

## Bárdmágiák



### Dalmágia

#### Rózsadal

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 4

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 2 perc

**Időtartam:** 7 nap

**Hatótáv:** 1 méter

**Mágiaellenállás:** -

A dal egy vágott virágra, csokorra vagy egy gyökeres virágra van hatással. A virág, még ha kókadt volt is újra kizöldül és gazdagon díszel. A bimbók kibontják szirmaikat, illatuk erőteljessé, gazdaggá válik. Élete sokkal tovább tart, mint egy közönséges virágé, 7 napig teljes pompájában tündököl, azután kezdi meg csak lassú haldoklását.

#### Manadal

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 4

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** a dal hossza

**Hatótáv:** 10 méter

**Mágiaellenállás:** -

A Manadal elsődleges célja, hogy a bárd környezetében érzéklni tudja a Mana felhalmozódását, vagyis a varázslatokat és varázstárgyakat. A bárd éneke alatt képes ezek helyét meghatározni.

Számára a varázsének alatt ezek a helyek és tárgyak színes aurát öltenek. Amennyiben a mágiát leplezték, akkor csak abban az esetben érzékelhető a bárd számára, ha a varázsdal erőssége meghaladja a leplezés erősségét. A bárd érzékeli a mágia erősségét is, ami nem konkrét számszerűséget, inkább becslést jelent. A varázslat erősítése 1 E-nként 1 Mana-pontot igényel.

#### Disszonancia hangjai

**Típus:** asztrális

**Mana pont:** 4

**Erősség:** 8

**Varázslás ideje:** 4 szegmens

**Időtartam:** amíg a hangok szólnak

**Hatótáv:** 10 méter sugarú kör

**Mágiaellenállás:** asztrál próba

A bárd mesterségének minden morzsáját megcsillantva hangszeréből az emberi fül számára sértő hangok kombinációját csalja elő. Mindenki vérmérsékletétől függően reagál a hangra. Egyesek villámgyorsan elhagyják a környéket, mások inkább a bárdot igyekeznek elhallgattatni.

A hangok a bárdra nem fejtenek ki különösebb hatást, bár az ő fülét is sérti a muzsika. Másokra azonban hat, legyen barát vagy ellenség.

(Azért, mert nálam a bárdnak csak dalmágiája van, hang nincs.)





## Gyógyítás dala

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 8

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 15 perc

**Időtartam:** maradandó

**Hatótáv:** 1 méter

**Mágiaellenállás:** -

A bárd varázslós dalainak egyik leghasznosabb darabja ez. A Gyógyítás dala a sebek gyógyulását gyorsítja. Ahányas szorzója volt a seb gyógyulásának, a sebgyógyítás módzatait használva, a dal hatására legfeljebb annyi Ép-t gyógyulhat a dal célpontja. Az Fp gyógyulása a szorzó négyszerese lehet. A varázslat erőssége pedig azt mutatja meg, hogy mennyi Ép-t, illetve Fp-t gyógyít meg valójában a dal.

Tehát ha a gyógyítás szorzója 3, akkor a bárd legfeljebb 3-as erősségű varázslatának van értelme. A 3 E-vel létrehozott dal hatására a sérült 3 Ép-t (+6 Fp) és további 12 Fp-t gyógyul.

Betegséget és mérgezéseket is lehet gyógyítani a dal segítségével. A dalmágia E-je hozzáadható az egészségpróba-hoz és a dal végeztével rögtön lehet dobni. A dal után minden esetben szükség van még egy óra pihenésre, hogy a hatás érvényesülhessen. A dalmágia erősítése 1 E-nként 8 Mana-pontot igényel.

A beteg gyógyulásáig nem érdemes újra varázsolni, hisz további hatása már nem lesz.

