

## Boszorkányvarázslatok



### Holdmágiák

A boszorkányok mind nagyon bensőséges kapcsolatban állnak a két holddal, a vörössel, és a kékkel is. Ők a boszik igazi társai éjszakai kóborlásaikon, és az ő tünékeny esszenciájuk izzik a legszebb boszorkányvarázslatokban, igazi műremekké nemesítve őket. A holdmágiák létrehozásához szükséges az adott hold fénye. Ha a varázslat egyszer már létrejött, az időtartam lejártáig nem foszlik szét, hiába bújik el a hold. Nem kell hozzájuk teljesen holdfényben állni, elég egy egész pici sugár is, mondjuk, akkora, ami egy kisebb ablakon beszűrődik. A hajnal értelemszerűen véget vet minden ilyen varázslatnak, hisz kioltja a holdak fényét.

#### Holdfénytáncos (kék vagy vörös)

**Mp:** 3

**E:** 8

**Időtartam:** 10 perc

Ez az érdekes kis varázslat csak holdfényben működik. Két táncost hoz létre (Bármilyen neműeket), akik egy halk, éteri muzsika dallamára táncolni kezdenek. A zene, és a táncosok pontos kinézete a boszira van bízva. Ez nem illúzió, inkább csak olyan mintha az alakok körvonalain belül megsűrűsödne a holdfény. Értelemszerűen a vörös hold fényéből gyúrt alakok vörösesek lesznek,

a kék holdéből alkotottak kékek. Mindkét hold fényénél működik.

#### Holdkő

**Mp:** 10 perc

Egyike a boszik által is készíthető varázstárgyoknak. Éjjelre ki kell rakni, hogy szabadon fürödhessen a két hold fényében. Minden éjszakai töltés után 1 teljes óráig képes az egyik hold fényével ragyogni, lehetővé téve ezáltal a holdmágiák használatát. (Világosban értelemszerűen nem működik, de egy elsötétített szobában már igen.)

#### Holdruha (kék)

**Mp:** 2

**E:** 8

**Időtartam:** hajnalig

Csak holdfényben használható. A hold fénye megsűrűsödik a boszorkány körül, betakarja, mint egy kabát, vagy mint valami palást. A külső hőmérsékletnél olyan 10 fokkal melegebb mindig a holdruha, és a szél sem fúj rajta át. Csak a kék hold fényével működik!





## Estélyi (kék vagy vörös)

**Mp:** 5

**Időtartam:** hajnalig

A boszi itt is valamelyik hold fényét ölti magára, de ő szabhatja meg, hogy milyen alakot vegyen föl, illetve, hogy mennyire legyen átlátszó. Az így készült ruha, mert ugye ez a varázslat egy káprázatos estélyi ruha elkészítésére jó igazán, bármelyik hold fényéből lehet, illetve kombinálhatók is benne a két hold fényei. Az egyszer elkészült ruhán már nem változtathat az alkalmazó, de ha újra elmondja a varázslatot, és más ruhát képzel magára, akkor a váltás folyamatos lesz, nem kell hosszú, kínos pillanatokig pucéran állnia a táncparkett közepén. Ja az Estélyi szabadon kombinálható valódi ruhadarabokkal is. Nemesi udvarokban célszerű elővigyázatosan alkalmazni, hisz egy ilyen káprázatos ruhából könnyen sértődés lehet a dámák közt, ami pedig ugye általában nagy bajt jelent.

## Holdanya karja (kék)

**Mp:** 15

**E:** 8

**Időtartam:** 1 óra

Mintha maga a holdanya terjesztené ki karjait óvón a boszorkány köré. A holdfény lecsurog róla, őt magát sötétben hagyva. A legvilágosabb éjszakán is sötétben marad a boszi, jelentősen megkönnyítve ezzel a lopakodást, hisz messziről úgy tűnik, mintha csak egy kódarab árnyéka lenne, vagy valami ilyesmi. Csak a kék hold fényével működik!

## Áruló fény (vörös)

**Mp:** 6

**E:** 8

**Időtartam:** 10 kör

A boszorkány eláraszthatja ellenfelét a vörös hold fényével, így mintegy megvilágítva azt. A fény kirajzolja körvonalait, megkönnyítve a támadást és a célzást sötétben. TÉ, VÉ:+5 CÉ:+10 Csak a vörös hold fényében működik!

## Kopó (vörös)

**Mp:** 17

**E:** 8

**Időtartam:** hajnalig

A boszorkány előtt megjelenik egy holdfényből szőtt kutya, amely tökéletesen alkalmas nyomkövetésre. Olyan biztosan fog szagot, mint a legjobb véredek, nem fárad el, nem zavarják külső körülmények. Igaz ugyan, hogy harcolni sem tud. Csak a vörös hold fényénél használható!

## Holdpajzs (kék)

**Mp:** 3

**E:** 8

**Időtartam:** 20 perc

A varázslattal a kék hold fényét sűríti a boszi egy csillogó, díszes pajzssá. A pajzs olyan fényes, hogy az ellenfelet könnyen (sikeres támadás) Elvakítja egy villanással.

## Holdíj (vörös)

**Mp:** 8

**E:** 10

A boszorkány a vörös hold fényét nyílvezzővé gyúrja, és egy tetszőleges íj idegére fekteti. +20 CÉ –vel ha betalál, az áldozat megbénul. (harc Bénultan módosítók) Ez a varázslat is csak a vörös hold fényében működik, de elég, ha a boszorkány van a fényben.

## Holdvért (vörös)

**Mp:** 5

**E:** 3

**Időtartam:** 20 kör

Vörösesen derengő páncél jelenik meg a boszi körül, a vörös hold fényéből szőve. Látszik rajta hogy nem valódi, tehát még a leghülyébbek sem keverik össze egy igazi páncéllal, na meg nem is véd semmit. Ellenben 3E –s Félelem aurát von viselője köré. Csak a vörös hold fényében működik!

## Nyomkereső (vörös)

**Mp:** 8

**Időtartam:** 30 perc

A vörös hold segít a boszinak nyomkövetésben. Fényével kitölti, körberajzolja a keresett nyomokat. Nyomkeresés +20%. Ez a varázslat megszűnik, ha elbújik a hold!

## Sexmágia

A „boszorkány” szóra elsöre a könyörtelen csábító, férfiszívek tiprója, démoni szépségű nagyvilági boszorkány képe ugrik be. Ez ha nem is mindig igaz, de a nemiség, az érzéki élvezetek minden boszorkánynak jelentősek, ha nem is a férfiak felett nyerhető hatalomért, akkor csak úgy l'art pour l'art, az élvezeti értékükért. És ugye nem csak a szex tartozik a boszorkányokhoz, hanem a termékenység, a terhesség, a szülés, és ezek minden velejárája is. Teljesen önkényes módon ide soroltam a csókmágiákat is. (Ezekről részletesebben a MOKUS könyv azonos című fejezetében esik szó.)

