

A Dalmágia varázslataira a következők érvényesek:

Időtartam: A varázslat addig fejtí ki hatását, ameddig a bárd dalol, de legfeljebb a bárd kaszt-szintjének megfelelő számú percig. Egy dal befejezése után a bárd egy körig nem kezdhet új mágikus dalba. A táblázatban szereplő Mp mennyiség 1 percnyi időtartamra elegendő, a további percekért a dal hatóterületének (azaz a célpontok számának) és az erősségnek megfelelő számú többszörös Mp-ot kell feláldoznia.

Hatótávolság: A dal hatótávolsága nagy zajban feleződik, míg tökéletes csendben duplázódik.

Hatóterület: A dal a hatókörön belül maximum annyi lényre fejtheti ki hatását, amennyi a bárd kaszt-szintje (ezeket a bárd választhatja ki), a többi

lényre a dal nincs hatással. A táblázatban szereplő Mp mennyiség kaszt-szint/2 személyre vonatkozik, tehát ha a bárd a maximális, kaszt-szint számú célszemélyre akar hatást gyakorolni, akkor dupla mennyiségű Mp-ot kell a varázslatra áldoznia.

Varázslás ideje: A dal 5 kör (fél perc) folyamatos dalolás után kezdi el kifejteni hatását, ám a hatás fenntartásához dalolni (és varázsolni) ezután is szükséges, egészen az időtartam végéig.

Erősség: A dal erőssége alapesetben 1, mely a Mp-ok többszörözésével növelhető, maximum addig, amennyi a bárd kaszt-szintje. A varázslat teljes erőssége: [bárd kaszt-szint fele] + [eltelt percek száma] + [dal erőssége] + [Intelligencia módosító].

Varázslat neve	Mp	Időtartam	Hatótáv	Hatóterület	Varázslás ideje	Ellenállás	E
Álom dala	4	1 perc	10 láb	szint/2 személy	5 kör + dal hossza	Mentális	1
Bájlás dala*	4	1 perc	10 láb	szint/2 személy	5 kör + dal hossza	Asztrális	1
Bátorság dala	4	1 perc	10 láb	szint/2 személy	5 kör + dal hossza	-	1
Bénítás dala	1	1 perc	10 láb	szint/2 személy	5 kör + dal hossza	Asztrális	1
Ellentétek dala	8	végleges	10 láb	szint/2 személy	5 kör + dal hossza	Asztrális	1
Emlékek dala	12	végleges	10 láb	szint/2 személy	5 kör + dal hossza	Mentális	1
Feledés dala	12	végleges	10 láb	szint/2 személy	5 kör + dal hossza	Mentális	1
Félelem dala**	3	1 perc	10 láb	szint/2 személy	5 kör + dal hossza	Asztrális	1
Halál dala	20	végleges	10 láb	szint/2 személy	5 kör + dal hossza	Asztrális	1
Kínok dala***	4	1 perc	10 láb	szint/2 személy	5 kör + dal hossza	Mentális	1
Nyugalom dala****	1	1 perc	10 láb	szint/2 személy	5 kör + dal hossza	Asztrális	1
Zavarodottság dala****	3	1 perc	10 láb	szint/2 személy	5 kör + dal hossza	Mentális	1

* A célpontok annyiszor 10 percig maradnak a bájlás hatása alatt, ahány percet a dal hatása alatt töltöttek.

** A bárdnál magasabb szintű személyek esetében az erősség feleződik.

*** Használatához szükséges a Sebzó Bárdmágia képesség.

**** Ezen varázslatoknál az időtartam lejártá után a hatás (nem mágikusan) még 1d6 körig megmarad.

Hangmágia

Amennyiben a táblázatban másképp nem szerepel, a következők érvényesek a Hangmágia varázslataira:

A varázsláshoz nem kell dalolnia a bárdnak, azonban a kezében kell tartania mágikus hangszerét. A Dalmágiával ellentétben a Hangmágia alkalmazása a környezet számára nyilvánvaló, mivel varázsigék kimondása szükséges hozzá.

Időtartam: Az időtartam a Mp-ok többszörözésével maximum bárd kaszt-szintszer növelhető meg. Az egyes varázslatok fenntartása koncentrációt igényel, mely körönként egy egyszerű cselekedetnek minősül.

Ellenállás és Erősség: A Hangmágiák nem erősíthetők tovább, viszont semmiféle ellenállás nem dobható ellenük (kivéve a Hangorkánt).

Varázslat neve	Mp	Időtartam	Hatótáv	Varázslás ideje	E
Beszélő múlt	10	1 perc	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Bűvhangszer	2+	1 perc	a bárd hangszere	mozgás-értékű	bárd szintje
Csend	4	1 kör	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Hamis beszéd	3	1 kör/szint	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Hangcsapás	8	1 szegmens	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Hangidézés	3	1 perc	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Hangkivetítés	2	1 perc	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Hangorkán*	6	1 kör	10 láb	mozgás-értékű	1
Hangtanulmány	4	végleges	10 láb	3 perc	bárd szintje
Hangteremtés	3	1 perc	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Hangutánzás	2	1 perc	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Mágikus hang	3	1 kör/végleges	érintés	mozgás-értékű	bárd szintje
Nyelvzagyválás	3	1 kör	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Rejtett üzenet	2	1 kör	hallótávolság	mozgás-értékű	bárd szintje
Távoli üzenet	4	5 kör	korlátlan	mozgás-értékű	bárd szintje
Zajkeltés	1	1 kör	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje

* Használatához szükséges a Sebzó Bárdmágia képesség. A varázslat ellen Fizikai Ellenállást kell dobni. Az erősség a Mp-ok többszörözésével növelhető.

