

Boszorkány általában, plusz rendek



A boszorkányok legtöbbje csak felhasználója az ősi, mágikus tanoknak. Tudományuk évezredek tapasztalatán alapul, mégsem tér el lényegesen az ősi formuláktól. Számukra a mágia nem a tökéletesedés útja, hanem a hatalom eszköze. A mágiát okkult művészként szemlélő varázstudó kevés akad soraikban.

A boszorkányok nem igyekeznek megérteni a mágia törvényeit - ők a gyakorlat, az alkalmazó mágia hívei. A törvényeknek nem szerkezetét, összefüggéseit, hanem alkalmasint kiskapuit keresik. A legelső és legfontosabb szabály, amit a boszorkány kapcsán említenünk kell, a következő: **A boszorkány karakter minden esetben nő.** Javasoljuk, ne legyen ez másként a Játékos esetében sem - ellenkező nemű karakterrel nehéz játszani, s a próbálkozás gyakorta kínos szituációkhoz vezet.

A boszorkány elsősorban az Asztrálmágiában, annak fondorlatos, csábítással vegyes alkalmazásában járatos. Különös, egyedi varázslatokat használ; alkalmazza - ha nem is magas fokon - az Anyagmágiát és a Mentálmágiát is. Képzettséggel rendelkezik a mérgek keverésére és semlegesítésére, valamint a gyógyítás terén.

Boszorkányok majd' mindenütt akadnak Yneven. Rendjeik száma több százra rúg Kránban; a legjelentősebb közülük az egész Délvidékre kiterjedő,

renitens szektákban bővelkedő Adepta Astralica. Leányai a gyönyörben lelik meg az Asztrálmágiák alkalmazásához legalkalmasabb tudatállapotot; szexuálmágiájuk a legveszedelmesebb hatalom, amivel nő férfi felett bírhat.

Szólni kell még a Kráni Birodalmi Belsőiskolák árnyékában tevékenykedő Maida Saluquas szektáról. Tagjai lélegzetelállító szépségű fiatal hölgyek, akik ártalmatlan külsejükre rácáfolva orgyilkosokat is megszegyenítő képzettségekkel bíró ügynökök. Krán legtöbb politikai sikerét éppen a Maida Saluquas férfiszíveket megdobogtató hatásának köszönheti. A szekta tagjai Dél legkülönbözőbb államaiban bukkantak fel az idők folyamán - rendszerint jelentős személyiségek, sőt, uralkodók ágyasaiként, valódi céljaikat mindenkor titokban tartva. Misztikus tudományokban való jártasságuk, asztrálmágikus hatalmuk megfelelő - és gyakorlatilag kivédhetetlen - eszköznek bizonyult minden olyan esetben, mikor az egyes államok nyugalmanak szétzilálása, a vezetők és/vagy tehetős személyiségek befolyásolása, vagy épp félreállítása volt a kijelölt birodalmi cél. A boszorkányok a küldetés sikeres végrehajtása érdekében nem riadnak vissza a gyilkosságtól sem, melynek elkövetésekor saját eszköztárukat, máskor célirányosan megvásárolt, a gyanút egy jó előre kiszemelt egyénre vagy csoportra terelő fegyvereket



használnak. Feljegyzések születtek olyan esetekről is, mikor a gyanút valamely istenségre, annak fanatikus híveire terelték - földművesek egykedvűségével hintve szét a városok és városállamok pusztulását eredményező vallásháború magvait.

Észak-Yneven két jelentősebb, és számtalan kisebb boszorkányszekta tevékenykedik. A valódi hatalommal bíró szervezet a Livinai Gyülekezet. Akárcsak más, kisebb rendek, ők is Morgena papi szervezetéből eredeztetik magukat, s ebben lehet némi igazság. Céljaik, módszereik koronként változnak, egy azonban bizonyos: Tharr, a Háromfejű hívei ellen engesztelhetetlen gyűlölet él a szívükben. Összetartásuk és befolyásuk világszerte híres - mondják, egyes tagjaik a Dorani Varázslótanács urinak hálózobatitkairól is regélhetnének. Erősen kötődnek a kyr hagyományokhoz, s a legtöbb régi ereklye is Livinában halmozódott fel.