## Kandúr (kék vagy vörös)

**Mp:** 3

**E:** 10

**Me:** asztrál

**Időtartam:** 1 óra

Ez a varázslat azt az érzetet kelti az áldozatban, mintha épp az előbb szeretkezett volna. Lusta lesz, elégedett, és úgy általában hajlamos lesz kissé pozitívabban szemlélni a világot maga körül. Ez a kellemes állapot 1 óráig marad meg.

## Vérvás

**Mp:** 47

**E:** 15

Ehhez a varázslathoz a boszinak nem elég megcsókolnia az áldozatot, hanem meg is kell harapnia, s legalább egy csepp véré

nyelnie. A boszi 70% eséllyel teherbe esik az áldozattól. (100% eséllyel esik teherbe, de az emberi termékenység egyébként sem olyan jó, az embrióval sok minden történhet, mielőtt egyáltalán bármi jele lenne a terhességnek., ráadásul ezt még segíti is egy kicsit a varázslat. Mondhatni mellékhatás.)

## Béka helyett

**Mp:** 5

Ha egy nő vizeletéből legalább egy kortyot megiszik, ezzel a varázslattal a boszorkány meg tudja állapítani, az alany terhes-e. Az akár pár perces terhességet is kimutatja, azonban vigyázni kell, mivel a terhesség a fogantatás pillanatában kezdődik, az pedig nem feltétlen esik egybe az aktussal. (Pár óra különbség lehet.)

## Fogamzástóló

**Mp:** 6

**E:** 5

**Időtartam:** 1 év

Ez a varázslat egy nőt/férfit 1 évre terméketlenné tesz.

## Hófehérke

**Mp:** 5

**E:** 5

Egy nő szeméremdombjára téve a kezét, a boszorkány tévedhetetlenül meg tudja mondani, az illető leányzó szűz –e még.

## Meddőség észlelése

**Mp:** 3

**E:** 10

Kezét a nő hasára, illetve a férfi heréire téve a boszorkány földérítheti a gyermektelenség okait.

## Meddőség kezelése

**Mp:** 40

**E:** 30

A boszorkány kigyógyíthat egy embert a meddőségből, ha pontosan tudja, mi az oka.



## Szülés

**Mp:** 10

**E:** 1

Egy várandós anyánál a varázslat hatására azonnal megindul a szülés. 7 hónapnál fiatalabb magzatok igen ritkán élnek túl.

## Magzatvizsgálat

**Mp:** 10

A boszorkány a várandós anya hasára téve a kezét, meg tudja mondani, minden rendben van –e a magzattal, illetve, ha nem, akkor mi a baj.

## Ki az apa?

**Mp:** 5

**E:** 8

A boszi lelki szemei előtt felsejlenek a célpont apjának arcvonásai. (MME –t az apa dobhat.)

## Szerelemvarázs II.

**Mp:** 15

**E:** 18

**Me:** asztrál

Ugyanaz, mint a sima szerelemvarázs, egyetlen fontos különbséggel. A varázslatot akkor kell az alanyra bocsájtani, amikor szeretkezés közben épp a csúcspontra ért, mivel az ilyenkor dúló asztrálviharban játszva befolyásolhatók a legmélyebb érzelmek is.

## Sterilizálás

**Mp:** 1

**E:** 1

Ez a varázslat az Életerő szívás gyengébb verziója. A boszorkány körüli 5m sugarú körben mindenki tompa, sajgó fájdalmat érez, és veszít 1 Fp-t. De nem ez benne a buli, hiszen e miatt csak az inkvizítorok végeztetnék ki a boszorkányt. Hanem ugye a fertőzéseket Yneven is baktériumok, gombák, miegyebek okozzák, ezek pedig az 1Fp –s sérüléstől bőven elpatkolnak. (A szervezeten belüli bacik nem, azokat védi a személyes aura) Magyarul lesz a boszi körül egy 5m sugarú csíramentes gömb.

Sok mindenre használható. Feketemágiának minősül.

## Erőnyerő

**Mp:** 1

Szeretkezés közben a boszorkány elszívhatja partnere életerejét, hogy azzal saját magát tuningolhassa. 2Fp=1pszp, 1 FP 8Fp=1Mp, 1ÉP (Ép nem szívható el ezzel a módszerrel.) Az alany nem fájdalmat érez, hanem ólmos fáradtságot, ami némileg normális ilyesmi tevékenység után, tehát, nem biztos, hogy gyanút kelt.

## Mind's Theatre

**Mp:** 45

**E:** 25

**Időtartam:** 1 óra

Bonyolult varázslat. A boszorkány nyugodt hangon elmondja a célpontnak, mit lát, hall, szagol stb., mire az azt fogja érzékelni. Mivel a boszi szükségképpen nem gondolhat mindenre, a leírás hézagait az alany képzelete tölti ki. Az élmény valódibb a valódinál, és teljesen interaktív, hisz a boszorkány utasításait követi végig. A leírást a saját fülével kell hallania az áldozatnak, különben a varázslatnak semmi hatása sem lesz. Nemesi körökben kedvelt varázslat, hiszen így a legextrémebb dolgokat is átélheti az alany. Ez az egyik legdrágább boszorkányvarázslat, hiszen aki ilyesfajta örömökre vágyik (nyilván ez a leggyakoribb béralkalmazása), annak nagyon keményen meg kell adnia az árát, aranyban, vagy vérben. Ennél a varázslatnál is könnyen kialakulhat a pszichikai függőség.

## Kétkezes fallosz

**Mp:** 10

**E:** 10

**Időtartam:** 30 perc

Ez a varázslat hatásaiban teljesen olyan, mint a viagra, csak tényleg használ. Hatalmas lesz, kemény, mint egy telefonoszlop. Az MP – k +50% -kal növelésével az időtartam is duplázható, de általában 1 óránál tovább nem

ajánlatos tuningolni a szerszámot, mert könnyen baj lehet belőle (nekrózisok, agyvérzés, infarktus) a gyengébb egészségűeknél.

### Szerető

**Mp:** 15

**E:** 25

**Időtartam:** 1 óra

Ez olyasmi, mint egy asztrális gondolatolvasás. Az áldozat vágyait tapogatja le, és ugyebár ha a boszi pontosan ismeri a másik vágyait, sokkal könnyebben elégti ki őket. Akinek nincs, annak Szexuális kultúra AF –et ad, akinek AF van, annak MF –et, akinek MF –e van, az valami olyasmit tud nyújtani, ami már nem is földi. Könnyen addiktív lehet.!

### Kupa

**Mp:** 40

Ezzel a varázslattal a csókmágia hatását lehet kiterjeszteni. A boszorkány rámondja ezt a varázslatot egy kupa borra (sörre, stb), majd iszik belőle egy kortyot. Az áldozatnak látnia kell, ahogy a boszi beleiszik az italba. Ezek után az áldozatot meg kell itatni a kupából, úgy, hogy közben más keze nem érintheti. Ekkor a csókmágia megfogon rajta, konkrét csók nélkül is. A varázslatnak csak egyetlen áldozata lehet, és az időtartam tekintetében, ha a mágiaellenállás sikertelen, a varázslat időtartama 1 hét (mintha szájon csókolta volna, de ellenkezne).

