

Necromancy

Um zu Zaubern, mußt du einfach einen der Sprüche aus dem Tome of Necromancy auswählen und Zaubern. Das Zauberbuch des Necro Mages ist bei jedem NPC Necro [Mage](#) käuflich. Die jeweiligen Spells sind extra zu kaufen oder finden sich auch im Loot von Monstern. Je höher dein Skill in Necromancy ist, um so mehr werden dir die Zaubersprüche gelingen.

Necromancy Reagents

Genau wie bei dem Skill [Magery](#) werden Reagenzien benötigt um Necromancy Sprüche zu Zaubern.

Necromancy kann man von einem Necromage NPC lernen. Der Necromancer in Umbra bietet den Skill bis zur Höhe von 31.6 an.



Icon Spruch Mana Skill Delay Information

	Curse Weapon	7		1	Wirkt man diesen Spruch auf eine Waffe, so wird die Hälfte des Schadens der diese Waffe verursacht , zu den Hitpoints des Nekromanten addiert. Sprich: Je mehr Schaden am Gegner, desto mehr Hitpoints am Caster. Der Effekt hält für $(\text{Spirit Speak Skill Level} / 75) + 1$ Sekunden an.
	Pain Spike	5	20	1	Verursacht kurzzeitig intensive physische Schmerzen beim Opfer. Nach 10 Sekunden lässt die Wirkung nach und wenn der Gegner noch am Leben ist, erhält er einige der durch diesen Spruch verlorenen Hitpoints zurück. Der Schaden errechnet sich aus: $((\text{Spirit Speak Skill Level} - \text{Resisting Spells Skill Level des Opfers}) / 100) + 30$.
	Evil Omen	11	20	1	Verflucht das Ziel, so dass der Nächste auf ihn gewirkte Angriff an Stärke gewinnt. Der auf ihn gewirkte Schaden verstärkt sich um 25%, das Gift Level eines Angriffs wird um 1 höher sein und der Resisting Spells Skill des Opfers senkt sich auf 50. Dieser Spruch wirkt allerdings nur auf den nächsten Angriff.
	Blood Oath	13	20	1,5	Ein dunkler Pakt zwischen dem Nekromanten und dem Gegner wird durch diesen Spruch geschlossen. Der Schaden den der Gegner verursacht wird verstärkt. Dafür erhält der Gegner allerdings den gleichen Schaden zurück. Der Effekt hält für $((\text{Spirit Speak Skill Level} - \text{Gegners Resisting Spells Skill Level}) / 80) + 8$ Sekunden an.
	Corpse Skin	11	20	2	Verändert die Haut des Gegners zu verwestem Fleisch, dadurch wird der Gegner viel anfälliger zu Schaden durch Feuer. Die Anfälligkeit des Opfers gegenüber physischem- und Kälte- und Giftschaden sinkt dagegen allerdings. Der Effekt hält für $((\text{Spirit Speak Skill Level} - \text{Gegners Resisting Spells Skill Level}) / 25) + 40$ Sekunden an.
	Wraith Form	17	20	4	Abhängig vom Geschlecht des Nekromanten, wird er entweder in einen Wraith (Mann) oder in eine Banshee (Frau) verwandelt. Die Folgen für den Nekromanten: +25% Schaden durch Silberwaffen +10% physische Resistance -25% Feuer-Resistance und je 5% Verlust bei Energie-, Gift- und Kälte-Resistance Der Nekromant saugt dem Gegner außerdem mit jedem Schlag Mana ab und kann durch Wesen durchgehen, ohne Stamina zu verlieren
	Mind Rot	17	30	1,5	Magiersprüche wie Polymorph und Incognito funktionieren in dieser Form nicht; umgekehrt funktioniert dieser Spruch nicht, wenn man Incognito oder Polymorphed ist. Einen Vorteil den diese Form bringt findet man außerdem unter Tracking. Der Effekt hält bis zum nochmaligen Sprechen des Spruches, bis zum Tode, oder bis zum Sprechen eines anderen Verwandlungsspruches an. Verflucht den Gegner daraufhin, dass ihm das Denken schwerer fällt. Jeder Spruch den er spricht, wird ihn nun mehr Mana kosten. Der Effekt hält für $((\text{Spirit Speak Skill Level} - \text{Gegners Resisting Spells Skill Level}) / 50) + 20$ Sekunden an.

