

## Bárdmágiák



### Dalmágia

#### 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 bárdmágiák 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 prófétái. 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 elkezd gyógyulni, hanem, úgy vesszük, mintha ez már megtörtént volna, hiszen már egy Ép-t gyógyult is.

## *Fénymágia*

### **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 sítot 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.

### **Képthelyezés**

**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.

### **Tolvajlámás**

**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 tolvajlámások 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 Tolvajlámás 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 lejárta 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 fénypázmája 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.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikkhez felhasználásra került a Bárdvarázslatok (Riandel Brouwick, Mlista) írás 3 varázslata, a Bárdvarázslatok2 (Tegda Árpád, Mlista) című írás 2 varázslata és az Új varázslatok (Liszek Péter, Mlista) című cikk egy varázslata. Ezen kívül egy új varázslatot tartalmaz.

A cikk tartalmazza a MAGUS-Site G-portal Bárdmágiák 2 cikkének anyagát, az valószínűleg – a bevezető miatt – az eredeti cikk lehet.

A cikket tartalmazza az Atlantisz oldal Bárdmágia című írása.