### Álomcsók

**Mp:** 15

**E:** 10

**Me:** mentál

Ez a varázslat azt az érzetet kelti az áldozatban, mintha épp az előbb szeretkezett volna. Lusta Ha elrontja mágiaellenállását, az áldozat a csók után másodpercekkel elalszik, és 12

órát durmol egyfolytában. Közönséges módszerekkel nem ébreszthető fel.

### Kandúrcsók

**Mp:** 3

**E:** 30

**Me:** asztrál

**Időtartam:** 5 óra

A hatása mindenben megegyezik a kandúr varázslatával. Itt a langyos érzés 5 óráig marad.

### Bódító csók

**Mp:** 10

**E:** 10

**Me:** mentál

**Időtartam:** 10 perc

A csók hatására az áldozat lebegni kezd, elpirul, hihetetlen jókedve kerekedik, könnyűnek érzi magát, és minden olyasmi történik vele, ami történne, ha jól bekokózna, vagy szerelmes lenne. Az időtartam lejártával 1 kör alatt visszazökken a normális kerékvágásba.

### Fertőző csók

**Mp:** 29 + (betegség szintje x4)

**E:** 10

**Me:** asztrál

A csók egy a boszi által kiválasztott nemi betegséggel (szifilisz, tripper, gonorrhoea, HIV) fertőzi meg az áldozatot.

### Őrjítő csók

**Mp:** 32

**E:** 10

**Me:** mentál

A csók után a boszi az áldozat fülébe suttogja, milyen örületet képzelt el neki. Ez legyen minél részletesebb, színesebb, és minél pontosabb. Ha a varázslat megfogon, pontosan az elmesélt örület hatalmasodik el az alanyon.



## Rablócsók

**Mp:** 18

**E:** 10

**Me:** asztrál

**Időtartam:** 1 nap

A csók elrabolja az áldozat nemi életre való készségét. (Impotens/frigid lesz). A boszorkány bármikor föloldhatja a varázslatot.

## Huncut rablócsók

**Mp:** 42

**E:** 15

**Időtartam:** 1 hét

A csók megegyezik a Rablócsókkal, egy apró kivétellel: Az áldozat képtelen lesz ugyan kettýinteni mindenki mással, de a boszorkánnyal minden normálisan működik. Ez így a legtöbb ember fölött elég durva hatalmat ad.

## Hívó csók

**Mp:** 110

**E:** 1

Ez egy igen érdekes boszorkányvarázslat, ugyanis, bár csókmágia, de az alany beleegyezésére van hozzá szükség, hogy működjön. A boszorkány megcsókolja az áldozatot valahol a testén. Ennek nyomán egy halvány, piros kis foltocska keletkezik, ami olyan mint valami anyajegy. Ez azonban egy nagyon durva szunnyadó varázsjel. Olyasmi, mint egy kombinált Halottmozgatás + Lélekcsapda + Hűségbélyeg + Tartósítás. Így nyugvó állapotban semmi haszna sincs, de ha a delikvens meghal, élőhalottként visszatér, és 1HÉTEN ÁT szolgálnia kell a boszorkányt (Az időtartam nem hosszabbítható). Ez alatt az egy hét alatt a test nem kezd el rothadni, egyáltalán, a bomlás jelei sem mutatkoznak rajta. Az egy hét elteltével lefoszlik a bélyeg, és az alany lelke visszatérhet az örök körforgásba. Fontos, hogy az alany a varázsjel felhelyezésekor tudatában kell hogy legyen annak, mit vállalt, ha a boszi valami hazugsággal vette rá, a varázslat létre sem jön. Az így keletkezett élőholt olyan, mintha a boszimesteri Személyiséggel felruházás varázslattal alkották volna, tehát összes életében birtokolt képessége megmarad.

## Beszélő

**Mp:** 19

**E:** 15

**Me:** asztrál

**Időtartam:** 1 óra

A csók után az áldozatnak a boszorkány következő kérdésére igazat kell válaszolnia.

## Kozmetikai mágia

Nos igen, a boszorkányoknak a szépség jóformán munkaeszköze, így rengeteg varázslatuk van a szépség megőrzésére, ápolására, esetleg növelésére, illetve csökkentésére. Első pillantásra talán röhejesnek tűnhetnek, főleg kalandozóknak, de megvan a maguk haszna.

## Holdmedál

**Mp:** 100

A boszorkány a kék és a vörös h9old fényével itat át egy tiszta kvarckristályt. A kész ékszer folyamatos Szépségvarázst bocsájt tulajdonosára. A varázslat sikerességét készítéskor kell kidobni.

## Illat

**Mp:** 3

**E:** 10

**Időtartam:** 1 óra

A boszorkány ezzel a varázslattal beillatosíthatja magát. Bármilyen illat megjeleníthető, amit a boszi csak el tud képzelni, olyan is, amit még sohasem érzett, és olyanos is, amik nem is léteznek a természetben. Az illat nem túl erős, épp csak annyira, mintha pár csepp parfümöt nyomott volna a füle mögé.

## Viadal Ssassoon

**Mp:** 7

**E:** 8

**Me:** asztrál

**Időtartam:** 1 óra

Ezzel a varázslattal az alany hajának hossza növelhető, vagy csökkenthető 20 cm –mel. Nem lehet a varázslattal senkit sem megkopasztani, de többször egymás után is rábocsájtható valakire. A haj teljesen természetes lesz, és az illető saját haja.

## Simítás

**Mp:** 48

A boszorkány erőteljesen átgyúrja a célpont bőrét, mire azon a ráncok, apróbb egyenetlenségek kisimulnak. A bőr feszes, ruganyos lesz, mintha egy húszévesé lenne.

## Eltüntetés

**Mp:** 30

Apróbb (ujjnyi) bőrrendellenességet lehet ezzel eltüntetni (szemölcsöt, anyajegyet, tyúkszemet).

## Smink

**Mp:** 3

A célpont arcán a boszi által elképzelt smink jelenik meg. Nem folyik meg, nem pereg le, nem kenődik. 24 óráig megmarad, hacsak le nem mossák előbb.

## Álca

**Mp:** 9

A célponton megjelenik a boszi által elképzelt álruha. Csak a környéken fellelhető anyagokból építkezhet. (Faágak, levelek, stb.)

## Varázstükör

**Mp:** 150

Ezzel a varázslattal erősített tükör 20 alkalommal képes Szépségvarázst bocsájtani bárkire, aki belenéz.

## Zokogj!

**Mp:** 10

**E:** 8

**Idő:** 5 szegmens

**Időtartam:** 1 hét

A varázslat áldozata vért könnyezik. Nem veszélyes, de elég furcsán néz ki, és könnyen összekeverik az embert valami érdekessel (vámpír).

## Hazug tükör

**Mp:** 61

**E:** 15

Ezzel a varázslattal egy tükör (bármilyen) varázsolható el. Ezután aki belenéz, azt szebbnek vagy csúnyábbnak fogja mutatni (készítéskor kell eldönteni), mit amilyen valójában. +-2k6 Szépség. Semmi hatása nincs, csak ilyennek látja magát, aki belenéz.

