ezeket használja. Természetesen ha a homonkulusz képes rá akkor a lélek is használhatja életében gyakorlott képzettségeit, mesterségét azonban az életbeni harcértékeire - 30-at kap K6 héten keresztül míg meg nem szokja az új testét. Utána a homonkulusz fizikai értékeivel ki kell számolni a harcértékeit ami megközelítőleg annyi lesz mint életében is volt.

Az élőholtak és a háború

Képzeljünk csak el hogy harcászati szempontból milyen hasznos is lenne egy élőhalott sereg. Nincs szükségük élelemre és vízre, utánpótlásra, nem fáradnak el, gyakorlatilag minden terepen bevethetőek, a moráljuk szinte végtelen, nem futamodnak meg, immunisak a mérgekre, átkokra, asztrál-mentál mágiára, nem éreznek fájdalmat sőt igazából fegyverre sincs nagyon szükségük hiszen saját karmaikat, fogaikat használhatják a harcban. És akkor még nem is beszéltünk túlvilági képességeikről. Azonban nézzük meg az ezzel járó hátrányokat: az élőholtak többsége meglehetősen buta, csak a vak gyűlölet hajtja, és nyugodtan belesétálnak egy szépen előállított kelepcebé bármi féle meggondolás nélkül. Az okosabbakkal meg az a baj hogy mivel mágia kényszeríti őket erre síkra ezért inkább ártanak megidézőjüknek, kiforgatják szavait, és minden úton módon gátolják céljait tegyük hozzá jogosan. Általában egy nagyhatalmú mágus irányítja őket, akinek halála a mágikus kötés felbomlását jelenti. És a papok és nekromanták viszonylag egyszerűen elűzik őket sokkal kisebb energiaráfordítással, mint ahogy létrehozták őket. Specializált feladatokra is kevésbé alkalmasak mint az élők; pl. ki látott lesből támadó vagy lopakodó élőhalottat. Egy két ország - név szerint Toron, Abaszisz, Doran, Krán és korlátozott mértékben Ordan

(Fekete lángok) - képes lenne nagyobb méretű seregeket kiállítani élőhalottakból. Hogy mégis miért nem történik szinte minden háborúban? Nézzük meg az okokat. Krán számára a mai nekromancia meglehetősen primitívnek tűnik, a régmúlt mágiákhoz képest, ennek ellenére Krán az „ismerd meg önmagad, és félig győztél, ismerd meg ellenséged és tied a győzelem” elv alapján ebbe a mágiaformába is beleártotta magát. Az hogy eddig miért nem vetette be őket nagyon egyszerű: nem volt ki ellen. Eddig egyetlen egyszer avatkozott be az elmúlt 3000 évben jelentősebben Ynev történelmébe: a Dúlás alatt. Azonban itt is csak egyetlen külső tartomány serege vonult fel. És Krán a változás törvénye alapján nem aprózta el belső erőit hiszen vetélytársai rátörnének és tönkre vernék őket. Mindazon által a Belső tartományokban jól kamatoztathatók, ahol már az élők elpusztulnának ott az élőhalottak még mindig megmaradnak. Abaszisz és Toron esetében igazából mondhatni, hogy nem áll akkora mágikus hatalom a háttérben hogy azt hatékonyan kamatoztathassák. Egyrészt messze nem olyan kifinomultak a módszereik mint pl. Dorannak másrészt túl sok boszorkánymestert kötne le az irányításuk és felügyeletük ami ugye egy ilyen országban megengedhetetlen. Mégis ennek ellenére próbálkoznak vele - tegyük hozzá - eddig nem sok sikerrel. Ordan a maga jelentős számú fekete lángjával nem igazán avatkozik bele Dél Ynev történelmébe bár ennek ellenére erős semleges politikai tényezőt képvisel. A dúlás alatt nem is sikerült elfoglalnia Kránnak és szövetségeseinek. Az Ordani ütközetben egyébként jelentős mennyiségű fekete láng is harcolt. Utoljára hagytam Dorant, mégpedig azért mert Ynev kétpólusú varázslói berendezkedése közül ők azok, akik elfogadják a nekromanciát és valljuk meg magas szinten is gyakorolják. Azonban ők is inkább a külvilágtól elzárva, saját városukban űzik ezt a fajta mágiát. A történelemben még nem volt arra példa hogy Doran élőhalott hadsereget állított

volna ki. Ennek ellenére feltételezhetjük hogy a város alatti kazamatarendszerben szép számmal találhatunk mindenféle élőhalottat akiknek kirajzása egy esetleges ostrom esetén döntő fontosságú lehet. Egyébiránt ugyanaz a probléma merül fel mint Toronban, túl sok fontos és értékes varázslót vonna el a többi feladattól. Ezen kívül a varázsló halálakor elszabaduló élőhalottak nagyobb kavarodást okoznának a saját seregeikben mint az ellenében. A történet homályába vesző Cranta üzte még rendkívül magas szinten az élőhalott mágiát - gondoljunk csak a crantai kóborlókra - azonban őket a kyr hatalmasok söpörték el. Azóta Yneven nincs olyan ország ahol a harcászatban kulcsszerepet játszana az élőhalottak megléte.

Az élőhalottak és a feltámasztás

Egy meglehetősen sarkalatos pontja a nekromanciának. Mivel egy halott lelket testi maradványának birtokában fel lehet támasztani. Nos, ha valaki meghal és egy testbe börtönzik mint élőhalott a dolog viszonylag egyszerű: meg kell semmisíteni a testet vagy azt a mágiát ami a testben tartja a lelket és megkeresni eredeti porhüvelyét, majd egy olyan papot aki feltámasztja. Természetesen a pap ha nem tudja hogy élőhalott volt az áldozat az útmutatás varázslat közben rögtön kiderül. Ebben az esetben csak akkor támasztja fel a halottat az isten ha az annak a szolgálatában állt, és az istennek megfelelő ügy végzése közben vesztette életét. Természetesen egy lelket feltámasztással nem lehet visszakényszeríteni az anyagi síkra ha ő nem akarja az isten nem támasztja fel. A másik út komplikáltabb: ha szerencsétlen embert úgy hal meg hogy kiszakítják testéből majd visszabörtönzik abba, illetve ha 66 perccel a halála után feltámasztják. Nos ilyenkor kérdéses hogy vajon ha elűzzük az élőhalottat, akkor utána a saját testébe ami már egyszer élőhalott volt vissza lehet-e húzni a lelket, feltámasztással. A válasz: nem.