## Ajtótáró dal

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 8

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 4 kör

**Időtartam:** maradandó

**Hatótáv:** 3 méter

**Mágiaellenállás:** -

A dalt egy zárt ajtó, vagy ablak előtt énekelve ki lehet nyitni fizikai segítség nélkül. A dal hatására kinyílnak a zárok és kinyílik maga az ajtó is. A varázslatot lehet alkalmazni minden zárható tárgyra is, például ládára, szelencére. A varázslat 1 E-je elegendő egy kisebb zár kinyitására, mint például egy ajtóé, egy várkapu kinyitása már 5 E-t igényel. A pontos meghatározás a Kalandmester feladata, s azt a varázslat előtt közölnie kell a bárddal. A dal

minden zárat kinyit, sőt a reteszeket is. Az esetleges csapdák általában nem aktiválódnak. A varázslat a mágiával zárt ajtókat, ablakokat nem nyitja ki. A varázslat 1 E-vel való erősítéséhez 4 Mana-pontot kell felhasználni.

## Penge megbűvölése

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 16

**Erősség:** 3

**Varázslás ideje:** 3 perc

**Időtartam:** 2 óra

**Hatótáv:** 1 méter

**Mágiaellenállás:** -

A bárd dalával képes megbűvölni kardjának pengéjét. A dal Manával tölti fel a fegyvert, amely ezáltal a bárd Személyes Aurájának részévé válik. A kard szándékával együtt mozog, forgatása könnyebbé válik. A kard KÉ-jéhez hozzáadhatja a varázslat E-jét, TÉ-je és VÉ-je az E duplájával nő és varázsfegyvernek minősül. A varázslat csak nem mágikus fegyverre fejt ki hatását, a rúnafegyverek aurájával nem tud együtt létezni. A varázslat erősítése 1 E-nként 4 Mana-pontot igényel.

## Legendák dala

**Típus:** asztrális

**Mana pont:** 4

**Erősség:** 6

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** a legenda hossza

**Hatótáv:** 10 láb

**Mágiaellenállás:** asztrális

A bárd hallgatóságát szinte belevonhatja előadásába. A legendákat általában megzenésítve, vagy zenei aláfestéssel adja elő. Mágia segítségével a történet sokkal jobban magával ragadja közönségét, szinte vele élnek. Az eleve lelkes és nyitott hallgatóság úgy tekintendő, mintha lemondanának a mentődobásról (csak a TME érvényesül). A varázslat 1 E-vel való erősítése 2 Mana-pontot igényel.

## Kötélkígyó

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 12

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 3 kör

**Időtartam:** a dal hossza

**Hatótáv:** 5 méter

**Mágiaellenállás:** -

A bárdok ezt a varázslatot egy fúvós hangszer segítségével hajthatják végre. Amíg a hangszeren a dallam szól, addig egy kötélre, zsinigre képesek hatást gyakorolni vele. A kötél a bárd koncentrációjának engedelmessé hajlik, felegyenesedhet, és lassan mozoghat is. A bárd csomót is köthet rá, vagy kioldhatja a már megkötöttet. A varázslat igazi különlegessége, hogy nem szükséges hozzá a mágikus hangszeren játszani. Amennyiben a bárd választott hangszere fúvósszerszám, akkor a varázslatot 6 Mana-pont árán hozhatja létre.

## Világosság dala

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 2

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** fél óra

**Hatótáv:** 1 méter

**Mágiaellenállás:** -

A Világosság dala felhangzása egy kis fénygolyót helyez a bárd hangszerére, amely kétszer annyi fényt ad, mint egy fáklya. A bárd tetszés szerint szabályozhatja a fény erejét, egészen a két fáklyafény erősségéig. Bármikor módosíthatja és idő előtt el is olthatja, bár ha a fény kialszik, azt már csak egy újabb Világosság dala tudja visszahozni.

## Állatok bájdala

**Típus:** asztrális

**Mana pont:** 4

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** egy hét

**Hatótáv:** 10 méter

**Mágiaellenállás:** asztrális

A dal megbűvöli az állat lelkét, s ettől fogva - ha elvétí mágiaellenállását, kedvesebb lesz a bárdhoz. Könnyen meg lehet szelídíteni, bár vadállatok esetén még így is sokat kell vesződni vele. Amennyiben 4-5 esetben alkalmazzák a bűvölést, az állat onnantól hűséges és ragaszkodó lesz, szinte elválaszthatatlan a bárdtól, a varázslatok időtartamán túl is. Amennyiben a varázslat E-je eléri az 5-öt, az állat intelligenciája egy fokozattal javul. A varázslat 2 Mana-pont árán 1E-vel erősíthető.