## Gyertyamágia

A gyertyák olyan 80%-át egy kalandmodulból vettem, amit valahol a neten találtam. Sajnos a forrást a jóistennek sem találtam meg úgyhogy ezúton szeretnék elnézést kérni attól, akit ezzel a plágiummal megkárosítottam.

## Transz gyertyája

**Mp:** 5+1/perc

**Időtartam:** 5 perc

Ennek a gyertyának a füstjétől könnyebben esik transzba a boszi. 15 perc helyett csak 5 perc lesz, Mp igénye 3 helyett2. A transzba esett boszi természetesen elolthatja a gyertyát későbbi felhasználásra.



## Füstidéző gyertya

**Mp:** 8+3/perc

**Időtartam:** 5 perc

Füstidézés varázslatot hozza létre. 3 kör alatt lesz teljes a füstfelhő.

## Árnyékgyertya

**Mp:** 6+2/perc

**Időtartam:** 2 perc

A gyertya nem fényt, hanem sötétséget sugároz. Egy ilyen gyertya 1 – 2 normál gyertya fényét semlegesíti.

## Vakmerőség gyertyája

**Mp:** 10+1/perc+4/E

**Időtartam:** 4 perc

**E:** 3

**ME:** mentális

Aki a füstjét belélegzi, elveszíti minden félelemérzetét.

## Vakrémület gyertyája

**Mp:** 14+1/perc+5/E

**Időtartam:** 4 perc

**E:** 3

**ME:** mentális

Ha megfogja a varázslat, az áldozat mindenben veszélyt lát. Még a kardját sem meri előhúzni, mert fél, hogy megvágja magát.

## Kín gyertyája

**Mp:** 8+2/perc+3/E

**Időtartam:** 5 perc

**E:** 3

**ME:** mentális

Aki ennek a füstjét belélegzi, körönként erősödő fájdalmat érez. (1k3, 2k3, 3k3). Ha eltávolodik a gyertyától, lassan visszanyeri Fpit, körönként 1k3 –at.

## Hűség gyertyája

**Mp:** 15+1/perc+4/E

**Időtartam:** 5 perc

**E:** 1

**ME:** asztrális

Aki a gyertya füstjét beszívja, hajlamos lesz a helyre, ahol a gyertya állt mint szívének kedves helyre emlékezni. Minél tovább szívja be a füstöt, annál erősebb a hatás.

## Vágy gyertyája

**Mp:** 10+1/perc

**Időtartam:** 5 perc

**E:** 1

**ME:** asztrális

Aki ennek a gyertyának a füstjét beszívja, hihetetlen vágyat fog érezni, mintha már hónapok óta nem látott volna nőt. Mindent megtesz hirtelen, csak legyen már valami akció. Kuplerájok fogadószozájába ideális.

## Kétkezes gyertyája

**Mp:** 15+1/ 5 perc

**E:** 1

A Kétkezes fallosz varázslatot bocsájtja mindenkire, aki belélegzi a füstjét. Igen jó módszer az időtartam épp szükséges időre állítására. Ez valószínűleg a legkelendőbb boszorkányok által készített varázstárgy.

## Ejaculatio gyertya

**Mp:** 15+1/ 5 perc

Ez egy érdekes gyertya. Egyedileg kell készíteni, vagyis szükséges hozzá valami, ami szimpatikus viszonyban áll az áldozattal (haj, köröm, vér). Ha meggyújtják a gyertyát, akkor az illető nem tud elélvezni, amíg a gyertya ég. Ez így elsősorban hülyén hangzik, de a korai magömlés esetén ez egy igen hatásos, és egyszerű eszköz, mindössze a gyertyát kell jó pillanatban elfújni. Bár gyanítom, hogy egy pszichológus ezt csak a problémák szőnyeg alá söprésének nevezné.



## Óragyertya

**Mp:** 5+1/30 perc  
**Időtartam:** 1 óra

Ez a gyertya adott időközönként (óránként, percenként, 13 percenként stb) megváltoztatja a láng színét. A színek előre beállíthatók.

## Függőség gyertyája

**Mp:** 32+2/perc  
**Időtartam:** 5 perc

Hasonlít a Zöld gyertyához, azonban ebbe egy drogot kell foglalni, ami nem csak hogy légi terjedésűvé válik, de elrontott méregellenállás esetén azonnal függővé teszi az áldozatot.

## Asztrálmágia

### Szerelem átültetése

**Mp:** 73  
**E:** 10  
**Időtartam:** végleges

Ez az egyik leggonoszabb boszorkányvarázslat. Egy ember lelkéből gyökeresen kitepi a szerelmet, és egy másikéba plántálja. Ez nem érzelem kioltás, ez a totális rablás, mivel az áldozat ugyanaz iránt az ember iránt, már soha többet nem lesz képes szerelmet érezni. A szerelem tárgyát nem változtathatja meg a varázslat. (Pl: Lujzika szerelmes Tihamérba, és vice versa. Ha a boszi Lujzika szerelmét átülteti Marcsikába, akkor Marcsika imádni fogja Tihamért, míg ő változatlanul Lujzikát kultiválja majd. Nem egyszerű.)

### Szerelem átirányítása

**Mp:** 83  
**E:** 10  
**Időtartam:** végleges

Az áldozat szerelmét meghagyja, de az inntól kezdve mást fog szeretni ugyanolyan hévvel, mint addigi kedvesét.

## Motoszka

**Mp:** 5  
**E:** 10  
**Időtartam:** 12 óra

A varázslat hatására az áldozatnak újra és újra eszébe jut a boszorkány. Nem számít, mit csinál, fát vág, fürdik, olvas, újra és újra azon kapja magát hogy a boszorkány arcán gondolkodik, a testét képzelettel újra és újra. Ez nyilván nem zavaró, nem is kötelezi semmire az áldozatot. Ha a boszi úgy bocsájtotta valakire a varázslatot, hogy az előzőleg nem látta őt még egy villanásnyira se, akkor a varázslatnak semmi hatása sem lesz.

## Gyermeki ártatlanság

**Mp:** 12  
**E:** 8

Ezt a varázslatot egy gyermekjátékra kell rábocsájtani, amivel legalább egy éven át játszott egy gyermek. Amíg ezt magánál tartja a boszi, minden aurafürkészés, és hasonló praktika nyugodtnak, kiegyensúlyozottnak, és ártatlannak fogja mutatni az auráját.

## Szeszkazán

**Mp:** 10  
**Időtartam:** 2 óra

A hatóidő alatt az alany ötször annyi alkoholt bír fogyasztani, mint egyébként. Ezzel igencsak kitolható a lerészegedés ideje, illetve bárkit az asztal alá ihatunk.

## Szomjaska

**Mp:** 10  
**E:** 8  
**Időtartam:** 1 óra

Az áldozat hirtelen nagyon szomjazni fog valami alkoholos italtra. Ha elkezd piálni, a hatóidő lejártáig nem is hagyja abba. Vigyázni kell ezzel a varázslattal, könnyen alkoholmérgezés lehet belőle!



## Érzelembástya

**Mp:** 30

Ezzel a boszi a célpont asztráltestének egy darabját szinte kővé változtatja. Egy adott érzelmet teljesen konstanssá, és megváltoztathatlanná tesz, úgy, hogy minden erre irányuló asztrális mágia ellen +80 AMEt kap. Nade az érzelemnek konkrétan kell lennie (Ha valakinek megerősítik a hűségét a klánjához, attól még vígan megcsalja a feleségét), és tényleg az alany élete végéig tart, vagy amíg az asztráltest le nem foszlik a halhatatlan lélekről (A kettő nem feltétlen esik egybe, lásd kísértetek).

## Átérvés

**Mp:** 8

**E:** 8

A boszorkány a célpontba egy másik ember egy darab érzelmét plántálhatja, amit az kerek 1 percig fog érezni. (A donor érzelve nem károsodik.) Vigyázat, addiktív!

## Tetoválások

A tetoválások értelemszerűen bőrre kerülnek. Több módszer is van a felvitelükre, ezek meg is határozzák a hatóidejüket:

**Festés:** Festékekkel rajzolják a bőrre. Egy napig marad meg, vagy az első fürdésig, amelyik előbb jön. Léteznek mágikus festékek, amik tovább maradnak meg.

**Henna:** A Hennával rajzolják. A festék beveszi magát a bőrbe. egy hétig megmarad, bírja a fürdést is.

**Égetés:** Izzó vassal égetik a bőrbe a mintát. Elvileg örökre megmarad, De gyógyitalokra, gyógyítómágiákra egyszerűen begyógyul a heg is, ami esetenként igen kellemetlen lehet.

**Tetoválás:** Tüvel festékanyagot juttatnak a bőr alá. Örökre vasalva. Ezért sok folyamatos hatású tetkóhoz egy kis farkincát, vagy pontot hozzárajzolva elveszti a hatását.

## (T) Szépség

**Mp:** 40/45/50/55/60

Szépségvarázst bocsájt viselőjére. A hatás maradandó. A szépség a befektetett Mp-ktől függ. (40 – 16; 45 – 17; 50 – 18; 55 – 19; 60 – 20)

## (T) Biztonság

**Mp:** 25

A rajzot a köldök köré tetoválják, ha már nincs rá szükség, egy kis farkinca hozzárajzolásával hatástalanítható. A hordozó nem eshet teherbe.

## (T) Holdnővér

**Mp:** 40

Kétféle van, ahogy két hold van Ynev egén is, de egy boszorkány bőrén csak az egyik lehet. Amelyik hold jele rajta van, ahhoz a holdhoz tartozó varázslatokat a boszorkány ugyan csak holdfényben képes létrehozni, de egész hajnalig képes lesz fenntartani, bár közben lenyugszik a hold.

## (T) Macskaszem

**Mp:** 25

Bal vállra kerül a rajzolat. Sötétben úgy lát a boszi, mint egy macska. Láthatatlanságot 1E –t érzékel.

## (T) Vénasszony

**Mp:** 28

**E:** 35

A hordozó nem fogja ismerni a szerelem érzését. Se természetes, se mágikus úton nem lesz képes szerelembe esni. Ha már nincs rá szükség, egy egyszerű kis farkinca feltetoválásával hatástalanítható.



**(T) Izzó bélyeg****Mp:** 39

A hordozó 10 Izzó csókot lesz képes Mp nélkül alkalmazni. 24 óra alatt töltődik újra.

**(T) Hatalom bélyege****Mp:** 5

Szépségvarázst bocsájt viselőjére. A hatás maradandó. A szépség a befektetett Mp-ktől függ. (40

Ez a jelpont úgy működik, mint egy hatalom amulettje.

**(T) Gyógyító tetkó****Mp:** 55

A gyógyulás sebességét kétszeresére (x2) növeli. Nem is ez a fő előnye, hanem, hogy a sebek heg nélkül, tökéletesen gyógyulnak.

**(T) Akarj!****Mp:** 45**E:** 6

A tetkó 6E –s Vágy mozaikot sugároz ki, mindenkire, aki látja. A Vágy tárgya a hordozó. Általában olyan helyre kerül, ahol látható, de könnyen el is lehet takarni. (Váll, has)

**(T) Mentarajz****Mp:** 25

A tetkó meggátolja a fogszuvasodást, és a hordozónak mindig friss lehetet biztosít.

**Árnymágia**

Ez a boszorkányvarázslatok legkülönösebb csoportja. Segítségével a boszi magát a sötétséget manipulálhatja, igába hajthatja az árnyékokat. Épp ezért az alkalmazáshoz látótávolságon belül elég árnyéknak kell lennie, hogy létrehozassa belőlük a varázslatot. Ha fölhasználja az árnyékokat, akkor azok látványosan elfognak, megrövidülnek, és nyúlós, fekete csápok formájában bocsájtják a boszi rendelkezésére anyagukat. Ezek a varázslatok nappal is működnek, ha elég árnyék van a környéken. Az árnyékok nem azonosak az elemi sötétséggel, tehát elemi fénnel nem semlegesíthetők, viszont, ha az árnyékforrást megszüntetjük, elapadnak, és a varázslat idő előtt megszűnik. (pl: Puszta, déli verőfény. Egy barlang. A boszi a barlangi árnyékokat használja fel a varázslatához, de az ellenség belök a barlangba egy Szent Fényt, ami bevilágítja a belső sötétséget (Illetve világosságot, hisz a boszi elszívta az árnyékokat bentről), mire a boszi varázslata azonnal széthullik. Az árnyékanyag III. fokon légiesnek tekinthető.

**Feketekarom****Mp:** 15**Idő:** 10 perc

A boszi az elszívott árnyékokat tüskékké rendezi az öklén, amik egy túlméretezett boxerként borítják majd kezeit. Mivel a tüskék teljesen súlytalanok továbbra is Ökölként viselkedik a kéz (kesztyű, boxer megymás lehet ettől még rajta, az a varázslatot nem befolyásolja), a varázslat a sebzést nem módosítja, ellenben, ha a támadásnál sikeresen túltüti, az áldozat egy pontnyit veszít Állóképességéből, amit aztán csak 1 pont/nap sebességgel kap vissza. Ha az Állóképesség nullára csökken, az áldozat meghal.

**Korbács****Mp:** 22**Idő:** 10 perc

A megidézett árnyékdarabok egy csápszerű korbácsá állnak össze, amit a boszi korbácsként forgathat, mintha Mf –e lenne a fegyver használatában. A sebzése nincs, de minden sikeres találatnál 10E erejű Félelmet okoz.



## Éjkard

**Mp:** 35

**Idő:** 10 perc

Karddá kovácsolja a boszi az árnyakat, ami bármilyen formájú, és méretű lehet, bár célszerű jó hosszúra, pallosszerűre kialakítani, na meg hát ugye a boszik hiúsága sem engedi, hogy csak sima karddal hadakozzanak, így ehhez a varázslathoz mindenkinek megvan a saját, teljesen egyedi, és látványos kardformája. A kard értékei: KÉ:25 TÉ:35 VÉ:0 Védekezni nem lehet vele, hisz anyagtanul így a fegyverek akadálytalanul haladnak át rajta, bár ugyanezért magas a TÉje, hisz nem lehet hártani a támadásait. A kardnak nincs sebzése, hisz amikor áldozatába vág, az csak valami bizsergő hideget érez, ám sikeres túlütésnél, amikor a forgatónak sikerül felnyársalnia az áldozat szívét, az azonnal veszít 3 pontot az Állóképességéből (szívrítmuszavarai jöttek elő). Ha az Állóképessége nullára csökken, szívgörcs lép fel, és meghal. Az elvesztett Áll pontokat 1/hónap sebességgel nyeri csak vissza.

## Halálruha

**Mp:** 30

**Idő:** 10 óra

A boszi maga köré tekeri az árnycsápokot, amik teljesen beborítják, mintha egy tökéletesen testhezálló, éjfékete kezeslábast viselne. két apró lyukat hagynak csak a boszi szemének (A szájához nem kell, a ruha a légzést nem akadályozza). A ruha alá befér a boszi minden felszerelése, fegyvere, ruhadarabja, vicek – vacakja, amit magánál hord. A ruha hihetetlen mértékben segíti a lopakodást, annál jobban, minél sötétebb van. Alkonyat környékén +20 a lopakodásra, éjjel +30, és töksötétben (éjjel valami kivilágítatlan épületben, vagy ilyesmi) +50, hisz ilyenkor jóformán csak a hangok alapján lehet felfedezni. Nappal is felölthető a Halálruha, ilyenkor leginkább a pórok ijesztgetésére szolgál, illetve arra, hogy az esetleges szemtanúk semmi esetre se ismerhessék föl az alkalmazót.

## Pajzs

**Mp:** 15

**Idő:** 30 perc

Az összegyűjtött árnyékból egy pajzsot formáz a boszi. Sok haszna nincs, hisz ez is légies, de mivel átlátszatlan, egyrészt jó takarásra, mivel akármekkora lehet, nem terheli meg a használót, másrészt sikeres kezdeményeződobással véd minden támadás ellen, amihez a célpont szemébe kell nézni.

## Sisak

**Mp:** 15

**Idő:** 10 perc

A boszi az árnyakból egy gömböt formáz a célpont feje köré. A hatás egyértelmű, az illető megvakul.

## Egyebek (Vegyesfelvágott)

### Azonosítás

**Mp:** 7

**E:** 8

Ezzel a varázslattal egy növény, vagy állat alapvető tulajdonságai állapíthatók meg. (Mikor terem, hány évig él, hányat fiadzik, stb.)

### Keresés

**Mp:** 3

**E:** 8

Ezzel a varázslattal a boszorkány megtudhatja, hogy 1 km –es körzetében van –e egy adott növényből, gombából, meggyéből, és ha igen, merre. Az eredmény csak egy hozzávetőleges irány lesz. A célnövényt a boszinak behatóan ismernie kell, nem elég csak annyi, hogy „Kráni bürököt keresek”, ha még életében nem látta az adott gazt. Az Azonosítással vizsgált növényt mindig kellőképpen ismeri.



## Tartósítás

**Mp:** 10

**E:** 8

**Időtartam:** 1 hónap

Ezt a varázslatot a boszi egy adag frissen szedett növényre bocsájthatja (mondjuk max 3kg –ig), ami 1 hónapon át teljesen friss marad, nem fog fonnyadni, rothadni.

## Kivonat

**Mp:** 28

**E:** 8

Az egyik legérdekesebb boszorkányvarázslat. Egy adott növényi részből vonhat vele ki egy adott alkotórészt (Pl: Zúzott mentalevélből a mentaolajat.), minden különösebb felszerelés nélkül. A keresett rész kicsorog, vagy kiszóródik a növényesomóból, és egy kis tálkába gyűlik. A gyógyfüvek kivonatai sokkal hatásosabbak, mint a nyers gízgazok. (Egy gyógyfűkivonat +2 –t kap a hatására)

## Konzerválás

**Mp:** 19/10 kg

**E:** 8

**Időtartam:** 1 év

Egy egész évre lehet ezzel a varázslattal konzerválni valamilyen szerves anyagot. Az egy év alatt nem rothad, nem fonnyad, nem romlik meg. Az év leteltével elkezdődik a bomlás, mint normálisan menne.

## Selyem

**Mp:** 20/m<sup>2</sup>

Sok száz pókot idéz meg a környezetéből a boszi, amik egy előre kijelölt, többé – kevésbé sima területet lepnek el, és nekiállnak pókfonalat eresztetni, majd a szálakat vastagítani, végül anyagot szöni belőle. Hihetetlen finomságú lesz az így készült selyemholmi, hisz millió

apró láb szötte. Fehéres, színjátzó, és sokkal erősebb, mint a hernyóselyem.

## Csontformázás

**Mp:** 3/kg

A boszi ezzel a varázslattal a csontot (emberi vagy állati) alakíthatja kedve szerint, mintha agyagot, vagy viaszt formázna. A csont megtartja eredeti tulajdonságait, tehát sok függ attól, hogy milyen lény melyik testrészéből készült az adott tárgy. (A legerősebb minden állaton a fogzománca). Az elkészült tárgy teljesen homogén lesz, törések, darabok nélkül. Ha a boszi akarja, az eredeti csontformát részben meghagyhatja.

## Csonterősítés

**Mp:** 10/m<sup>2</sup>

A boszi ezzel a varázslattal egy bármilyen csontdarab teherbírását növelheti meg, amíg az edzett acélével nem vetekszik. Külsőleg semmi változás nem vehető észre a csonton. Az így erősített csont már nem lehet alanya csontformázásnak.

## Csontkés

**Mp:** 100

Ezzel a varázslattal egy csontfegyvert (természetes, vagy mágikus) bájolhat el a boszorkány, ami a következő bónuszokat kapja: KÉ:+5 TÉ:+10 VÉ:+10 Sebzés:+4

## Csontfestés

**Mp:** 5/kg

Bármilyen csontdarab színét változtatja meg. A szín bármilyen lehet, de semmiképpen sem lesz élénk, inkább olyan pasztelles, fakó. Konkrét minta nem teremthető ezzel, az egész csontnak egyforma színűnek kell lennie. A szín nem fog tovább fakulni, vagy lekopni, a csontot a legmélyéig átítatja.

## Csontrajzolat

**Mp:** 10/kg

Ugyanaz, mint az előző varázslat, de itt már egész finom rajzolat is készíthető, több színnel is,



élénk színekkel, apró figurákkal, amit csak el tud képzelni a boszi.

### Rózsató

**Mp:** 16

**Idő:** 1 kör

**Időtartam:** 10 kör

Ezzel a varázslattal egy rózsafa karó, vagy bot varázsolható el, ami sikeres közelharcú támadás esetén tüskéket növeszt, amik beletörnek az áldozat húsába, +3 pontnyi sebzést okozva.

### Tűzön járás

**Mp:** 15

Az alkalmazó tíz percig immunis lesz a 3E –nél kisebb tüzek hatásaira. Nyálkahártyákat nem véd, tehát ezzel sem lesz képes olvadt ólmot nyalogatni.

### Uralom érzékelése

**Mp:** 5

**E:** 8

Ezzel a kis varázslattal a boszi érezheti, hogy a célszemélyre bocsájtott –e már másik boszi varázslatot? (Szerelem, Bájolás, stb.)

### Vérbank

**Mp:** 3

Egy kis adag vért tartósít ez a varázslat egy viaszpecsétés cserépben.

### Lidércfény III.

**Mp:** 11

**Időtartam:** 30 perc

Egy kb 30 cm átmérőjű világító gömböt hoz létre, bármilyen színben, amit a boszi gondolati parancsokkal irányíthat. Kb. egy szobányi területet világít be.

### Világító ösvény

**Mp:** 10

**E:** 8

**Időtartam:** hajnalig

A célpont, akit a varázslat pillanatában a boszinak látnia kell, egy csak a boszi számára látható, világító zöld ösvényt fog hagyni, bármerre is megy. A nyom megszakad, a célpont folyóvizet keresztesz.

### Hamis nyom

**Mp:** 10

**E:** 8

**Időtartam:** hajnalig

A boszi nem emberi nyomokat hagy maga után, hanem egy tetszés szerint állatét (Őr, vaddisznó, kutya, róka stb.).

### Korhadás

**Mp:** 5

**E:** 8

A boszi érintésével azonnal elkorhaszthat egy bármilyen fából készült tárgyat.

### Vasakarát

**Mp:** 5

**E:** 8

**Időtartam:** 1 nap

A varázslatot egy kis darab vasra lehet bocsájtani, ami nyakláncon viselve az időtartam végéig véd a Telepátia, Csettintés, és hasonló pszi diszciplínáktól. (Nem hallja a telepatikus üzenetet, stb.)

### Földanya teje

**Mp:** 10

Egy marok földet szedve az otthon földjéből (Szűkebb otthon, veranda, kert), s azt a sebesült testrészt dörzsölve a boszi 2k6 Fp –t gyógyul.



## Tükörút

**Mp:** 25

**Időtartam:** 1 kör

Ezzel a varázslattal a boszi beléphet egy akkora tükörbe, aminek a keretén egyébként is átférne, és a legközelebbi hasonló nagyságú tükörből lép ki. Csak foncsorozott üvegtükrökkel működik, fémtükrökkel nem. Mivel az ilyesmi Yneven nem túl gyakori, így a megérkezés helye elég esetleges.

## A vér szava

**Mp:** 25

Egy érdekes telepatikus hidat hoz létre két önkéntes célpont közt. Megérik, ha a másik meghal, és leperog előttük a másik életének utolsó 10 perce. A rituálé során a két résztvevő sebet hasít a tenyerére, majd kezét fognak, hogy a vér összekeveredjen.

## Sötétvíz

**Mp:** 10

**Időtartam:** 1 nap

Egy max 10mx10mx10m es, egybefüggő vízdarabot (kút, tavacska) változtat a varázslat tökéletesen feketévé, fény számára átjárhatatlanná.

## Hangerő

**Mp:** 10

**Időtartam:** 1 perc

Egy pacsirtanyelvre mondható rá a varázslat, amit aztán később szétrágva a boszi hangerejét duplájára növeli. (Növelhető, minden +1 szorzó újabb 5 Mp - > 25Mp=X5 hangerő)

## Démoni érintés

**Mp:** 10

**Időtartam:** 1 óra

Ezzel a varázslattal egy apróbb (vagy nagyobb) tárgyhoz köthető egy Átok,

amihez így elég, ha az áldozat a tárgyat érinti meg az 1 óras hatóidőn belül, és fogni fog rajta az átok (Mentődobás nyilván van.) Ráadásul az átok hatóidejét is megváltoztatja, ugyanis az átok addig tart, amíg a célpont birtokolja ezt a bizonyos tárgyat.

## Hasadra süt a hold

**Mp:** 8

**Időtartam:** 10 perc (?)

Ugyanaz, mint a pszi Ébresztés diszciplína, de itt ébredés után a boszi 10 percig teljesen frissen és kipihenten cselekedhet, mintha jól kialudta volna magát. A 10 perc leteltével épp olyan fáradt lesz, mint amilyen a varázslat nélkül lenne. Ezzel meg lehet szüntetni az ébredés utáni tanácstalanságot is.

## Átkozott némaság

**Mp:** 80

**E:** 10

Ezzel a varázslattal a boszi elrabolhatja valaki hangját (A beszédre való képességét), és bezárhatja egy viaszpecsétetes üvegbe.

## Jó halál

**Mp:** 10/40

Egy holttesttől tünteti el a varázslat a külsérelmi nyomokat, hogy még a legalaposabb vizsgálat (boncolás) is csak valami természetes halálokot találjon (infarktus, embólia, stb.). 10Mp – ért valami kisebb seb tüntethető el (Törszúrás), 40 Mp – ért valami durvább (Csatabárd). Az egyéb nyomokra semmi hatással sincs (kiömlött vér, szakadt ruha).

## Szezám táruj

**Mp:** 19

Egy marék gombaspórát kell bármilyen zárba szórni, amik a varázslat hatására azonnal viharos gyorsasággal nőni kezdenek, és az általuk kiválasztott savakkal szétrombolják a zárat.



## Pácolt fa

**Mp:** 10

Egy növényi alapanyagból (cellulóz: papír, fa, nád, stb.) készült tárgyat tesz romolhatatlanná. Megvédi a penész, rovarok, stb. ellen.

## Holt ember nyelve

**Mp:** 31

**E:** 30

A varázslatot egy holttestre bocsájthatom rá, aminek még épek a hangképző szervei (nyelv, gége, tüdő). A holttest köteles egy, azaz egyetlen kérdésre igazat felelni.

## Testrejtés

**Mp:** 13

Ezzel a varázslattal a boszi biztonságosan a testébe tud rejteni egy tárgyat, majd azt onnan ki tudja venni. A tárgynak egyébként is el kell férnie a testben, így jóformán csak a hasüreg jön számításba. Amíg bent van, a tárgy semmilyen gondot nem okoz, és nem rongálódik.

## Hazugcsont

**Mp:** 5

**E:** 7

Egy emberi csontra mondható rá ez a varázslat, ami inentől kezdve el fog feketedni, ha a tulajdonosnak hazudnak. Ezt 10 alkalommal tudja megtenni, utána porrá omlik.

## Üveg szem

**Mp:** 10

**E:** 10

**Időtartam:** 5 kör

A használó szemei üvegessé válnak, ezzel védelmet biztosítva minden varázslat ellen, amihez az áldozat szemébe kell nézni.

## Sötétség leple

**Mp:** 23

**E:** 5

**Időtartam:** 10 perc

Egy flaska tintára bocsájta a boszi ezt a varázslatot. Ha az üvegcsét kinyitja, és a tintát maga köré önti a földre, egy 10 m sugarú 5E-s sötétséggömb veszi körül.

## Tisztánlátás

**Mp:** 5

**Időtartam:** 10 perc

A boszi ködben is tökéletesen láthat.

## Gyere ide takarodj

**Mp:** 10

Egy tetszőleges így fölkészített tárgyat a boszorkány bármikor magához hívhat, bármilyen távolságból. A varázslat természete miatt csak egy ilyen tárgya lehet egyszerre egy boszinak, amivel szimpatikus viszonyban van.

## Lángoló hús

**Mp:** 15

**Időtartam:** 5 kör

A varázslat elmondásakor a boszorkánynak le kell nyelnie egy kis darab parázsló nyírfaszemet. Ez olyan 3k6 sp sebet okoz neki, de segítségével a csupasz bőrének érintése 6k6 sp sebet okoz bárkinek. Sikeres közelharcos támadásnál is.

## Oroszlánszív

**Mp:** 25

**Időtartam:** 5 perc

Ehhez a varázslathoz a boszorkánynak szüksége van egy oroszlán, vagy egyéb nagymacska szívére, amit szárítva tartósít. Amikor később elfogyasztja, 5 percre igen jelentős bónuszokat kap: KÉ:+6 TÉ:+15 VÉ:+15 Erő:+2 Ügyesség:+2, valamint immunis lesz minden félelemre, és félelemalapú mágiára.



## Éjtánc

**Mp:** 5

**Időtartam:** hajnalig

A boszorkány 5 perc alatt körbetáncol egy területet, amit hajnalig sűrű (5E) sötétség borít majd.

## Vérszerződés

**Mp:** 20

**E:** 20

Ezzel egy megtörhetetlen szerződés köthető két fél között. A feleknek az iratot a saját vérükkel kell aláírni. Ha valaki is a szerződés ellen akarna tenni, elviselhetetlen fájdalommal bünteti a varázslat, egész ájulásig. Fontos, hogy szerződő felek önként vállalják a Vérszerződést, különben a varázslat nem jön létre.

## Rokonság béklyója

**Mp:** 50

**Varázslás:** 3 nap

A hosszadalmas rituálé végén a boszorkány feláldoz egy másik boszorkányt, majd elfogyasztja a szívet. Ezek után az áldozat minden kötése (Szerelemvarázs, bűbáj, stb), a boszorkányra száll. (Akit eddig az áldozathoz kötött szerelemvarázs, azt most a boszorkányhoz fogja.)

## Pentagramm

**Mp:** 2/10m élhossz (Két karó közti legkisebb táv)

A boszorkány öt faragott karó leszúrásával kijelöl egy ötszög alakú területet, majd felszórja szalmával, és meggyújtja. A következő évben 20% -kal jobb lesz a termés, és hamarabb kel ki az elvetet mag.

## Faformázás

**Mp:** évente 5

A boszi ezt a varázslatot egy fára mondhatja rá, és minden évben a nyári napforduló napján meg kell újítania. Hatására a fa háromszor gyorsabban fog nőni, mint közönséges társai, és olyan formát vesz fel, amelyet csak kíván a boszorkány. Bármilyen formát adhat neki a boszi, amit csak statikailag elbír a fa. A kisebb változtatások (lomb közepén kisebb plató, virágzó kapu), már akár egy év alatt létrejöhetnek, a nagyobbakhoz akár évtizedeket is kell várni. Ha a varázslat lefoszlik a fáról, normálisan nő tovább, de az addig kialakított minta megmarad.

## Szellő

**Mp:** 3

**Időtartam:** 30 perc

Ezzel a varázslattal a boszi gyenge szellőt kelthet. Ahhoz nem elég, hogy gyertyákat elfújjon, viszont ahhoz igen, hogy szembeszélben ne legyen érezhető valakinek a szaga. Vadászathoz ideális.

## Növesztés

**Mp:** 20/szorzó

A boszorkány ezzel a varázslattal egy tetszőlegesen választott újszülött állatot serkenthet gyorsabb növekedésre. Az állat 2x annyi ideig fog élni, mint fajtársai, és testtömege ?x lesz több, mint fajtársaié (ezt a szorzót befolyásolja az Mp igény).

## Cápmáj

**Mp:** 20

**Időtartam:** 3 nap

A boszi egy cápa májából vág ki egy darabot, majd azt egy különleges eljárással megszáritja, és belé helyezi a varázslatot. Ha elrágcsálja a májdarabot, 3 napra +3 -at kap a méregellenállására.

## Boszorkányszombat

**Mp:** 20

Ez a Boszorkánykör kiterjesztése. Nem mindig lehet megcsinálni, bizonyos együttállások szükségesek hozzá. (Szombat, mindkét hold telihold

legyen). A belső kör egy teljes boszorkánykör (6 boszi), és ehhez jön a külső táncosok köre. Ezek a boszik meztelenül kell, hogy körbetáncolják a belső kört, a szertartás egész ideje alatt. (Egyes rendek ez előtt rituális orgiát is rendeznek.) A külső körből is át lehet adni a manapontokat a központi boszinak, 3:1 arányban, és minden 3 tsz –nél tapasztaltabb boszi a külső körben +1 effektív tapasztalati szintet ad a központi boszorkánynak.

### Csontforrasztás

**Mp:** 25

**E:** 8

Egy törött csontot tesz újra egészsé ez a varázslat. Nagyon nagy előnye, hogy a sebet fertőtleníti is, ami jóformán az egyetlen módszer, hogy egy nyílt törés után elkerüljük az üszkösödést.

### Homok

**Mp:** 1/ 5 liter

A vízből szűri ki a szerves szennyeződések, baciát, miegymást. Mérgek ellen nem használ.

### Sótlan

**Mp:** 2/1

A boszi tengervízből vonhatja ki a sót, így ihatóvá téve azt.

### Moszkító

**Mp:** 2

**Időtartam:** 1 óra

A boszit elkerülik a természetes rovarok. (Szúnyogok, legyek, miegymás). Mocsárban igen hasznos.

### Méregkeresés

**Mp:** 6

Ezzel a varázslattal a boszorkány megtudhatja, hogy az adott tárgy/étel/ital mérgezett –e.

### Suttogás

**Mp:** 5

**E:** 10

**Időtartam:** 3 perc

A boszinak látnia kell az áldozatot. Az áldozat halk, leheletszerű suttogást hall, ami mintha mindig a háta mögül jönne. A szöveget a boszi határozza meg.

2002.09.30.

Szerző: Sambucus

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk gyűjtemény jellegű, több kisebb cikk varázslatai is megtalálhatók benne, forrás vagy szerzők megjelölése nélkül.

A cikk 3 varázslat kivételével tartalmazza a Füst nővérei című cikket (Márk és Meloran, Mlista).

Ez a cikk megjelent az Atlantisz, a Sárkányvár és a MAGUS-Site G-portal oldalon is.