

Nekromanta mozaikok



Üdv!

Végre eljutottam oda, hogy megpróbálom véglegesebb formában közreadni a Nekromanta mozaikjaimat, illetve a Ranagol60 nicknév alatt alkotó kollégától származó ötleteket. Külön köszönet Dragonnak és SAS2000-nek az építő kritikáért.

Alapfelvetéseim

- 1.) A varázsló mozaikmágiát használ, így a nekromanta is. Nem lopkodunk varázslatokat más kasztoktól.
- 2.) Életerőt a varázsló nem teremthet, az marad a papok sajátja.
- 3.) Ideiglenesen (amíg a vonalak épek) el tud látni (feltölteni) életerővel élő és holt anyagot, varázsjelek, bélyegek használatával.
- 4.) Az életerő teremtése hasonló az őselemekéhez, a környezetből gyűjti össze a varázslás során a varázsló. Nincs semmiféle sík belekeverve.
- 5.) A nyers életerő (mint őselem) formázható az elemi formázásoknál leírt módszer szerint.
- 6.) A sebesüléskor elvesztett életerő segíti a nekromantát az életerővel manipuláló varázslatok létrehozásában, mint a tűzhányó közelsége a tűzmágiát.

Elemi mágia mozaik

Életerő mozaik

Mana pont: 4

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Sebzés: 1 Ép

Életerő nincs szabad formában a természetben, „teremtésekor” az E függvényében 1Fp/E mértékben mindenki veszít a nekromanta által meghatározott területen (szőnyeg formázás mintájára, melynek ő van a középpontjában). például 6E esetén 1Fp 6m sugárban, 2Fp 3m sugárban, ... Figyelem ez feketemágia.

A nyers életerő formázása az Elemi Erőnél leírtaknak megfelelően történhet. A formázásánál a nekromanta dönti el, hogy sebet kíván okozni vele (jellemzően kard, nyíl, fal, aura), életerőgátat hoz létre (jellemzően fal, aura), vagy Védelmet életerővel manipuláló varázslatok ellen.



TAM mozaikok

Életerő teremtése

Mana pont: 3

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Hatóidő: 1 perc

A mozaikkal, nevével ellentétben nem teremthető életerő a semmiből, a nekromanta vagy a saját életerejét használja, vagy az életerő szívás mozaikkal biztosítja a kellő mennyiségű életerőt; a varázslat alanya plusz életerőhöz jut a varázslat hatóidejének lejártáig. A hatóidő alatt a sebzések az ideglenes életerőt csökkentik. Ezzel a mozaikkal nem lehet egyszerűen gyógyítani, egész pontosan úgy működik a mozaik, hogy a sérült(!) személy sebei a mozaik hatására azonnal gyógyulni kezdenek, mintha ágyban fekvő pihenőre. Azaz azonnal megkezdődik az alany természetes gyógyulási folyamata, ami sikeres is lesz, amennyiben a plusz életerő legalább annyi ideig átjárja az élőlényt, mint amennyi idő alatt természetes úton regenerálódna ágyban fekvő. természetesen nem kell ágyban feküdnie. A mozaik, az alany anyagát mágikussá teszi. (1E 1ÉP-nek felel meg).

Életerő szívás

Mana pont: 3

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatóidő: végleges

A varázslat alanyának életerőszintjét befolyásolja károsan. Az elvont életerő ugyanabban a varázslatban felhasználható a Teremtés mozaikhoz, az Elemi mozaikhoz (ekkor nincs Fp-vesztés), illetve használható Jelmágiához. Természetes úton gyógyítható, illetve magától is gyógyul. (1E 1ÉP-nek felel meg).

Természetesen, mint minden egyéb TAM mozaik ellen, itt is véd a Személyes Aura, azaz vagy bele kell egyeznie a célpontnak, vagy el kell altatni a lelkét.

Nekromancia mozaikok

Lélekcsapda

Mana pont: 8

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Hatóidő: 1 perc

Mindenben megegyezik a varázsjelnél, illetve a bélyegnél leírtakkal, csak a hatóideje nem „végtelen”.

Halottmozgatás

Mana pont: 10

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Hatóidő: 1 perc

Hatásában megegyezik a bélyeggel, csak hatóideje 1 perc.