## Ifjúság éneke

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 20

**Erősség:** 20

**Varázslás ideje:** 5 perc

**Időtartam:** maradandó

**Hatótáv:** 1 méter

**Mágiaellenállás:** egészségpróba

Az emberek és más fajok is ritkán érik meg azt a kort, amelyet élhetnének (ami a táblázatban olvasható). Ebben nem csak az erőszakos halál, hanem többnyire a viszontagságos körülmények, az élelem minősége és az elszennvedett betegségek a ludasak. Ezek ellen viszont nem sokat tehet egy halandó, hacsak nem bír a varázslás képességével. A varázslat hatására ezek a hátráltató tényezők megszűnnek, s a karakter emiatt szinte megfiatalodik. Tényleges korváltozás nem történik! A varázslat után a karakter teste olyan állapotot vesz fel, mintha mindez ideig egészségesen élt volna. A sebhelyek eltűnnek, de csonkolt végtagok nem nőnek vissza. A varázslat hatására a reuma és a köszvény megszűnik, más betegségekre nincs hatása.



## Rendezés dala

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 4

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 1 perc

**Időtartam:** maradandó

**Hatótáv:** személyes

**Mágiaellenállás:** -

A bárd a Rendezés dalát önmagára alkalmazhatja, segítségével egyszerűbben és gyorsabban teheti magát szalonképessé egy zűrösebb kaland után, vagy egy átmulatott éjszaka nyomait eltüntetheti magáról. Eltűnik a bárdról a felesleges szörzet - a borosba, bőre tiszta lesz és megszabadul minden ráragadt mocsoktól. Ezek szó szerint leperegnek róla. A bárd által viselt ruházat is megszabadul a ráakódott szennytől, bár sajnos a szakadásokat nem tünteti el.

## Őrző tűz bájdale

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 11

**Erősség:** 55

**Varázslás ideje:** 2 perc

**Időtartam:** pirkadat után két óráig

**Hatótáv:** 1 méter

**Mágiaellenállás:** -

A bárd dalával elbűvöli a tábortüzet, ami az éjszaka hátralevő részében vigyázza a bárd álmát. Ha rendesen megrakták, egy aprócska láng, annak kialudtával pedig egy kis füstpamacs fog örködni. Az őrző láng akkor riaszt, ha hasonló helyzetben egy ember is megtenné.

## Rubin ének

**Típus:** misztikus képesség/drágakőmágia

**Mana pont:** 4/Tsz

**Erősség:** 4/Mp

**Varázslás ideje:** 1 perc

**Időtartam:** felhasználásig

**Hatótáv:** 1 méter

**Mágiaellenállás:** -

A Rubin énekét akkor dalolja el a bárd, ha Hatalom Amulettet kíván készíteni. A Rubin énekével felderíti, megismeri, megszelidíti, és magához láncolja a drágakövet. A felhasznált rubint

a varázslat előtt legalább egy hétig a bárdról tartania.

A kész Hatalom Amulett Mana tárolására használható. Amennyiben a bárd egy drágakőre először alkalmazza a mágiát, varázslás ideje 10 perc lesz. Utána válik képessé a bárd Manáinak befogadására. A Hatalom Amulett feltöltésére is ez a dal használható. Egyszerre csak egy Hatalom Amulettje lehet a bárdról, mégpedig az, amelyiket utoljára bájolta el.