A Romlás Virágai elnevezésű boszorkányrendet Orwella, a Kitzsított papnői alkotják. Nagy barátságban állnak a Kard Testvériséggel, ezzel a gro-ugoni illetőségű, Orwellánus lovagrenddel: amolyan véd- és dacsövetség ez közöttük. Számtalanszor sikerült már keresztülvinniük olyasmit, amihez a lovagok ereje és gyilkos kegyetlensége kevésnek bizonyult volna. A szexuálmágia legnagyobb ismerői, s e tudásukat gátlástalanul használják is. Nem riadnak vissza azonban a gyilkosságoktól sem: némelyikük valószínű amazon. Bevett trükkjük, hogy időleges rendházukat - hisz az Inkvizítorok Szövetségének állandó zaklatása miatt sokáig nem maradhatnak egy helyen - Ellana-szentélynek (örömtanyának) álcázzák, ám a betérők nem csengő aranyakkal, hanem az életükkel fizetnek.

Harcérték

A boszorkányok kizárólag mágikus tudományukra támaszkodnak, ha baj éri őket. A fegyverforgatáshoz, a harchoz alig-alig értenek. Harcértékük a legalacsonyabb az összes kaszt közül. KÉ alapjuk 6, TÉ alapjuk 14, VÉ alapjuk 69 és CÉ alapjuk 0; továbbá minden Tapasztalati Szinten 4 Harcérték Módosítót kapnak, amit szétszthatnak Ké-jük, Té-jük, Vé-jük és Cé-jük között, azonban Té-jükre és Vé-jükre minden Tsz-en kötelesek 1-et-1-et áldozni.

Életerő és fájdalomtűrés

A boszorkányok életerő és fájdalomtűrés tekintetében sem állnak valami fényesen. Életmódjuk megköveteli, hogy a mágia használatának érdekében nap mint nap sanyargassák a testüket. Így azután érhető, hogy életerejük az életben maradáshoz feltétlen szükséges minimum környékére tehető. A tisztán fizikai fájdalom szokatlan számukra, emiatt rosszul is tűrik. Ép alapjuk 3, Fp alapjuk 1, amihez Tapasztalati Szintenként még K6 Fp-t kapnak.

Képzettségek

A boszorkányok számtalan képzettséget kötelesek elsajátítani. Ezeket a M.A.G.U.S.-ban eleve megkapják. Mivel azonban idejükből és energiájukból nem rabol el semmit a harc tanulása és gyakorlása, számtalan egyéb képzettséggel is megismerkedhetnek. Képzettség Pontjaik száma magas: Kp alapjuk 8 amihez minden Tapasztalati Szinten (már az 1. szinten is) még 12-t kapnak. A boszorkány karakter az 1. Tapasztalati Szinten a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	Fok/%
Fegyverhasználat	Af
Fegyverdobás	Af
Pszí	Mf
2 Nyelvtudás	Af 3,3
Herbalizmus	Af
Írás/olvasás	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Sebgyógyítás	Af
Szexuális kultúra	Af

A további szinteken a következő képzettségekben részesülnek:

Tsz. Képzettség	Fok/%
4. Méregkeverés/semlegesítés	Mf
2. Herbalizmus	Mf
2.	Af
3.	Af

Különleges képességek

A boszorkányok elsődleges különleges képessége hogy használják a Boszorkánymágiát. A boszorkány karakter max. Mp-ja minden Tapasztalati Szinten 8-cal növekszik.

Tapasztalati Szint

A boszorkányok a varázshasználó közül a legkönnyebben lépnek Tapasztalati Szintet. Ez mind alacsony, mind magas szinteken igaz. A M.A.G.U.S. rendszerében ez úgy nyilvánul meg, hogy a többi kaszthoz képest kevés Tapasztalati Pontot kell összegyűjteniük ahhoz, hogy szintet lépjenek. Hogy mennyit, az a következő táblázatból derül ki.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-150	1
151-300	2
301-600	3
601-1000	4
1001-2000	5
2001-4000	6
4001-9000	7
9001-17000	8
17001-38500	9
38501-58500	10
58501-78500	11
78501-108500	12
További szint:	?

A boszorkány fegyvertára

A boszorkányok általában törrel harcolnak, melynek pengéjét gyakran mérgekkel teszik veszedelmesebbé. Fegyverüket, ha a helyzet úgy kívánja, célbadobni is képesek. Vértet, páncélt soha nem viselnek.