Icon Spruch Mana Skill Delay Information

Beschwört einen Familiar (lapidar mit "verwandter Seele" zu übersetzen) herauf. Ein Familiar wird dem Nekromanten folgen und mit ihm kämpfen, wenn er Lust dazu hat. Außerdem gewährt er ihm einzigartige Boni, je nachdem was für ein Familiar gerufen wurde. Familiars hören nicht auf Kommandos, wie andere Haustiere, allerdings verstecken sie sich mit dem Nekromanten, wenn dieser Unsichtbar wird.

Horde Minion

Erfordert 30 Necromancy und 30 Spirit Speak

Fähigkeiten: Lasttier, kann 1600 Stones tragen; sammelt alles auf was ihm vor die Füße kommt. Praktisch an Banken und beim IDOC-Campen. Beim Tode des Minions verbleibt in der Leiche ein Rucksack, der all seine Besitztümer enthält. Lässt man ihn über das Context-Menü verschwinden, so verschwinden auch alle Sachen die er bei sich trägt mit ihm.

Achtung: Wird der Minion gedispelt, so ist der Inhalt ebenfalls verloren!!!

Shadow Wisp

Erfordert 50 Necromancy und 50 Spirit Speak.

Fähigkeiten: Gibt dem Nekromanten und seinen Freunden Mana zurück. Die Höhe des erhaltenen Manas hängt vom Karma ab. Je schlechter es ist, desto mehr Mana erhält man zurück.



Summon
Familiar

17 30 4

Dark Wolf

Erfordert 60 Necro und 60 Spirit Speak

Fähigkeiten: Gibt dem Nekromanten +1 Stamina alle 2 Sekunden; erlaubt dem Nekromanten, jeden Wolf zu zähmen, als hätte dieser 0 Taming-Schwierigkeit (gilt nicht bei Dire Wolfes des Bara-Spawns).

Death Adder

Erfordert 80 Necro und 80 Spirit Speak.

Fähigkeiten: Greift mit deadly poison an; Erlaubt dem Nekromanten jeder Schlange zu befehlen ein Ziel anzugreifen (die muss sie allerdings nicht davon abhalten den Nekromanten anzugreifen). Der Nekromant bekommt beim Tode des Opfers nicht die Kill-Rechte, wenn die Schlangen in töteten.

Vampire Bat

Erfordert 100 Necromancy und 100 Spirit Speak.

Fähigkeiten: Heilt den Nekromanten in Höhe des Melee-Schadens, den es anrichtet.

Warnung:

Greift der Nekromant Jemanden an, der für ihn Orange oder Grün ist, und das Familiar greift ebenfalls an, wird man criminal geflaggt, da das Familiar quasi einen Blauen angreift. Also vorsichtig in Städten mit diesen Tierchen.

Icon Spruch Mana Skill Delay Information

Icon	Spruch	Mana	Skill	Delay	Information
	Animate Dead	23	40	1,5	<p>Dieser Spruch weckt buchstäblich die Toten auf. Visiert man nach Sprechen des Spruches eine Leiche an, so steht diese wieder auf und wandert als Hirnloses Wesen durch Sosaria. Welches Wesen dort aufwacht, ist stark abhängig vom Fame der Originalkreatur. So beschwört man mit dem animieren von Crystal Elementals zum Beispiel Wailing Banshees herauf. Die wiederbelebten Leichen greifen alles Lebendige an, Menschen jedoch nicht. Kontrollslots kosten sie keine, auch kann man ihnen keine Befehle geben und trägt daher auch keine Verantwortung für ihre Handlungen. Allerdings kann man nur drei Leichen wiederbeleben. Belebt man eine vierte Leiche, so zerfällt die zuerst wiederbelebte Leiche wieder.</p> <p>Der Effekt hält an, bis sich diese Kreaturen von Selbst auflösen oder getötet werden. Da sie von Anfang an Hitpoints verlieren, halten sie nicht lange.</p>
	Horrific Beast	11	40	4	<p>Verwandelt den Nekromanten in ein blaues vierarmiges Riesenmonster. Dieses ist zwar stärker (+25% Schaden auf Melee-Attacken), kann aber außer den Nekromantischen Transformationssprüchen keine Zaubersprüche mehr wirken. Dies ist nicht ganz so schlimm, als das der Nekromant 2 Hitpoints pro Sekunde zurückbekommt in dieser Form.</p>
	Poison Strike	17	50	2	<p>Erzeugt eine Giftwolke über dem Ziel. Der Gegner bekommt eine große Menge Gift ab und alle anderen möglichen Ziele innerhalb eines zwei-Felderradius bekommen ebenfalls Gift ab. Ein Feld entfernt sind es noch 50% Schaden. Zwei Felder entfernt sind es noch 33% Giftschaden.</p>
	Wither	23	60	1,5	<p>Verursacht eine vernichtende Frostwelle, die innerhalb eines 5-Felderradius bei allen möglichen Zielen Kälteschaden verursacht.</p> <p>Vergiftet das Ziel und richtet mehr Schaden an, je weiter dessen Stamina fällt. Die Stärke des Spruches entspricht dem Spirit Speak des Nekromanten, geteilt durch 10, mindestens jedoch 4.</p> <p>Die Formel also: $\text{Stärke des Spruches} = 4 + (\text{Caster's Spirit Speak} \div 10 - 4)$ Dadurch wird die Dauer und der Grundscha-den des Strangle-Effektes berechnet.</p> <p>Jeder Punkt den der Spruch an Stärke hat, veranlaßt den Strangle-Effekt, dem Ziel ein Mal zu schaden. Der erste Schaden wird nach 5 Sekunden zugefügt. 4 Sekunden später kommt der nächste. Jede Runde danach kommt eine Sekunde früher als die vorige, bis 1 Sekunde zwischen den Runden vergeht.</p>
	Strangle	29	65	2,5	<p>Der Schaden wird folgendermaßen berechnet: Der Grundscha-den liegt zwischen (Stärke- 2) und (Stärke + 1). Das wird multipliziert, basierend auf den aktuellen und maximalen Stamina-Werten des Ziels. Je müder das Ziel ist, desto mehr Schaden. Die genaue Schadensformel ist: $\text{Schaden} = \text{Grundscha-den} * (3 - (\text{Aktuelles Stamina} \div \text{Max. Stamina})) * 2$</p> <p>Ein Beispiel: Angenommen, der Grundscha-den für einen Strangle-Schlag sei 5. Das Ziel hat 40 von seinen maximal 80 Stamina. Der endgültige Schaden für diesen Schlag wäre also: $5 * (3 - (40 \div 80)) * 2 = 10$. Wie schon vom Poison-Spell des Magiers gewohnt, unterbricht jeder Treffer das aktive Meditieren.</p>

Icon Spruch Mana Skill Delay Information

	Lich Form	23	70	4	<p>Verwandelt den Nekromanten in einen Lich. Folgen für den Nekromanten: +25% damage from silver weapons -10% fire resist +10% poison resist +10% cold resist +13 mana every 10 seconds -5 Hitpoints every 10 seconds</p> <p>Magiersprüche wie Polymorph und Incognito funktionieren in dieser Form nicht; umgekehrt funktioniert dieser Spruch nicht, wenn man Incognito oder Polymorphed ist. Einen Vorteil den diese Form bringt findet man außerdem unter Tracking. Des Weiteren ist der Spruch "Excorsismus" nicht durchführbar.</p> <p>Der Effekt hält bis zum nochmaligen Sprechen des Spruches, bis zum Tode, oder bis zum Sprechen eines anderen Verwandlungsspruches an.</p> <p>Beschwört einen Revenant der den Gegner verfolgt, bis zum Tode des Gegners oder der Zerstörung des Revenants. Da sie recht hartnäckig in ihrer Jagd sind, finden sie ihre Opfer auch, wenn diese sich verstecken.</p>
	Vengeful Spirit	41	80	8	<p>Die Stärke des Revenants hängt von Necromancy und Spirit Speak Skill des Nekromantens ab.</p> <p>Der Effekt hält für $(\text{Spirit Speak Skill Level} / 15) + 10$ Sekunden an. Ein Revenant benötigt 3 Kontrollslots.</p> <p>Verwandelt den Nekromanten in einen Vampir... mit seinen Vor- und Nachteilen.</p> <p><u>Vorteile:</u> Immun gegen Gift (außer gegen Lethal Poison) 20% life drain (Sprich in 1 von 5 Fällen bekommt man Hitpoints vom Gegner hinzu)</p>
	Vampiric Embrace	23	99	4	<p><u>Nachteile:</u> Sprüche und Tränke die Knoblauch benötigen verursachen bei jeder Anwendung 17-23 Schadenspunkte * +25% Schaden von Silberwaffen * -25% Feuer-Resist</p> <p><u>Optischer Effekt:</u> Die Haut des Nekromanten wird strahlend weiß. Weißer noch als das bei Tribal Paint der Fall ist. Auch ist man beim Barracon Champ gegenüber der Verwandlung zur Ratte wie bei Tribal Paint immun.</p>

Bone Carving

Als Nekromant (Skill: 100) kann man zusätzlich die Fähigkeit des Knochenschnitzens (Bone Carving) erlernen. Dazu muß man ein entsprechendes Buch lesen, welches man beim Gravediggern finden kann.