## Hangszer megbűvölése

**Típus:** misztikus képesség

**Mana pont:** 24

**Erősség:** 15

**Varázslás ideje:** 15 perc

**Időtartam:** maradandó

**Hatótáv:** 1 méter

**Mágiaellenállás:** -

A bárd egy hangszert mágikussá tehet. Eztán a tulajdonos megszólaltathatja rajta a Manához juttató Összhangzatot. A hangszer csak annak a kezében eredményes, akinek megbűvölték. Ha a bárd más számára bűvöli a zeneszerszámot, annak jelen kell lennie a varázslatnál.

## Érzelem olvasása

**Típus:** asztrális

**Mana pont:** 6

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** azonnali

**Hatótáv:** 20 m

**Mágiaellenállás:** asztrális

A dalt azért varázsolják, hogy kifürkésszék egy személy valamely dolog irányába fűződő érzelmét. A bárd a dallal megtudhatja, hogy például imádottja milyen érzésekkel viseltetik iránta.

A varázslat 1 E-vel való erősítéséhez 2 Mana-pontot kell felhasználni.

## Érzelmek dalai

**Típus:** asztrális

**Mana pont:** 4

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 1 perc

**Időtartam:** 5 perc szintenként

**Hatótáv:** 15 méter

**Mágiaellenállás:** asztrális

Az Érzelmek dalaiiban bármilyen érzelmet felkorbácsolhat, vagy éppen elcsitíthat a dalnok. Amennyiben a dal alanya a kívánt érzellel ellentétesen érez az Erősség feleződik. A dal erősítéséhez E-nként 2 Mana-pont szükséges.

## Kémkedés

**Mana pont:** 5 +1/E

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** 1 óra

**Mágiaellenállás:** mentál

A célpont, ha elvétí az Asztrális ellenállását a varázslattal szemben, akkor a Bárd az általa választott érzékszervével ugyan úgy halhat, láthat, tapinthat, ízlelhet, szagolhat, mint a gazdája, anélkül, hogy az tudomást szerezne róla. A Bárd az időtartam alatt ki-bekapcsolgathatja ezt a hatást.

## Gyógyítás dala

**Mana pont:** 7 +2Mp/Fp

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 1 perc

**Időtartam:** lásd a leírást

**Hatótáv:** 10 láb

**Mágiaellenállás:** -

Ezzel a dallal a bárd enyhíthet a hatótávon belül tartózkodók kínjain. Ez a gyógyítás csökkenti a fájdalomérzetet, és némileg beforrasztja a könnyebb sérüléseket is. Viszont hagy hátra hegeket és nem tűnteti el nyomtalanul a sebeket. Ez a mágia nem alkalmas súlyos sérülések, strukturális roncsolódások (Ép), mert

elsősorban a lélekre hat és ott enyhíti a kínt. A bárd meghatározhatja, hogy a hatótávon belül ki részesedjen a gyógyításban (több lényt is gyógyíthat egyszerre). A varázslattal maximum 10 Fp gyógyítható percenként. Maximum annyi személyt gyógyíthat egyszerre amennyi a Tsz-jének a kétszerese.

## Gyógyító ének

**Mana pont:** 21

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 óra

**Időtartam:** egyszeri

**Hatótáv:** egy személy

**Mágiaellenállás:** -

A bárdmagiak egyik legkülönösebbike, szinte alig ismerik néhányan, azok is mind északi bárdok és Alborne lelkes hívei. Így igaznak látszik a feltételezés, hogy Alborne segítségével használhatják csak a varázslatot világi prófétaik. A varázslat segítségével ugyanis gyógyítani lehet, de szigorú feltételek mellett:

- A gyógyulás mértéke mindenképpen csak 1 Ép (plusz a bárd szintje x 2 Fp).
- A gyógyítandónak olyan helyzetben kell lennie, ahogy egyébként is gyógyulna (pl. nyugodt körülmények között feküdni kell).
- A fentiből következik, hogy a sebzés nem lehet olyan, hogy csak papi mágiával lehetne gyógyítani.
- A gyógyítandó nem állhat semmilyen átok hatása alatt.
- A gyógyítandó jellemében nem szerepelhet a Halál.
- A bárdnak a varázslás ideje alatt folyamatosan énekelnie/zenélnie kell, amennyiben az ének/zene megszakad, a varázslat nem sikerül, az Mp elvész és a bárd egy hétig (5napig) nem próbálkozhat újra a varázslattal.
- Egy sebesülésre a varázslat csak egyszer használható.

