

Bárdvarázslatok



[...] Ezek bárdvarázslatok. Nem közismert varázslatoknak szánom őket, pl. kalandozó bárdok találhatják meg, ha a KM is úgy gondolja.

Előre latom, hogy lesznek majd erős kritikák, főleg a Gyógyító énekkel kapcsolatban. Itt igyekeztem magam ahhoz tartani, hogy ha egy kaszt egy másik varázslataiba üti az orrát, akkor nagyon kis hatékonysággal tegye. (Ha jól emlékszem magiszter Thaur fogalmazta meg, ha nem is így, de hasonlóan.)

Ezen kívül ez a varázslat kivétel valamiképpen a bárdvarázslatok között, mivel isteni jóindulattól függ. Ez az isten esetleg nem csak Alborne lehet- ez végül is a KM dolga -, de én mindenképpen javaslom, hogy csak ő lehessen (illetve minden istencsaládból csak egy isten, amelyiknek „profilja” Alborne-hoz legközelebbi), továbbá hogy a KM, ha használni engedi a varázslatot, akkor a siker megállapításánál tényleg vegye figyelembe, hogy a bárd az előző időkben mennyire szolgálta az istenét.

Lássuk hát:

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.

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 erre megoldást. Nos, Zalik Merefeleni, a neves alabadanai 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 bárddal 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 pénzszekevény mellett sárgás fényel világító szemű alakra bukkan...

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 prófétai. A varázslat segítségével ugyanis gyógyítani lehet, de szigorú feltételek mellett: - A gyulladás 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 feküdnie 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.

?.
Szerző: Riandel Brouwick
Forrás: MAGUS Lista
Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk anyaga megjelent a Bárdmágiák és a Bárdmágiák II (ismeretlen szerző, MAGUS-Site G-portal), valamint a Bárdmágiák (ismeretlen szerző, Atlantisz) és Mindák László Új varázslatok című művében. A cikkek anyaga mindegyik helyen forrásmegjelölés nélkül szerepelt.