Boszorkányrendek

Stella Prosy lens

Központ: Eren / Masgar

Vallás: Noir

Beállítottság: semleges

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Legendaismeret	Af
Hamisítás	Af
Hamiskártya	Af
Történelemismeret	Af
Vallásismeret	Af

Tsz.	Képzettség	Fok/%
4.	Legendaismeret	Mf
4.	Hamisítás	Mf
5.	Fegyverdobás (tör)	Mf
6.	Történelemismeret	Mf

Különleges Képességek

A boszorkányokat - ha előtte hűen szolgálták - Úrnőjük álmukban figyelmezteti, ha nagy veszély leselkedik rájuk.

Livina Gyülekezet

Központ: Északi városállamok / Livina

Vallás: Változó / Morgena

Beállítottság: semleges / Északi Szövetség

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Legendaismeret	Af
Ősi nyelv ismeret (kyr)	Af
Időjósítás	Af
Vallásismeret	Af
Lopózás	40%

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Rejtőzés	30%
3.	Legendaismeret	Mf
4.	Időjósítás	Mf
5.	Fegyverdobás (tör)	Mf
6.	Hátbaszúrás	Mf
6.	Ősi nyelv ismeret (kyr)	Mf

Különleges Képességek

Morgena híveit az Árnyékúrnő Szintenként 1% eséllyel megsegíti; ugyanő hívei éjjeli látással rendelkeznek.

Romlás virágai

Központ: Változó / Elátkozott vidék

Vallás: Orwellia

Beállítottság: gonosz - saját utakon

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Hátbaszúrás	Af
Álcázás/álruha	Af
Vallásismeret	Af

Tsz. Képzettség	Fok/%
3. Legendaismeret	Mf
3. Ősi nyelv ismeret (kyr)	Af
4. Hátbaszúrás	Mf
4. Fegyverdobás (tőr)	Mf
7. Ősi nyelv ismerete (kyr)	Mf

Különleges Képességek

A Kítaszított hatalmából K3 db boszorkánymesteri Rontást használhatnak saját Mana-pontjaikból.

Adepta Astralica

Központ: Krán

Vallás: Ranagol

Beállítottság: egyéni célok - főleg kémtevékenység

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Legendaismeret	Af
Időjósítás	Af
Vallásismeret	Af

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Hátbaszúrás	Af
3. Élettan (spec.)	Af
4. Éneklés/zenélés	Mf
7. Élettan (spec.)	Mf

Különleges Képességek

Élettan /spec./: kizárólag az emberi /elf, félelf, stb/ test gyönyörpontjaiknak ismeretét és kíméletlen használatát jelenti. A megfelelő ingerlés hatására ugyanis az áldozat Asztrális Mágiaellenállása a tudatát elöntő gyönyör miatt jelentősen lecsökken: Af esetén a boszorkány Szintjeinek másfélszeresével Mf esetén pedig a Szintek háromszorosával.

Sok közöttük a Seyrine-hatalmú.

Maida Saluquas

Központ: Krán

Vallás: Ranagol

Beállítottság: Birodalmi belsőiskolák / Tizenhármak

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Legendaismeret	Af
Történelemismeret	Af
Vallásismeret	Af
Álcázás/álruha	Af
Hátbaszúrás	Af

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Titkosajtó keresés	40%
2. Kínzás elviselése	Af
4. Történelemismeret	Mf
4. Álcázás/álruha	Mf
5. Vallásismeret	Mf
5. Hátbaszúrás	Mf
6. Kínzás elviselése	Mf

Különleges Képességek

Egyedi kiképzésüknek köszönhetően jobban tűrik a fájdalmat és jobbak a harcértékeik is, mint az egyéb rendek tanítványainak Ké: 8 Té: 16 Vé: 72 Cé: 5 HM/Szint: 5(1) Fp alap: 4.

Éjnvőerek

Központ: Rowon

Vallás: Darton

Beállítottság: változó, általában a Szentháromsághoz hűen

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Mellébeszélés	Af
Kocsmai verekedés	Af
Vallásismeret	Af
Hamiskártya	Af
Hátbaszúrás	Af

Tsz. Képzettség	Fok/%
3. Mellébeszélés	Mf
4. Demonológia	Af
4. Élőholtak ismerete	Af
5. Fegyverdobás (tőr)	Mf
5. Kocsmai verekedés	Mf

Különleges Képességek

Saját Mana-pontjaikból használhatják az Áldást és a Fanatizálást, természetesen csak Darton hívein. Ismerik és használják a Shandin-varázslatokat is.