A varázslat sikere nem biztos, Alborne (a KM) kegyétől függ, csakúgy, mint az, hogy valaki képes-e megtanulni a varázslatot. Latjuk tehát, hogy a varázslat nem igazi gyógyítás, mivel az adott



helyzetben az magától is bekövetkezne, hanem csak annak meggyorsítása. Sikeres varázslat esetén az áldozat gyógyulása folytatódik, tehát nem kell napokat várni, amíg elkezdi gyógyulni, hanem, úgy vesszük, mintha ez már megtörtént volna, hiszen már egy Ép-t gyógyult is.

## Trükk

**Típus:** hang+fénymágia

**Mana pont:** 5

**Erősség:** 5 (erősíthető)

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** ameddig a bárd zenél

**Hatótáv:** 10 méter

**Mágiaellenállás:** mentál

Ez a varázslat tipikus kocsmai varázslat: nem lehet észrevenni, mégis nagyon sok bosszúságot okozhat vele. Például:

- **Hamiskártya:** A bárd a kívánt lapnak (lapoknak) más mintát adhat. A lap nem változik vissza, amíg a bárd koncentrálni rá. A lapot látnia kell.
- **A részeg:** A dal segítségével bárkivel el lehet hitetni, hogy részeg. Az áldozat duplán fog látni, imbolyog előtte a világ, stb...
- **Tükör:** Ha a kocsmában van egy tükör, és valaki belenéz, lehet, hogy valami nagyon furcsa dologgal találja szemben magát...

Ez a varázslat alkalmas mindenféle kocsmai hülyéskedésre, és bár gyakorlati haszna nem sok van, remekül lehet vele szórakozni. 4 Mana-pontonként +5 E-vel erősíthető.

## Fénymágia

### Illúziócsapda

**Mana pont:** 10+2/E

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** 1 perc

**Mágiaellenállás:** mentál

A célpont áldozattal és csakis ő vele azt látathat a Bárd, amit akar. De csak a kiszemelt személy látja ezeket, mert a Bárd csak az ő szemébe jutó fényeket változtatja meg. Így akár egy teljesen más képet látathat a szerencsétlennel, mint a valóság. Ezzel az alkalmazással a kellő pillanatban eléggé meg tudjuk kuszálni a szálakat.

### Fémérzékelés

**Mana pont:** 5+1/E

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** 15 kör

**Mágiaellenállás:** -

A 15 kör alatt a Bárd mintha röntgen szemekkel rendelkezne, átlát minden ruhán, húson és csontnál nem keményebb anyagokon. Így fémen, kövön és természetesen mágikus anyagokon nem lát át ezzel a varázslattal sem, de fegyverek érzékelésére így is elég hatásos. **OPCIONÁLIS:** A hatást annyira is le tudja csökkenteni, hogy csak a szöveten tud átlátni, de az ember bőrén már nem(Hehehe).

### Hajlított fény

**Mana pont:** 10

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** 2 kör

**Hatótáv:** 12 láb

**Mágiaellenállás:** -

A varázslat alkalmazásakor a bárd kijelöl egy 1-szer 1 lábnyi síkot a levegőben, amelyen a fénytörés törvényeit ő szabályozza a hatóidő lejártáig. Például lehetséges a varázslattal egy kanyarodó folyosó kanyarjába benézni, anélkül, hogy minket meglátnának, de lehet tükörként is

használni. Gyakorlatban leginkább úgy képzelhetjük el a varázslat működését, mintha az adott síkba belepő fénysugarakat a bárd meghajlítana.

## Képáthelyezés

**Mana pont:** 6

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** 1 perc/Tsz

**Hatótáv:** 20 láb

**Mágiaellenállás:** -

A bárd ezen varázslatával anélkül figyelhet ki valamit, hogy feltűnést keltene a bámulásával. A 20 m-es sugáron belül bármilyen pozíciót megjelölhet figyelési pontként, feltéve, hogy ő maga látja azt a pontot. Ha ezt a varázslatot használja, akkor az eredeti, a szemével látott képet nem érzékeli és a hangokat is a saját helyéről hallja. Ezzel a varázslattal a vakság nem szüntethető meg. A varázslat másra is elmondható, de önkéntes beleegyezést kíván és ekkor nem 6, hanem 10 Mp-t igényel.

## Tolvajlámpás

**Mana pont:** 3

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** 10 perc/Tsz

**Hatótáv:** a bárd

**Mágiaellenállás:** -

Néha előfordul bárdokkal is, hogy olyan helyeken fordulnak meg, ahol sötét van, de a valami nagyobb világító eszköz túlságosan feltűnő lenne, a kis tolvajlámpások pedig azt a veszélyt hordozzák magukban, hogy ha valamely csekély iskolázottságú városi őr véletlenül rábukkanna az ártatlan utazó holmijában, az szemében rögtön valamiféle elvetemültség bizonyítéka lenne, amely pedig vidéktől függően szigorú eljárásokat vonna maga után. Logikus ötlet, hogy a bárdok, akik a fénymágiát olyan behatóan ismerik, nem tudnának-e erre megoldást. Nos, Zalik

Merefeleni, a neves al abadanai bárd ötlötte ki a Tolvajlámpás varázslatot. Az alapötlet az, hogy a bárd szemét, ha egész nap kint a szabadban tartózkodik, akkor rengeteg fény éri. A varázslat segítségével ennek a fénynek egy részét tudja a bárd kisugározni éjszaka. Természetesen ez azt is jelenti, hogy ha a bárd éjszaka ezt a varázslatot akarja használni, akkor előtte legalább a nap egy részét a szabadban vagy valamilyen fényforrás közelében kell töltenie.

- A bárd egy éjszaka legfeljebb háromszor használhatja a varázslatot, amelyet a hatóidő lejártá előtt természetesen bármikor megszakíthat.
- A bárd szeméből sugárzó fény erőssége 1, ha a nappali fényerősség 1-5 között volt, 2, ha a nappali fényerősség 6-10 között volt, 3, ha a nappali megvilágítás 10 E-nél nagyobb volt. Ezt a bárd semmiképpen nem tudja növelni, kisebb természetesen lehet. A fénypászma az erősségének megfelelő méterig világít.
- A bárd, amikor a varázslatot alkalmazza, akkor csak oda lát, ahová a fénypászma világít, de oda nappali fénynek (15E) megfelelő élességgel. A fénypászma nyílásszögét a bárd választja meg, 10 vagy 30 fok lehet.
- Ha a bárdal vannak társai természetesen ők is látják azokat a dolgokat, amiket a bárd fénypászmaja megvilágít.
- A fénypászma fizikai sebzést nem okoz, legfeljebb rémületet kelt az éjszakai zajokat keresőben, ha az íróasztal vagy pénzszekrény mellett sárgás fényvel világító szemű alakra bukkan...

## Valóság felfedezése

**Mana pont:** 12 (2 Mp/E)

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** 2 kör/Tsz

**Hatótáv:** látótávolság

**Mágiaellenállás:** speciális

A bárd, vagy akire rámondta a varázslatot, meg tudja különböztetni az illúziót a valóságtól, ha az E nagyobb a célpont varázslaténál. Pl.: egy bárd egy amorf szörnyeteget varázsol valaki elé. Ha az illetőn működik a Valóság felfedése, ugyanezt az amorf szörnyet fogja látni, de tudni fogja, hogy ez



nem a valóság. A varázslattal a láthatatlanság is leleplezhető, az előzőekben ismertetett módon, ha a láthatatlanság nem hat az asztrál- vagy mentálsíkon.

## Villantás

**Mana pont:** 1

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** egyszeri

**Hatótáv:** 10 láb/Tsz

**Mágiaellenállás:** -

A bárd egy általa kijelölt helyen egy hirtelen villanást idézhet elő ezzel a varázslattal. Aki belenéz, az k6 körre megvakul a hirtelen fénytől. Természetesen ez a bárdra is vonatkozik, tehát vagy el kell fordulnia, vagy be kell hunynia egy pillanatra a szemét vagy rá is érvényes lesz a k6 kör vakság. Természetesen nem csak egy emberre hat, hanem az összes jelenlévőre.

## Fordított látás

**Típus:** fénymágia

**Mana pont:** 10/célpont

**Erősség:** 3

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** 4 kör

**Hatótáv:** 10 méter

**Mágiaellenállás:** -

Az áldozat szeme előtt a varázslat függőlegesen vagy vízszintesen megfordítja az általa látott képet. Hatására tehát az áldozat mindent fordítva lát. A varázslat ideje alatt CÉ -5, VÉ -20, TÉ -10, KÉ -10 büntetővel dobja harci dobásait, hiszen éppen ellenkező irányba látja mozogni kardját, mint amerre valójában mozgatja.

## Nagyítás

**Típus:** fénymágia

**Mana pont:** 5

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** 2 kör/szint

**Hatótáv:** hallótávolság

**Mágiaellenállás:** -

A varázslat hatására a kívánt helyen egy „nagyító” jelenik meg. Könnyebb a zárnyitás (+15%), a célzásnál jobban lehet látni a célpontot (+10 CÉ).

## Dalmágia

Varázslat neve	Mp	E	Mp/E	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Gyógyítás dala	7	5	2 / Fp	1 perc	lásd leírás	10 láb	-
Gyógyító ének	21	1	-	1 óra	egyszeri	1 személy	-
Kémkedés	5	5	1	1 szegmens	1 óra	1 személy	mentál
Trükk	5	5	4/5E	1 kör	bárd zenél	10 méter	mentál
Fordított látás	10/cél	3	-	3 szegmens	4 kör	10 méter	-
Nagyítás	5	1	-	1 szegmens	2 kör/Tsz	hallótáv	-



## Fénymágia

Varázslat neve	Mp	E	Mp/E	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
Illúzió csapda	10	1	2	5 szegmens	1 perc	-	mentál
Fémérzékelés	10	5	1	2 szegmens	15 kör	-	-
Hajlított fény	5	1	-	5 szegmens	2 kör	12 láb	-
Képáthelyezés	6	1	-	3 szegmens	1 perc/Tsz	20 láb	-
Tolvajlámpás	3	1	-	2 szegmens	10 perc/Tsz	a bárd	-
Valóság felfedezése	12	2	2	5 szegmens	2 kör/Tsz	látótáv	spec.
Villantás	1	1	-	1 szegmens	egyszeri	10 láb/tsz	-

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk végén található összefoglaló táblázat láthatóan hiányos, nem tartalmazza a cikk összes varázslatát, valószínűleg ez is így lett átemelve valamelyik forrás cikkből. A táblázaton nem változtattam, azt nem egészítettem ki, eredeti formájában így szerepelt a forrás cikkben. A cikkben még arra sem vették a fáradságot, hogy az azonos nevű, ám máshonnan átvett varázslatokat egyeztessék, így van, ami ugyanazon a néven többször is szerepel benne.

A cikk gyűjtő jellegű. A cikk forrásmegjelölés nélkül tartalmazza a Bárdvarázslatok (Riandel Brouwick, Mlista), a Bárdvarázslatok II. (Tegda Árpád, Mlista, 1997), a Bárdmágia, yenei dalok (Birbin, Birbin honlapja) (17 varázslat) cikkek, valamint a Bárdmágiák és Bárdmágiák II. (ismeretlen szerző, MAGUS-Site G-portal) és az Új bárdvarázslatok (Bolla Péter, Guruna 14, 1994/03.) cikkek anyagait. Ezen kívül 20 új varázslatot tartalmaz.