Amennyiben a táblázatban másképp nem szerepel, a következők érvényesek a Fénymágia varázslataira:

Időtartam: Az időtartam a Mp-ok többszörözésével maximum bárd kaszt-szinterszer növelhető meg. Az egyes varázslatok fenntartása koncentrációt igényel, mely körönként egy egyszerű cselekedetnek minősül.

Erősség: A Fénymágiák nem erősíthetők tovább, viszont semmiféle ellenállás nem dobható ellenük (kivéve a Fókuszált fényt).

Varázslat neve	Mp	Időtartam	Hatótáv	Varázslás ideje	E
Alakváltás	12/18	5 perc/szint	önmaga	mozgás-értékű	bárd szintje
Aura	2	5 kör	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Bűvharc	4	1 kör	a bárd fegyvere	mozgás-értékű	bárd szintje
Déli báb	3	5 perc	5 mérföld	mozgás-értékű	bárd szintje
Éjszakai látás	3	1 perc	önmaga	mozgás-értékű	bárd szintje
Fantom	4	1 perc	önmaga/15 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Fantom sereg	6	1 perc	50 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Fegyver	4	1 kör	a bárd fegyvere	mozgás-értékű	bárd szintje
Félelmetes fegyver	1	1 kör	a bárd fegyvere	mozgás-értékű	bárd szintje
Fényvért	6	1 perc/szint	önmaga	mozgás-értékű	bárd szintje
Fénysugár	3	1 kör	50 láb hosszú	mozgás-értékű	bárd szintje
Fényvarázs	3	1 perc	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Fókuszált fény*	9	1 kör	6 láb	mozgás-értékű	1
Hamis teleportáció	18	5 kör	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Hasonmás	3	5 kör	önmaga	mozgás-értékű	bárd szintje
Illúzió	3	1 perc	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Illúzió írás	24/48	végleges	3 pergamen oldal	mozgás-értékű	bárd szintje
Illúzió talaj	3	5 perc	leírás	mozgás-értékű	bárd szintje
Irányvesztés	12	10 perc	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Kóosz	18	5 kör	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Kép	9	leírás	5 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Képidézés	4	1 perc	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Ködalak	3	1 kör	önmaga	mozgás-értékű	bárd szintje
Láthatatlanság	1	5 kör	önmaga	mozgás-értékű	bárd szintje
Lényalkotás	2	1 perc/szint	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Maszk	2	1 perc/5 perc	önmaga	mozgás-értékű	bárd szintje
Mágia megjelenítés	3	1 perc	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Nyílzápor	9	1 kör	50 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Rejtjel	12/18	1 év	3 pergamen oldal	mozgás-értékű	bárd szintje
Rémítés	4	1 perc	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Személyes varázs	2	5 perc	önmaga	mozgás-értékű	bárd szintje
Szépségvarázs	8	1 óra	önmaga	mozgás-értékű	bárd szintje
Szírvárvány	1	1 perc	látótáv	mozgás-értékű	bárd szintje
Színvarázs	1	1 óra	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Tanulmány	2	végleges	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Tárgyalak	2	1 perc	érintés	mozgás-értékű	bárd szintje
Tárgy átváltoztatás	6	1 óra	érintés	mozgás-értékű	bárd szintje
Tárgy láthatatlanság	9	1 kör	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Távolságtorzítás	4	1 perc	leírás	mozgás-értékű	bárd szintje
Teljes álca	9	1 perc	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje
Tükör	1	5 kör	érintés	mozgás-értékű	bárd szintje
Üresség	6	1 perc	10 láb/egy szoba	mozgás-értékű	bárd szintje
Vakon látás	9	1 perc	önmaga	mozgás-értékű	bárd szintje
Vakság okozás	8	1 kör	10 láb	mozgás-értékű	bárd szintje

* Használatához szükséges a Sebző Bárdmágia képesség. A varázslat ellen Fizikai Ellenállást kell dobni. Az erősség a Mp-ok többszörözésével növelhető.

Egyéb bárdmágiák

Varázslat neve	Mp	Időtartam	Hatótáv	Varázslás ideje	Ellenállás	E
Figyelem elterelés*	6	1 kör	10 láb	szabad	-	bárd szintje
Hipnózis	12	1 perc	10 láb	mozgás-értékű	Asztrál vagy Mentál	bárd szintje
Rohanó idő	30	5 kör	10 láb	mozgás-értékű	-	bárd szintje
Tanulás	9	végleges	10 láb	előadás ideje	-	bárd szintje

* A varázslat körönként legfeljebb csak egyszer használható.