Draquonok

Központ: változó

Vallás: változó

Beállítottság: egyéni

Képzettségek

Képzettség	Fok/%
Legendaismeret	Af
2 fegyverhasználat	Af
Kínzás	Af
Ugrás	20%

Tsz. Képzettség	Fok/%
3. Legendaismeret	Mf
6. Demonológia	Mf

Különleges Képességek

Fajuk vadállati életereje miatt: Ép alap: 5 Fp alap: 4 Fp/Szint: K6+1

Szintén fajukból következően: Ké: 6 Té: 17 Vé: 72 HM/Szint: 6(2)

Állati szeretet

Típus: asztrálmágia

Mana pont: 7 (1 Mp/E)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 nap/Tsz

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: asztrál

A boszorkány hosszú időtartamra barátjává tehet egy akármilyen állatot, amelynek állati intelligenciája van. Az állat minden szeretetét a boszorkány felé fordítja. Azoknál az állatoknál igazán hatásos, amelyeknek kifinomultabb az asztrálteste - főleg emlősök -, kevés haszna van pl. egy krokodil ellen. Ráadásul figyelembe kell venni, hogy bizonyos állatok sokkal nagyobb feltűnést keltenek egy „védtelen” nő mellett. Az Mp-k megduplázásával az időtartam is kétszeresére növelhető. Az állat szelíd lesz gazdájához, de védelmére csak akkor kel, ha adottságai ezt lehetővé teszik. Ajánlatos ehhez további mágiahoz folyamodni. Ekkor azonban az állatnak már nincs esélye sem ellenszegülni a varázslatnak.

Állatok vonzása

Típus: gyertyamágia

Mana pont: 15

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: 5 perc

Hatótáv: lásd: gyertyamágia

Mágiaellenállás: speciális

Az égő gyertya a kiválasztott állatra jellemző szagot/illatot áraszt, így megtéveszti akár magát az állatot is. A gyertya elkészítéséhez szükség van az állat testének egy darabjára, pl. medvekarom, szarvasbőr, farkasfog, halpikkely, stb. Az ellenkező nemű állatok mindenképpen a gyertyához kívánnak eljutni, az alól csak az idomított állatok képeznek kivételt, ha gazdájuk rájuk parancsol. A megszártott

és porrá őrölt tárgyat a gyertyaviaszba kell bekeverni, a bűvigéket mormolva. Egy nőstényfarkas fogával készített gyertya segítségével magunkhoz csalogatunk akár több hím farkast is, persze csak „szaglótávolságon” belülről...

Az így magunkhoz csalogatott állatok ott tartására viszont újabb módszerekre lehet szükség. (Persze szép látvány a vágató lovascsapat is, amikor a lovak megérik az úton kapart kis gödörből felszálló füstben a ragadozót.)

Fekete láng

Típus: gertyamágia
Mana pont: 6 (1 Mp/E)
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 5 perc
Hatótáv: lásd gyertyamágia
Mágiaellenállás: asztrál

A boszorkány meggyújtja a gyertyát, ám az addig is félhomályos szobácska nem világosabb, inkább még sötétebb lesz... Titokzatosság, félelem... Ha meg akarunk félemlíteni valakit, vagy misztikus hatást kívánunk elérni, hát tessék... Hatására az áldozat(ok) semmiképpen nem akar(nak) ártani a boszorkánynak, inkább félelemmel vegyes tisztelettel tekint(enek) rá.

Némaság csókja

Típus: csókmágia
Mana pont: 32 (2 Mp/E)
Erősség: 10
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 óra/Tsz vagy lásd csókmágia
Hatótáv: csók
Mágiaellenállás: mentál

A csók hatására két dolog történhet, hogy melyik alkalmazási mód valósul meg, az a boszorkánytól függ. Az időtartam lejártával mindenképpen normálisan tud majd beszélni, mintha mi sem történt volna.

I. Az áldozat tulajdonképpen nem némul meg, hanem pusztán csak nem akar beszélni. Szinte teljesen szótlanná, és letörtté válik, állandóan a boszorkány után epekedik. Ebben az esetben a boszorkánnyal szembeni mágiaellenállása a felére csökken.