Felruházás

Mana pont: változó

Erősség: 1

Varázslás ideje: szavanként 1 szegmens

Hatóidő: 1 perc

A manapontérték Abdul al Sahred Necrografiai besorolásánál levő manapontértékek 1/10.-e lefelé kerekítve. Konkrét „személy” esetén a manapontokat duplázni kell.

Figyelem! Ez még nem ad uralmat az élőholt felett! A tudattalan esetet kivéve!

Jelmégia

A TAM mozaikjait bele lehet foglalni a Változás varázsjelbe/bélyegbe, ekkor élőlény esetén a max Ép növekszik (vagy csökken). Figyelem ez 3* manapontigényű.

Varázskörök

Mana pont: 3

Erősség: 1 (1Ép)

Mint az általános leírásban szerepel, itt három fajta lehet a védelem. Egyrészt adott Ép alatti élőlény vagy élőholt nem lépheti át a

körivet, másrészt az életerővel manipuláló varázslatoknak szab gátat.

Variációk „vámprbotra”

a.) Jelmágikus rajzolatokkal

- Kisugárzó varázsjel: 20 Mp
- Belefoglalt varázslat:
- Lélekaltatás 1E-8Mp vagy Akaratátvitel 1E-4Mp
- Érintés: +12E-7Mp
- Életerő szívás: 1E-3Mp
- Életerő teremtés: 1E-3Mp
- Életerő varázsjel: 1Ép-9Mp

Vámprbot (tőr)

Mana pont: 37

Erősség: 13

Sebzés: 1 Ép

Az erősség 4Mp-onként, míg az elvont életerő mennyisége 6Mp-onként növelhető.

A fegyveren (bot/tőr) levő varázsjellel meg kell érinteni az áldozatot, aki Mentális mágiaellenállásra jogosult a megadott E ellen. Ha elvétí ellenállását, akkor a fegyver forgatója 1Ép-t kap ideiglenesen, illetve a fegyver forgatóján levő életerő bélyeget tölti.

A vámprbotnak létezik egy másik változata is, ahol a tőrön el van helyezve egy életerő varázsjel, amely 1Ép-t tud tárolni, így sebzésekkor/érintésekkor tárolja az életerőt.

Tehát létezik olyan verzió is, amely:
20+11(4)+3(3): életerőszívás

kisugárzó varázsjelben

9(9): életerő varázsjelben

20+3(3): életerő teremtés kisugárzó varázsjelben

Ekkor ideiglenesen növeli a fegyvert forgató életerejét az erősítésnek megfelelő mértékben, vagy tölti az alkalmazón levő életerő varázsjelet.

b.) Rúnamágikus vámprbot(tőr):

63Mp: +1Ép-t elszív sebzésenként az áldozattól, ha azt megsebezte. Az alkalmazó ugyanennyit gyógyul véglegesen. A tárgynak létezik 93/123/153 Mp-os változata is.

Nekromanta köpeny (rúnamágia):

- 63Mp: 1E
- 93Mp: 2E
- 123Mp: 3E
- 153Mp: 4E
- 183Mp: 5E

Védelmet biztosít minden életerővel manipuláló varázslat ellen, amelybe a nekromanta nem eyezik bele.

Szellemkéz

Az alap egy működő levágott-kéz-homonculus, a hangulat miatt, lehet kissé aszott is. Mindenesetre rajzoljunk rá 1(!) Változás varázsjelbe foglalva: légiesség III.fok és telekinézis mozaikokat.

Így a kezünk egy sétáló ember sebességével repülő élőholt lesz, akarattal, amelyet természetesen a nekromanta irányít.

Aktuális felhasználásakor az alábbi Aurává formázott elemekkel bővítsük: fagy, életerő (sebző), fény; így egy kékesfehéren derengő, repülő, életerőt szívó kezét kapunk, amely áthatol minden nem mágikus anyagon.

Az aktuális felhasználást kicsit meg is trükközhetjük: az említett varázslathoz fűzzük az időzítés mozaikot úgy, hogy 1 év múlva jöjjenek létre az aurák; majd aktuálisan csak destruáljuk ai időzítés mozaikot (15Mp, 15 szegmens) és kész is az előbbi kezünk.

2005.01.21; 01.31.

Szerző: Sylvanus

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk rövidebb változata (a varázskörökkel bezárólag) megjelent a MAGUS RPG.hu (?03.14.) oldalon és Csaba MAGUS oldalán is (2005.11.11.)