Csontváz, Csontváz harcos

Kezdeményező érték: 30, 50

Támadó érték: 80, 145

Védő Érték: 80, 140

Sebzés: K10, 2K6+4

Életerő pontok: 30, 60

Asztrál ME: immunis, immunis

Mentál ME: immunis, immunis

Intelligencia: nincs, nincs

Max. Tp: 200, 3500

Necrográfiai osztály: tudattalan élőholt, tudattalan élőholt

Ez az élőhalott akkor keletkezik ha egy halott embert 3 hónap után de még egy éven belül feltámasztanak, és életében valamilyen ártó szándékú mágiát végzett, vagy abban segédkezett(nem feltétlenül mágiával). Maga a csontváz teljesen tudattalan, ezért mágia irányítása nélkül nem képes semmire. A csontváz mivel már mágikusnak minősül csak mágikus fegyverrel sebezhető és túlütéssel. Ezeken felül borzalmas jeges félelmet kelt az emberek szívében. Ennek a félelem aurának a hatása 10E.Mivel a csontozat kb. a test felületének csak 1/3-madát tennék ki ezért a vágó fegyverek fele a szűrő fegyverek 1/4-ed sebzést okoznak. A zúzó fegyverek azonban duplán sebeznek mivel egy csont szétmorzsolása harcképtelenné teheti a csontvázat. Olykor-olykor megeshet hogy ha az alany aki csontvázzá válik életében valamilyen harcos hivatást üzött akkor tehetségét a csontváz (továbbiakban csontváz harcos) is „örökli”. ekkor az értéke a fentiek szerint módosulnak. Az ilyen csontvázak meglehetősen ritkának számítanak, kb. minden 20.(5%)-bol lesz csontváz harcos.

Banshe

Kezdeményező érték: 40

Támadó érték: 85

Védő Érték: 130

Sebzés: K10x2

Életerő pontok: 35

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Intelligencia: átlagos

Max. Tp: 5000

Necrográfiai osztály: lidérc

Banshee-vá válik az az elf nő akit kegyetlenül, és rendkívül hosszú időn keresztül kínoztak halálra és ennek hatására kiszakadt a reinkarnáció körforgásából. Válogatás nélkül megtámad minden élőlényt aki látómezejébe kerül. Célja hogy éreztesse az élőkkel hogy milyen kint szenvedett el és ezt az érzést megpróbálja az áldozatnak is átadni, mégpedig úgy hogy egy rendkívül éles sikolyt hallat, ami a sámánok halálsikoly varázslatának felel meg. Erőssége 6K10 Sp és 36E.A sikoly 1 körön keresztül hallatszik, és 30 méteres körzetben minden üveg tárgyat szilánkokra robbant. Ezt a támadási formát 5 körönként tudja bevetni. Mivel teste légies csak mágikus fegyver sebz. A banshe folyamatosan lebeg és ha teheti akkor feljebb száll ha támadás éri és onnan sikolyával támad áldozataira.

Leech

Kezdeményező érték: 45

Támadó érték: 125

Védő Érték: 140

Sebzés: K10 v. fegyver szerint

Életerő pontok: 60

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Intelligencia: magas

Pszi: 60, kyr metódus

Mp: 100*

Max. Tp: változó, de min. 12000

Necrográfiai osztály: éji rém

* papi: lélek:kárhozat, intő jel, halál: időtlen álm, halál szava, mérgezés, vérzés, holtak megelevenítése, varázslói nekromancia; boszorkánymesteri rontások, nekromancia

Leech olyan varázslókból válik akik megszállottan kínozták az embereket, gyakorlatilag rajtuk kísérletezték ki a minél pusztítóbb kórságokat, varázslatokat. Magától értetődik hogy ezek a varázslók magas szintűek voltak azonban haláluk után némileg megcsappant az erejük. Yneven a Leech rendkívül ritka, éppen ezért maximum a rontásszekciónál, az elátkozott vidéken és rég elfeledett katakombákban találhat rájuk a botor halandó. Kinézetre leginkább egy félig rohadt tetemre hasonlít és általában díszes ruhafoszványok ékszerek díszítik testét. Mivel maga a Leech is képes további élőhalottakat "előállítani" ezért 2K10 zombi, csontváz, gahul, izar, carnomak található meg körülötte vegyesen, akik természetesen minden parancsát teljesítik. Haláluk után életükben lángoló szadista hajlamaikat nem vesztik el, sőt mivel most már idejük jószerivel végtelen ezért újabb kórságokat fejlesztenek ki. Éppen ezért egy Leech eszköztárában mindig van K6/2 egyedi varázslat a felsoroltakon kívül. Ezekon felül életében elkészített varázstárgyait is magánál tartja. ha fizikális támadását akarja használni akkor ellenfelére teszi kezét, és elszív 1-10 Ép t. Ezt csak akkor tudja megtenni ha van az áldozatnak csupasz bőrfelülete, tehát pl. egy teljes vértetű emberrel szemben nem. Teste fekete halált terjeszt amelynek szintje 5. Aki megérinti, annak egészség próbát. Kell dobnia ellene.

Wraith, a halál hírnöke

Kezdeményező érték: 50

Támadó érték: 100

Védő Érték: 120

Sebzés: K10+2

Életerő pontok: 45

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Intelligencia: nagyon magas

Pszí: 50

Mp: 100*

Max. Tp: 15000

Necrográfiai osztály: életerővel táplálkozó szellem

Kinézetre leginkább egy félbevágott, aszott, lebegő holttestre emlékeztet. Üres szemgödreiből a halál sötétsége árad, felsőtestét (legalábbis ami maradt belőle) szakadt papi vagy sámáni ruhadarab fedi, haja és körmei a halála után is tovább nőttek ezért hosszúak.

Olyan varázshasználókból válik akik valamilyen szertartásos halálmágiát végeztek életükben (pl papok temetési rituáléi, sámánok törzsi rituáléi), és hivatásuk közben ráébredtek hogy a halál utáni élet egyetlen lehetséges módja ha élőhalottként, életerővel táplálkozva folytatják ténykedésüket, azonban már nem emberi lényként. Ez a gondolat annyira begyűrűzött tudatukba hogy haláluk után wraith-tá váltak, azonban asztráljuk teljesen eltorzult, csak egyetlen motiváció élteti őket, minél több életerőhöz jutni. Ezt pedig úgy teszik meg hogy megpróbálják kiszakítani a lélek egy darabját a testből, ezzel örökre kiszakítva a reinkarnáció körforgásából szerencsétlen áldozatukat. Támadásuk egy 60E-s asztrál-mentál csapás amit ha az illető elbukik 6+K3 Ép sebzést szenved el. Ha Ép-i 3 alá esnek K6 hétre kómába esik, addig nem is gyógyul, utána is csak a szokott gyógyulás felével. A másik dolog ami különlegesen veszélyessé teszi rendkívül magas intelligenciája. A Wraith ugyanis ha veszélyben érzi magát képes megszállni egy testet ha annak kisebb az akaraterő értéke (K6+14, érintenie kell az alanyt), ilyenkor a test elpusztulása után másik testet keres. Mivel a Wraith test nélküli formája 3. Fokon légies ezért csak mágikus fegyver sebzí, illetve csak ezzel védhető csapása. És ha ez még nem lenne elég 10 méteres környezetben 30E-s félelmet is kelt. Mondani is felesleges hogy milyen kevés ember

találkozik ezekkel a teremtményekkel és még kevesebb aki túl is éli az affért.

Nekromanta varázstárgyak

Vámpírok töre

Mp: 120

Leginkább a rúnában közzétett Sahred töre nevű varázslatra hasonlít, azonban az a különbség a két tárgy között hogy alkalmazója a megérintés pillanatában tárgy-személy szimpátiába kerül. A mágia képessé teszi alkalmazóját arra hogy a fegyverbe börtönzött tör által sebzett áldozat életerejét a forgatóhoz vándorolja át. A fegyveren egyébként egy lélekcsapda varázsjelét helyez el a varázsló majd megidéz egy életerővel táplálkozó szellemet, amit a jelbe börtönöz. Így a szellem éhsége megmarad azonban szabadulni nem tud a tárgyból. Mivel a varázslók rövid fegyvereket forgatnak általában, tör, kés vagy valamilyen rövid fegyverből készül efféle mágikus tárgy. Értékei az átlagostól az alábbiakban térnek el: +2KÉ, +5TÉ, +5VÉ, +1 Sebzés.

A feltámasztó

Mp: 69

A Feltámasztó egy olyan tör vagy rövid fegyver amivel egy embert megölve az feltámad, és zombivá válik. A teremtmény mindig hűséges lesz gazdájához (nem a gyilkoshoz hanem a készítőhöz, vagy akit a készítő megnevez) és a feltámadás pillanatában kiadott parancsot követi haláláig. A tör nem konzerválja a halott testét. Ezért az K6 hét alatt szétrohad, de utána megáll és leginkább az ott lerajzolt zombira fog hasonlítani. Ez eddig nem lenne olyan nagy dolog azonban hiányzik az élőhalottaknál megszokott hűség és halottmozgatás bélyeg, tehát az élőhalottat csak elpusztítása árán lehet megállítani. A tör értékei: KÉ:10, TÉ:12, VÉ:12 Sebzése: K6+1.

Átvitel botja

Mp: 80

A nekromanták ezzel a varázsjellel saját botjukat szokták felruházni, ami általában egy hosszú csavart (dorani), vagy valamilyen koponyás

(egyéb) bot. Akit ezzel a bottal érint a varázsló arra képes varázsolni, mintha egy érintés varázslatot alkalmazott volna ellenfelén, azonban a mágia a boton keresztül hat a kiszemelt áldozatra.

Vértör

Mp: 99

Ezt a tört úgy alkotják meg a nekromanták, hogy a kiszemelt fegyvert (általában tör) ogár vérbe mártják majd a véres felületre karcolják a jelet. Hatására a tört forgató ereje megnő +2-vel, és akit megsebez a fegyver az vérzékeny lesz. Ennek az a hatása hogy a seb a szokásosnál is jobban vérzik és a fegyver sebzésének a felét minden körben újra elszenved, míg valaki be nem kötözi (legalább 4. Fokú sebgyógyítás), vagy mágiával meg nem gyógyítja. Az áldozat akkor kerül nagy bajba ha a tör forgatója Ép-t sebez. Ilyenkor ugyanis körönként az egész sebzést még egyszer elszenved. A fenti bónusz sebzések természetesen sebenként értendőek.

Lélekkúzúzó

Mp: 130

Sokban hasonlít a vámpírok törére, legalábbis a megalkotás mechanizmusában. Ebben az esetben azonban nem egy életerővel táplálkozó teremtményt hanem egy lidércet börtönzünk a tárgyba. Akit a tárgy megüt asztrális mágiaellenállást tesz 35E ellen. Ha ezt elvétí a lidérc rázúdítja halála emlékeit, az életében látott borzalmakat. Ettől az áldozat katonai állapotba kerül a földön fetreng, vagy össze vissza csapkod fegyverével és a „lidérces”, látomásokkal küzd K6 körön keresztül. Védője -50 nel lecsökken pszichikát nem használhat, támadni nem támadhat. Értékei az átlagostól az alábbiakban térnek el +4KÉ, +10TÉ, +10VÉ, +2 Sebzés.

Álomtör

Mp: 139

Akit ezzel a fegyverrel megsebeznek asztrális, majd mentális mágiaellenállásra

jogosult 40E ellen. Ha mind a kettőt elvétí a lelke elalszik mint ha lélekaltatást és közömbösséget alkalmaztunk volna rajta. Az áldozat ahogy elvétí mágiaellenállásait mentem összeesik és K6 órán keresztül így is marad vagy addig amíg legalább Fp sérülést el nem szenved. A testet lehet mozgatni, illetve bármit csinálni vele, amit egy ájultnál lehetne, de sebzés hatására visszazökken eredeti állapotába.

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 határfokkal működnek. Természetesen, ha nem nyílik alkalmuk rá vagy csak egyszerűen nem akarnak feltűnést kelteni akkor a kivonást is alkalmazhatják hiszen az lényegesen „megszokottabb” diszciplína. Álljanak itt az alábbi managyűjtési módszerek:

Vampiric Touch (FAI)

Mana pont: 10

Táv: érintés (támadó dobás puszta kézzel)

Kinyerés: K6+4xTsz

Varázslási idő: 1 szegmens

Levédés: asztrál próba (ha sikerül, fele sebzés)

Minden 10. Mp után egy Ép veszteség. Ilyen módon sohasem mehet 0 Ép alá. Ha 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 seb x Tsz

Varázslási idő: 5 szegmens

Levédés: nincs

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

Rituálé (FAI)

Mana pont: 10

Táv: speciális materiális közvetítővel helyben

Kinyerés: max. Mp

Varázslási idő: 2K6 perc + előkészületek (KM decision)

Levédés: ?

A varázslathoz egy rituális varázskör szükségeltetik, illetve egy varázstál (5Mp az elkészítése és 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.

Nekromanta varázslatok

Harmadik szem

Mana pont: 20

Táv: 20 méter sugarú gömb

Varázslási idő: 1 kör

Hatóidő: szint x perc

Követelmény: 2. F. nekromancia

Ezzel a varázslattal a nekromanta láthatja egy 20 méter sugarú gömbben a föld alatt található, vagy éppen egyszerűen a szemének fizikálisan nem a látómezejébe eső testeket, csontvázakat. Ezzel a módszerrel azonnal meg tudja állapítani hogy az adott test alkalmas-e valamilyen élőhalottnak. Ha a zónáján belül több test is van mindegyiknek a pontos helyét is meg tudja állapítani. Ha az adott test pl. egy fal mögött van akkor is látja tehát semmilyen tárgy takarása nem jelent akadályt.

True Seeing

Mana pont: 50/25

Táv: az adott sík egy 50 méteres sugarú szelete

Varázslási idő: 3 kör

Hatóidő: szint x 2 kör

Követelmény: 5.F./3.F. nekromancia

A varázslat célja hogy a nekromanta átláthasson más síkokra is (főleg asztrál, mentál, démoni síkok) és az ott éppen tanyázó entitásokat átideézheti erre a síkra. Az idezés ellen a lénynek nincs ellenállása, ezért mindenképpen meg kell hogy jelenjen. Ez úgy történik hogy amikor a varázsló meglátja az alanyt annyi manát pumpál a varázslatba pluszban amennyi a litániához kellene. Ez eddig szépnek és jónak tűnik, azonban van két, nagy hátrulütője a gyors idezésnek. Az egyik hogy az idezés költségei alaptól elég magasak, és az ehhez járuló +50MP miatt csak a legnagyobbak engedhetik meg maguknak. A másik pedig az hogy a varázslónak nincs ideje védő köröket rajzolni, mivel nem tudja milyen lényt fog találni a másik síkon. Ha ennek ellenére megidézi az ott talált lényt a lény átjön és a harcoló felek közül véletlenszerűen keres magának ellenfelet, vagy pedig nem foglalkozik a törtétekkel és egyszerűen elindul valamelyik irányba. Ha támadás éri természetesen azonnal a legagresszívabb módon reagál. A varázslat másik alkalmazási módja az hogy ha a varázsló az elsődleges anyagi síkra

alkalmazza a varázslatot. Így rögtön megérzi ha 50 méter sugarú körön belül bármilyen élőhalott vagy démon tartózkodik még akkor is ha leplezi magát mágiával vagy láthatatlan. Ilyenkor értelemszerűen a lény nem idézhető meg.

Közös tudat

Mana pont: 18

Táv: végtelen

Varázslási idő: 3 perc

Hatóidő: a jel megtöréséig

Követelmény: 2.F. nekromancia

A varázslat lényege, hogy a készítő saját élőhalottjával egy mentál fonálhoz hasonló kapcsolatot hoz létre. Így bármilyen parancsot adhat az élőhalottnak, és az élőhalott képes is érzékelni a varázsló érzékszervein keresztül. A varázslatnak éppen az a lényege hogy, nem számít a távolság. Hátrulütője viszont az hogy a varázsló nem lát teremtménye érzékszerveivel, 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 varázsjelket az élőhalott tarkójára kell írni, megtöréséig aktív a varázslat.

Kollektív tudat

Mana pont: 15/alany

Táv: végtelen

Varázslási idő: 3 perc x alany

Hatóidő: jelek megtöréséig

Követelmény: 3.F. nekromancia

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

Élőholt érzékek

Mana pont: 20

Táv: végtelen

Varázslási idő: 2 perc

Hatóidő: jel megtöréséig

Követelmény: 2.F. nekromancia

A varázsló használhatja egy általa kreált, vagy uralma alatt tartott élőhalott érzékeit, amelyek azonban fele a gazdájának (értelemszerűen ha nem ember a gazda akkor még így is kielégítőek). Meg kell jegyezni hogy sohasem az élőhalott érzékel hanem a varázsló éppen ezért mindig az ő értékeinek a fele számít. Csak olyan teremtményre mondható amelyik még rendelkezik az adott szervvel (pl. csontvázra nem). A varázsló egyszerre a saját érzékein kívül még két élőhalottét használhatja de ilyenkor saját érzékei is feleződnek. A váltogatás az élőhalottak között csak a pillanat műve így szegmensenként egy élőhalott érzékivel képes érzékelni.

Rothadás

Mana pont: 1/3 kg

Táv: zóna

Varázslási idő: 2 kör

Hatóidő: végleges

Követelmény: 2.F. nekromancia

A varázslat arra szolgál hogy már halott tetemeket lehet vele eltüntetni. A varázslat meglehetősen látványos bár túl sok haszna nincsen. A varázsló rámutat célpontjára ami kb. 5 kör alatt látványos rothadásnak indul majd elporlik. Mágia mozgatta testekre nem hat a varázslat tehát ilyen módon nem lehet élőhalottakat elpusztítani.

Bűz

Mana pont: 20, 10+1E

Táv: zónán belüli 5 méter átmérőjű kör

Erősség: 4

Varázslási idő: 4 szegmens

Hatóidő: Tsz x 1 kör

Levédés: egészségpróba

Követelmény: 3.F. nekromancia

A nekromanta átható bűzt képes teremteni a zónáján belüli 5 méter átmérőjű körben. A kör középpontját mindig ő határozza meg. A szag kb. 10* erősebb mint egy bomlásnak indult tetem és az orrfacsaró bűz hányingert, émelygést okoz minden lényben aki a körbe kerül és ez alól a varázsló sem kivétel. Aki a bűz körbe kerül egs. próbát dob mint ha mérgezés érte volna a varázslat E-je ellen mint mérgezsint. Siker esetén minden harcértéke 10 el csökken, sikertelenség esetén az émelygés módosítói érvényesülnek rá k6 körig. Ha az áldozat valamilyen okból kifolyólag maszkot, vagy sálat visel arca előtt ami eltakarja légzőszervét, akkor a varázslat E-je 2-vel kisebbnek minősül. Nem hat olyan lényekre akik immunisak a mérgekre vagy egyáltalán nincs szaglós szervük (pl démonok, élőhalottak, anyagtalan masszák), viszont fokozottan hat azokra akiknek az embernél kifinomultabb, vagy több szaglós szervvel rendelkeznek (pl. az állatok egy része, a „csupa orr, száj” lények mint a Ymorre vagy az Aquirok egy része, KM decision).

Életerő hullám

Mana pont: 10

Táv: zóna

Erősség: változó

Varázslási idő: 1 szegmens

Hatóidő: azonnali

Levédés: nincs

Követelmény: 4.F. nekromancia

Ez egy meglepő varázslata a nekromantáknak. Csak végszükség esetén használják amolyan utolsó mentsvárként mivel meglehetősen destruktív jellegű. A varázsló csak abban az esetben alkalmazza a varázslatot ha már nem lát más kiutat. Mivel az életerőt nem csak elszívni lehet hanem kibocsájtani is a varázsló saját Fp-it használja fel ellenfele elpusztítására. Lényege hogy az összes Fpt átalakítja nyers energiává amelyet áldozata felé lövell ki. A

varázslat sebzése annyi Fp amennyi a varázslónak pillanatnyilag volt, de az Fp-k elfogytával az Ép-eket is lezabálja. A varázslónak mindig max. Fp-jét kell felhasználnia a varázslathoz, ami után K6 órára elájul és ebből csak ép sebzéssel lehet kibillenteni. A VÉ-je ilyenkor 0, minden támadás automatikusan túlütésnek minősül. A varázslat CÉ-je 50, és leginkább egy fénynyalábra hasonlít amelyet fehér villámok ölelnek körül.

A rettegés aurája

Mana pont: 23

Táv: érintés

Erősség: 15

Varázslási idő: 3 szegmens

Hatóidő: K6+Tsz kör

Levélés: asztrál

Követelmény: 3.F. nekromancia

A varázsló az élőhalottakhoz hasonló rettegést kelthet más teremtményekben. A rettegés nem természetes félelem ezért az áldozatok fejvesztve menekülni kezdenek, azonban nem éreznek gyűlöletet sem utálatot egyszerűen nem akarnak a karakter mellett maradni. Ideális varázslat pl. az ivók kiürítésére vagy a felesleges személyek eltávolítására. A varázsló eldöntheti ki irányában sugározza a félelmet, az alanyok akkor sem fogják megtudni kitől félnek de minél messzebb akarnak jutni a helytől. Aki pszi pajzsokkal rendelkezik és nem véti el asztrális me-jét rögtön megérzi ki sugározza a félelmet, illetve a varázshasználók (varázsló főkaszt), még akkor is ha különben elvétenék a mágiaellenállásukat.

Idegen bőr

Mana pont: 35

Táv: érintés

Erősség: végtelen

Varázslási idő: 2 óra

Hatóidő: végleges

Követelmény: 3.F. nekromancia, 5. F anatómia

Ezzel a varázslattal egy homonkuluszt vagy élőhalottat lehet új külsővel felruházni, mégpedig oly módon hogy egy nemrég halott (max. fél napos) tetemről a lenyúzva a bőrt az élőhalottra „szabhatjuk” azt. Ennek feltétele a meglévő segédeszközök és egy viszonylag felszereltebb

laboratórium v hullaház(a bonceszközöket be lehet szerezni kb. 5 aranyért). Azt tudni kell, hogy a nekromanták soha nem végeznek nyúzást élő állaton vagy emberen, csakis kizárólag tetemről húzható le a bőre. Ha élő teremtménnyel próbálkozna, a varázslat létre sem jön. A lenyúzott bőr egyébiránt hasonul az áldozat izmaival, testrészeivel, így pl. grimaszokat is vághat új külsejével.

Az áldozatnak és az élőhalottnak nem kell ugyanolyannak lennie, de megközelítőleg hasonlóknak kell lennie testfelépítésben, magasságban stb. Pl. egy emberre rászabható egy ork bőre de egy törpéé már nem (minden esetben a KM dönti el hogy lehet e vagy sem).

Játéktechnikai megjegyzés: Néhány vallás meglehetősen nehezen fogadja be a boncolást néhány pedig egyenesen tüzzel, vassal irtja, nem beszélve az ilyen fajta halottgyalázásról. Ezért a nekromanták mindig titokban és nagy körültekintéssel alkalmazzák ezt a mágiaformát, ugyanis lebukásuk esetén az életükkel fizetnek érte.

Szentségtelen teremtés

Mana pont: 60-tól 150-ig

Varázslási idő: lásd a leírást, 1 héttől több hónapig

Hatóidő: Tsz x 1 kör

Követelmény: 5.F. élettan, 5. F. anatómia, 5.F. nekromancia

Hatalmas erejű varázslat ami a nekromancia egyik csúcsát jelenti. Lényege hogy a nekromanta egy humanoid testét homonkulusz alakban képes elkészíteni. Ebben még semmi rendkívüli nem lenne azonban a testet képes kiegészíteni további szervekkel, végtagokkal is. Ennek hatására maga a felépítés is megváltozhat. Pl. egy homonkulusz akinek 4 keze van és két szíve már egészen érdekes mechanizmus alapján készülhet, de életképes lehet. A varázslás manaigénye a fenti értékek között változhat, és az időtartalom pedig a megformázandó testtől. Magához a varázslathoz egy jól felszerelt labor és "anyag" kell, aminek beszerzése a varázsló pénztárcáját terheli (min. 100 arany). A varázslat felveti a kérdést hogy lehet-e keresztezni több fajt is ily módon vagy csak egy adott fajt lehet,

megtoldani további szervekkel. A válasz a kérdésre igen. Azonban ez már túl terjed a nekromancia 5. Fokán (6. Fokú ismerőit valószínűleg a Kobrák soraiban kéne keresnünk, akik ember démon hibrideket hoznak létre (Vulaghar), vagy pedig az írott történelemben valószínűleg Orwella teremtményei között(káoszlények), akiket Reigh-En Zerdal és elvetemült társai hoztak létre a kyr háborúk alatt). A lehetőségek tárháza végtelen, a keresztezendő fajok és ezeknek különböző válfajai között azonban az egyed koránt sem biztos, hogy életképes lenne ezen kívül lehet hogy szervezete nem bírná elviselni a testére nehezedő nyomást(pl. a vérkeringés a több szívet, az emberi vállízületek a medve kart, satöbbi). Egyébiránt az ilyen teremtményekbe ha a lélek kerül ki tudja mire képesek, hiszen a képességeik gyakorlatilag semmilyen határt nem súrolnak, mágiatudásuk pedig csak a beleidézett lélektől függenek. Egy ilyen lény Ynevre engedésére biztos felfigyelnének a Ynevi hatalmasságok, ha az a legkisebb feltűnést is keltené. Ynevre kerülése körül belül olyan horderejű mint amikor egy démonurat vagy herceget idéznek Ynev elsődleges anyagi síkjára.

Regeneráció

Mana pont: lásd a leírást

Táv: érintés

Erősség: 50

Varázslási idő: Mp x 1 szegmens

Hatóidő: végleges

Követelmény: 5.F. élettan, 5. F. anatómia, 4.F. nekromancia

Képes egy élő szervezettel rendelkező homonkuluszt 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 10Mp-ért 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 10*ese is lehet (vagyis pl napi 20-30 adag húst eszik csóri homonkulusz).

Minor Death Orb of Protection

Mana pont: 35

Táv: érintés

Erősség: 5

Varázslási idő: 1 kör

Hatóidő: Tsz kör

Követelmény: 3.F. nekromancia

Egy halvány 3 méter átmérőjű halvány fekete gömb jelenik meg a varázsló körül, ami nem engedi közel a tudattalan élőholtakat és az éji rémeket. A kóborló dögökre és a vérivó élőhalottakra is hatással van nekik összes harcértékük 10 el csökken. A gömb nem élőhalottól, vagy élőhalott által használt mágiától nem véd. A gömb nem alkalmas arra hogy egy élőhalottat sarokba szorítsunk vagy pl. leszorítsuk a hídról. A gömb a varázslóval együtt mozog, és kívülről kiütni, mágiát használni és bármilyen hajító vagy löfegyvert használni lehet.

Greater Death Orb of Protection

Mana pont: 70

Táv: érintés

Erősség: 15

Varázslási idő: 1 kör

Hatóidő: Tsz kör

Követelmény: 4.F. nekromancia

Ez egy kívülről nézve ébenfeketén csillogó gömböt hoz létre a varázsló 5 méter átmérőjű környezetében. Az élőhalottak a gömbön belül 6K6 Sp-t sebződnek, és a gömbből szabadon ki be mozoghatnak. De mivel a varázsló is mozoghat a gömbbel együtt ezért „ráhúzhatja” azt az élőhalottakra. Az élőhalottak a gömbön belül csak akkor tudnak varázsolni ha a varázslat E je meghaladja a gömbét. Ilyenkor maradéktalanul kifejti a hatását. Azonban ha a mágia kívülről jön akkor kifejti a hatását de annyi E-vel csökken amennyi a gömb E-je.

Mirroring

Mana pont: 50

Táv: érintés

Erősség: 10

Varázslási idő: 2 kör

Hatóidő: Tsz +2 kör

Követelmény: 5.F. nekromancia

Ez a mágiaforma védelmet nyújt minden olyan varázslat ellen ami közvetlen halált okozna a célponton. A mágia a varázsló zónáján belül véletlenszerűen áttükrözi egy másik alanyra a neki szánt varázslatot. Az alanyt sohasem a varázsló választja, hanem véletlenszerűen dobandó ki, mindig a zónán belül tartózkodó személyek, vagy állatok között, azonban ebbe a varázsló is bele tartozik. Meg kell még jegyezni hogy csak értelmes lényre, állatra, szörnyre, élőhalottakra, démonokra és egyéb hasonló (Km decision) lényekre hat, tehát erdőben állva pl. egy bokorra nem lehet tükrözni a varázslatot annak ellenére hogy az is élőlény. Ez a mágiaforma az alábbi varázslatok ellen nyújt védelmet: papi: halál dala, időtlen álom, a halál szava, lélekcsapda, mérgezés boszorkánymesteri: rontások. A közvetett halálnemek ellen mint pl. a tűzcsóva által kiváltott égési sérülések okozta halál ellen nem véd. A varázstárgyak ilyen jellegű képességeit nem lehet áttükrözni viszont a varázslat véd ellene. A fent említett varázslatokkal felruházott tárgyak csak akkor fejtik ki hatásukat ha a hatóidőn túl hatnának. Pl. egy szívbenítés ami egy perc alatt megölné az áldozatot nem fog hatni ha a varázslat ható ideje hosszabb. Az élőholtak speciális képességei ez esetben varázstárgyakként minősülnek.

Animate Dead

Mana pont: 80 v. speciális

Táv: érintés

Erősség: 30

Varázslási idő: fél óra v. spec

Hatóidő: végleges

Követelmény: 2.F. / 5.F. nekromancia

Ezzel a varázslattal lehet az elvesztett Ép-eket visszaadni egy élőhalottnak. A varázslat gyakorlatilag újra rendezi a csontvázszerkezetet a szöveteket olyanra mint amilyen az élőhalott a megidézés pillanatában volt. Mana költség 2 Mp/1Ép és annyi szegmens ahány mana. A másik

alkalmazási módszere az hogy a már elpusztult élőhalottra alkalmazzuk aki újra feltámad és a halál előtti állapotba kerül vissza. Ezt az alkalmazási módot a halál utáni 66 percen meg kell tenni, mivel ilyenkor még a lélek - ha az élőhalott rendelkezett ilyennel - nem távozott teljesen és azonnal visszatér. Ha a 66 perc után tesszük meg akkor mentális mágiaellenállásra jogosult, és ha elvétí akkor visszatér, ha nem akkor visszakerül az örök körforgásba. Erősíteni 5 Mp/1E-vel lehet.

Lebegés

Mana pont: 30

Táv: érintés

Erősség: 10

Varázslási idő: 1 kör

Hatóidő: K6 perc

Követelmény: 2.F. nekromancia

A varázslat igazából az élőhalottak azon képességét másolja le hogy légies alakban képesek lebegni, vagyis inkább repülni. A varázsló is megteheti ezt, bár ő nem válik légiessé. A sebessége 12m/s (kb.40km/h). Hatótávbeli korlátozás nincsen, sem magasságban sem távolságban. Lebegés közben a varázslónak koncentrálnia kell, így mágiát nem, de pszit használhat. Amint megáll egy stabil ponton, már nem kell koncentrálnia így varázsolhat, de a lebegés sem törik meg 5 manapontonként a varázslat hatóideje 1 perccel meghosszabbítható.

Árnyalak

Mana pont: 1/2 pont

Táv: 1 személy

Erősség: 17

Varázslási idő: 1 kör

Hatóidő: K6+Tsz/2 perc

Követelmény: 2.F. nekromancia

A varázslat a nekromanta árnyékait nyújtja meg mintha csak fekete lepel borítaná be, vagy egy lidérc venné körül. A varázslat elsütéséhez valamennyire árnyékban kell állni, de az is elég ha egy tárgy kisebb nagyobb árnyékot vet 3 méteren belül; a tárgy árnyékának megnyújtása is elég. Ekkor a

varázsló megnövelheti rejtőzködés képességét max. 50%-kal. Ehhez nem előfeltétel a rejtőzködés ismeret.

Szellem kezek

Mana pont: 16

Táv: zóna

Erősség: 1

Varázslási idő: 5 szegmens

Hatóidő: 3 kör

Követelmény: 3.F. nekromancia

Az áldozatot szellem kezek ragadják meg melyek megpróbálják meggátolni a mozgását lefogva őt. Az áldozat erőpróbára jogosult, annyi mínusszal amennyi a varázslat E-je -1. Ha elbukja akkor a harc helyhez kötve módosítói érvényesek rá. A varázslat E-je 6MP-nként növelhető.

Temetői köd

Mana pont: 15

Erősség: 3

Táv: zóna

Varázslási idő: 3 szegmens

Hatóidő: 5 kör

Követelmény: 2.F. nekromancia

A varázsló zónáján belül egy 10 méter átmérőjű sűrű köd jelenik meg, amiben alig lehet látni és fullasztó lélegezni. Leginkább a temetők fölötti reggeli ködre hasonlít. Annak akinek nincsen legalább 2.F vakharca az alábbi módosítókkal harcol a ködben -5 Ké, -10 Té, -15 Vé, -30 Cé. Mágia szétoszlatásával, vagy destrukcióval lehet semlegesíteni. Szél nem fújja el a mágikus ködöt.

Élőholtak birtoka

Mana pont: 66

Erősség: 40

Táv: zóna

Varázslási idő: 3 kör

Hatóidő: maradandó

Fertőzött terület: Tsz*2 láb oldalú kocka

Követelmény: 4.F. nekromancia

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 eljövetelével mutatkozik meg. A házban 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.

Halotti pernye

Mana pont: 22

Erősség: 4

Táv: zóna

Varázslási idő: 3 szegmens

Hatóidő: lásd a leírást

Követelmény: 3.F. nekromancia

A mágikus szavak kimondása után a varázsló kezében egy kupac hamu jelenik meg, amelyet egy választott ellenfelére fújhat. Az elfújt hamu távolsága max. zóna szélének távolsága. Akire a varázsló a hamut ráfújja egészség próbát dob a varázslat szintje, mint mérge ellen. Ha elvétí K6+2 körön keresztül köhögni, fulladozni kezd, aminek hatására K6 Fp-t veszít és az émelygés módosítói vonatkoznak rá. Sikeres egészség próba esetén csak a fenti sebzést szenved el. A varázslat 4 manapontonként 1 E-vel erősíthető.

FAI's nekromanta varázslatai

Boszorkánymesteri varázslatokból ezeket:
Holtak nyelve, Életerő szívás/rablás.

Életerő begyűjtése (átdolgozott BM varázslat;
ezen túl a BM is így gyűjti)

Mana pont: 11

Erősség: 1

Varázslási idő: 2 szegmens

Hatótáv: érintés

2K10 Sp-t sebez, 1Fp-ért 1Mp, 1Ép-ért 4Mp-t kap a varázsló. 6Fp elvesztése után veszít Ép-t az áldozat.

Halálos pillantás

Mana pont: 8

Táv: zóna

Varázslási idő: 2 szegmens

Hatóidő: Tsz. * 2 kör

Körönként dobhat akaraterő próbát az áldozat. Ha sikeres a varázslat megszakad. K6Fp/kör sebzést okoz.

Láthatatlanság élőhalakkal szemben

Mana pont: 10/20

Táv: 5

Varázslási idő: 2 szegmens

Táv: érintés

Hatóidő: 2 kör/szint

A varázsló láthatatlanná válik a tudat nélküli (10Mp), vagy minden élőhalottal szemben (20Mp). Mágia segítségével észrevehetik, ha annak nagyobb az erősítése-A varázslat 2Mp befektetésével 1 E-vel növelhető.

Destroy Undead

Mana pont: 8

Táv: érintés (támadó dobás pusztá kézzel)

Varázslási idő: 1 szegmens

Ha a varázsló megérint egy tudattalan élőhalottat, és használja ezt a varázslatot, az élőhalott porrá omlik.

Turn Undead

Mana pont: 60

Táv: zóna

Varázslási idő: 1 szegmens

A varázsló zónájában az összes tudattalan élőholt és éji rém porrá omlik, a kóborló dögök 20%, a vérvívó élőhalottak 10% (királyvampír nem) eséllyel hasonló véget érnek. A többi (a vámpírkirály is) fejvesztve menekül, minél távolabb a varázslótól.

Test teremtés

Mana pont: 10

Varázslási idő: zóna (?)

Hatóidő: végleges

Ha a varázsló a zónájában viszonylag ép csontváz van, képes feléleszteni. Az egykor élő anyag még hordozza magában az élet lenyomatát, ezért átformázott csontváza a varázslat nem alkalmazható. A varázsló nem tesz mást, mint csatornát nyit a negatív elemi síkra, s ezzel energiával tölti fel azt az „üreg” ahol régen az élet lakozott. Ez a lény még nem élőhalott, gyakorlatilag csak egy speciális test.

Élőhalott teremtés

Mana pont: 15

Varázslási idő: 3 kör

Táv: zóna

Hatóidő: végleges

Az előző varázslathoz hozzáfűzhető mozaik. A negatív energiával feltöltött testhez a varázsló egy torz asztrális árnyékot idézhet, ami nem más mint vak hűség teremtője felé, és olthatatlan gyűlölet, de mivel csak egy árny, személyes aurát nem sugároz, így a teremtmény alanya a term. Anyagok mágiájának.

Halottirányítás bélyege

Mana pont: 50

Varázslási idő: 3 kör

Táv: -

Hatóidő: végleges

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 akaraterije, vagy az beleegyeznek. A varázsló zónája a régi test körül marad, így ha varázsolni akar kénytelen a testre egy zóna varázsjelét rajzolni. A varázsló így szabadon mozoghat új testével, a régi testével elveszíti a kapcsolatát. Ha eltávolodik a zónából, 2 körig tart visszajutnia, s K/ körig kába lesz. Ha közben megölik eredeti testét akkor sorry. 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 K6 órára.

A halál esszenciája

Mana pont: 30

Varázslási idő: 15 kör

Hatóidő: végleges

Táv: -

Követelmény: 5.F. nekromancia

Egy flaskányi kristálytisztá vízből a negatív síkok energiáit felhasználva a halál esszenciája készíthető. Felhasználási módja rendkívül sokrétű, de csak az igazi beavatottak vannak tisztában vele. A legközismertebb szerint az áldozat szemébe csöpögtetve 10 körön keresztül asztrális és mentális mágiáellenállásra jogosult 15 E ellen. Ha egyszer elvétí, a lelke elalszik, szemei átfordulnak. Ebben az állapotban sokkal fogékonyabb bizonyos varázslatokra. Az esszencia elkészítése 5. F. nekromanciát igényel.

Halottá gyalázás

Mana pont: 50

Varázslási idő: 13 kör

Hatóidő: végleges

Táv: érintés

Követelmény: 5.F. nekromancia

Ha az áldozat az előbb leírt állapotba kerül, a feketemágus képes kiszakítani belőle az élet princípiumát, ezáltal a lélek elszáll, s csak egy homonkulusz marad hátra.

A halál princípiuma

Mana pont: 50

Varázslási idő: 27 kör

Hatóidő: végleges

Táv: érintés

Követelmény: 5.F. nekromancia

Ha az előző varázslathoz hozzáfűzzük ezt a mozaikot, akkor az élet elszáll a testből, de a lelke ottmarad. Az áldozat teste, lelke változásnak indul, ami akár 1 évig is eltarthat. A sötét energiák az aquirokhoz hasonló testet eredményez, ezért a változás végén K10+5 oddal rendelkezik, a hatalomszavakat NEM ismeri. Ez a varázslat az 5. Fok csúcsa, alig fél tucatnyian ismerik hogyanját, miértjét annál is kevesebben. A 6. Fok csak egy karnyújtás ennek az ismeretnek a birtokosának.

Az idézés magasiskolája

Mana pont: 666

Varázslási idő: ?

Hatóidő: ?

Táv: ?

Ha egy élőlény az előbb leírt állapotba hozunk, egy 6. Fokon képzett nekromanta képes a halál teremtményeinek lelkét beleplántálni. Az energiaigényt csak különleges helyeken, ereklyék segítségével, együttállások alkalmával lehet előteremteni. Reigh-En Zerdal ezzel a módszerrel idézte meg a Rettenet Asszonyát a Tinolok bércein.

?.
Szerző: Jackal
Forrás: Kalandozok.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk azonos címen található egy lényegesen különböző írás az Atlantiszon, szerző nélkül. (ez a változat a későbbi, Nekromancia (Jackal,LFG) változat szöveges részeit tartalmazza, varázslatok nélkül.) A cikk megjelent Goldelf honlapján is.

A cikk felhasználásra került a Varázslói varázslatok (ismeretlen szerző, Atlantisz) című íráshoz, eredeti szerző, vagy forrás feltüntetése nélkül.

A cikk több varázslata máshonnan lett átvéve. Felhasználásra került A nekromanták pszi használatáról (ismeretlen szerző, Atlantisz) 3 varázslata (Vérporlasztás, Rituálé, Rituális varázskör) módosított szöveggel. A Rúnamágia (ismeretlen szerző, Atlantisz) 3 varázslata (Közös tudat, Kollektív tudat, Halottirányítás bélyege). A Méregmágia (ismeretlen szerző, Atlantisz) 2

varázslata (Temetői köd, Halotti pernye). Az élőholtak mágiája (ismeretlen szerző, Atlantisz) 1 varázslat (Regeneráció). Az élet energiája (ismeretlen szerző, Atlantisz) 1 varázslata (Életerő hullám). A túlon túl sötétje (ismeretlen szerző, Atlantisz) 2 varázslata, (Lebegés, Élőholtak birtoka - utóbbi módosított szöveggel és statisztikával). A fenti művek mindegyike eredeti szerző, vagy forrás megjelölése nélkül kerültek felhasználásra.

A cikk korai változatának tekinthető a Nekromancia (Jackal, LFG) írásnak, amelyhez átalakításokkal az egész cikk felhasználásra került.

A cikk 3 lénye felhasználásra került a Lények (ismeretlen) Atlantisz című cikkhez, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.