II. Ekkor a célszemély viszont valóban megnémul. Egyszerűen nem lesz képes szavakat kiejteni, és ettől bizonyára nagyon meg fog rémülni. A boszorkány természetesen ezt a sajnálatos eseményt is felhasználhatja a saját javára. Meggyőzheti róla, hogy ez csak azért van, mert a szépsége teljesen elbűvölte.

Pókvarázs

Típus: misztikus képességek
Mana pont: 14 (4 Mp/E)
Erősség: 4
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc/Tsz
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A boszorkány egy bármilyen fekete gombból hatalmas - tenyéryni - pókot tud teremteni. A teremtett lény pók módjára viselkedik, kivéve, hogy a boszorkányt semmiképpen nem támadja meg. A pók marása mérgező: a mérge szintje a varázslat E-jével egyezik meg. Azonnali hatású idegmérge, sikertelen Egészségpróba esetén bénultságot okoz 1K6 órára. Enyhébb esetben kisebb zavart (a boszorkány Tsz-e körig -10 minden harcértékre). Az időtartam lejártával visszaalakul gombbá, ha épségben van. A varázslat kiválóan alkalmas gyanútlan, és esetleg akadályt jelentő NJK-k vagy akár JK-k „jegelésére”.

Sátáni kacaj

Típus: asztrálmágia
Mana pont: 11 (2 Mp/E)
Erősség: 15
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 5 perc
Hatótáv: 10 láb
Mágiaellenállás: asztrál

A varázslat közben a boszorkány olyan nevetést hallat, amelytől a körülötte álló emberekben meghül a vér. Az időtartam lejártáig nem támadnak a varázslat létrehozójára. Ha valami kényszer miatt mégis megtennék, akkor csak a harc félelem módosítóival. Akikre hat a varázslat, olyannyira

megrémülnek, hogy az időtartam alatt a boszorkány minden egyéb asztrális varázslata elleni mágiaellenállásuk 10-zel gyengébb. A varázslat lejártával a félelem nyom nélkül elmúlik.

Szépség elorzása / átadása

Típus: csókmágia

Mana pont: 20 (3 Mp/E)

Erősség: 10

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 1 nap vagy lásd csókmágia

Hatótáv: csók

Mágiaellenállás: asztrál

Mint a neve is mutatja, ez a varázslat a boszorkány külsejére van hatással. Játéktechnikailag a Szépség pontok „vándorlásáról” van szó. Ez azt jelenti, hogy a célpont Szépség képessége csökken (max. a boszorkány Tsz-ével) és pontjai a boszorkányéhoz adódnak hozzá (azonban így sem nőhet a Szépsége 20 fölé). Végrehajtható fordítva is a varázslat, de ez jóval ritkább és kevésbé hasznos is a létrehozó szempontjából. Egyszerre csak egy humanoiddal lehet ilyen kapcsolatban a boszorkány, és a varázslat időtartama alatt társszimpatikus viszony áll fenn köztük.

Az időtartam lejártával az áldozat és a boszorkány lassan, körök alatt nyerik vissza eredeti külsejüket. A boszorkány ezzel a varázslattal nem csökkentheti saját és célpontja Szépségét sem 10 alá, illetve nem növelheti áldozata Szépségét 18 fölé.

Az elkövetkezendőkben a boszorkánymágia szinte kimeríthetetlen területén kalandozunk. A leírt italok különlegessége, hogy nem csak elkészítésük kötődik a boszorkányokhoz, hanem felhasználni is csak ok képesek ezeket. A varázslatok a boszorkánymágia új területével ismertetik meg az olvasót, a boszorkányok által használt különleges, kissé torz szimpatikus mágiával.

Szimpatikus mágia

A boszorkányokat és mágiájukat csak felületesen ismerők - különösen igaz ez mágiaelméleti tudásukkal kérkedő varázslókra, esetleg papokra - hajlamosak lenézni a tapasztalati úton kidolgozott varázslatokat és azok alkalmazóit. Könnyen elsiklanak a tény felett, hogy a boszorkánymesterek és boszorkányok - talán a bárdok is - sok évszázadon át kutattak, kísérleteztek, válogattak: ennek eredményeképpen tudásukat semmi esetre sem nevezhetjük alsóbbrendűnek. A tény, hogy a boszorkányok ismerik és használják a Szimpatikus mágiát, sokkal kevésbé meglepő, mintha nem így lenne - elvégre is, ennyi év alatt a mágia szinte minden területén lehetőség nyílik tapasztalatokat szerezni. Persze, túlzás lenne azt állítanunk, hogy a boszorkányok Szimpatikus mágiája felér a varázslók által alkalmazottal - helyénvalóbb, ha úgy fogalmazunk: más. Eleve más már a célja is, a boszorkány ugyanis oly szoros kapcsolatot keres a célpont és a vele szimpatikus viszonyban álló tárgy között, mellyel nem csak a távolság, az áldozat Asztrális illetve Mentális ellenállásának legyőzése is könnyebb feladat. Így a boszorkányok mágiájához csak olyan tárgy megfelelő, mely valaha valóban a Fizikai test részét képezte. Ilyen a köröm, haj, vér, esetleg más testrész. A kapcsolat ezekkel az eszközökkel sokkal szorosabbá formázható, ellenben a varázslatok ebből következően nem használhatóak Tárgy avagy Társ szimpátiára. A módszerek egyik alkotója és leírója, az abasziszi Morrylla Nagyasszony így emlékezett meg első eredményes kísérleteiről:

„...Ez a fajta mágia nem más, mint közvetlen út a cél Asztrál vagy Mentál testéig. A Fizikai test bármilyen alkotórésze - lett légyen az haj, köröm, fog esetleg más - elegendő kapcsolatot biztosít, mely mentén haladva a varázslat energiái elérhetik céljukat. Ezzel legyőzhető a távolság, de maga az Asztrál vagy Tudat ellenállása csak részben - igaz, a varázslatok ezen módon sokkal hatásosabbnak bizonyultak. Érdekes eredményre vezet egy személy Fizikai testének egykori részeit felhasználni a mágikus italok készítésénél is - hatalmas fegyver jut ezáltal kezünkbe. A mágia oly ága mutatkozik meg előttünk, melynek teljes kiaknázása több száz évnyi kutatást igényel...”

Személy megkeresése

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 8

Erősség: 15

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 1 óra/Tsz

Hatótáv: lásd a leírásban

Mágiaellenállás: asztrál

A boszorkányok ezzel a varázslattal, ha birtokukban van a keresett személlyel szimpatikus viszonyban álló tárgy - a fentiekben leírtak szerint - megtudhatják az illető pontos tartózkodási helyét. Mérföldnyi pontossággal kideríthetik a célpont távolságát, továbbá a felé vezető irányt. A sikeres alkalmazáshoz az áldozatnak el kell hibáznia Asztrális Mágiaellenállását. A varázslat a távolságot csak 500 mérföldig képes meghatározni, de az irány ennél nagyobb távolság esetén is megtudható. A varázslat - hasonlóan a boszorkány egyéb szimpatikus mágiaán alapuló varázslataihoz - könnyen erősíthető, 1 befektetett Mana-pontért 3E-vel.

Kémkedés

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 12

Erősség: 15

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 5 perc/Tsz

Hatótáv: korlátlan

Mágiaellenállás: mentál

A varázslat ötvözi a Megfigyelés és Kihallgatás varázslatok hatását, de a személy, akinek érzékközpontjába a boszorkány betekintést nyer, a Szimpatikus, s nem a Csókmágia áldozata. A varázslat semmiféle segédeszközt nem igényel - a

szimpátiához szükséges tárgyon kívül. A varázslat ellen a célpont Mentális Ellenállásra jogosult. A varázslat erősítéséhez 2E-nként 1 Mana-pont szükségeltetik.

Szólító ige

Típus: szimpatikus mágia

Mana pont: 45

Erősség: 15

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: lásd a leírásban

Hatótáv: végtelen

Mágiaellenállás: asztrál

A boszorkány ezen varázslata magához szólítja a mágia tárgyát. A hívás nem szó szerint értendő, az áldozat csak azt fogja érezni, hogy mindenképpen el kell jutnia egy bizonyos helyre. Nem kell ismernie a boszorkányt; nem is tudja, miért halad vajon új úti célja felé. Tudatának legmélyére fészkei be magát a szünni nem akaró vágy, hogy minél gyorsabban elérje a kérdéses helyet. Ha a helyet megtalálta, vár. Nem tudja mire, miért, de várakozik. A cél elérése után 12 órával a varázslat hatása semmivé foszlik, az áldozat újra szabad lesz. Megjegyzendő, hogy a hely minden esetben az lesz,

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely