

## Taverna a Mithrill Hordóhoz Élő Szerepjáték

# Mágia

A Mágia két fő csoportra van osztva; Egy alacsonyabb és egy magasabb rendű kategóriára. (kivétel a Bárd, akinek csak egy kategóriája van) Minden mágiahasználó Játékos játék kezdéskor az alacsonyabb rendű mágikus erővel indul, ám játék közben lesz lehetősége arra, hogy magasabb szintre fejlődjön tudományában. Minden mágiahasználó karakter rendelkezik egy listával, amit saját maga alakít ki. Minden nap reggelén játék kezdése előtt megírhatja ezt a listát. Nap közben nem módosíthat rajta.

Célszerű az aznapi varázslatok listáját magadnál tartanod, és ezt a játék hangulatához illő felületen (varázsbotra, megpörkölt szélű papírra, stb.). Illúzióromboló egy boszorkány A/4-es kockás lappal.

10 varázslatot használhat naponta (Elfeknél, Félelfeknél módosítóval). Egy adott varázslatot többször is felírhat a listára, ha jónak látod, ám amelyikhez oda van írva hogy milyen időközönként használható, ahhoz is igazítsd (pl. egy pap a Felszentelést csak egyik nap használhatja, és onnantól többet nem használhatja azon a játékon).

A bárdok csak 7 varázslattal bírnak naponta. (Elfeknél Félelfeknél itt is érvényes a módosító).

Ha a varázslathoz dobókomponens szükséges, azt úgy jelenítjük meg, hogy egy fenyőtobozra kötünk egy fehér szalagot, és azt használjuk. Amennyiben valakin egy varázslatot használasz, és látod rajta, hogy nem érti, miről is van szó, szóban gyorsan mondd el neki a hatást, hogy tudja, mit kell tennie. Amennyiben nincs odaírva egy varázslathoz, hogy mi a szóbeli komponense (pl. a Dalnok varázslatoknál a „mondások”) akkor elég csupán a varázslat nevét hangosan kimondanod.

Példa egy ember fajú Papi listára:

1. Gyógyítás
2. Gyógyítás
3. Gyógyítás
4. Isten ökle
5. Isten ökle
6. Védelem
7. Hittérítés
8. Áldás
9. Betegség gyógyítása
10. Mérgezés gyógyítása

# Papi mágia

„kis arkánum”

## **-Gyógyítás:**

Meg kell érintened az adott személyt, akit gyógyítani szeretnél. Önmagadat is gyógyíthatod. A gyógyítással 2 ÉP-t adsz vissza azonnal. Az a karakter, akinek a max. ÉPje 1, nem fog növekedni, csupán meggyógyul.

## **-Áldás:**

Meg kell érintened az adott személyt, akit meg szeretnél áldani. Kizárólag olyasvalakit áldhatsz meg, aki ugyanazt az istent tiszteli, mint te; viszont saját magadra nem alkalmazhatod a varázslatot. A megáldott személy +1 Max. ÉP-t kap 10 percre.

## **-Védelem:**

A két kezedet ökölbe szorítva a levegőbe kell emelned. Istened megvédelmez mindenféle fizikai és mágikus támadással szemben ameddig a kezed feltartod, de legfeljebb 30 másodpercig.

## **-Felszentelés:**

Ahhoz, hogy Felszentelt területet létrehozhass, 20 percig kántálás szükséges, és a területet (3 méter sugarú kör) ki is kell jelölnöd. (fehér színű liszttel kell körbeszórni)EZ lehet pl. egy oltár, templom, kápolna stb. Ezután aki a területen tartózkodik, az 15 percenként automatikusan visszagyógyul 1 ÉP-t. A területet nem lehet mágikusan megtörni, csak a varázslat létrehozója teheti ezt meg saját szabad akaratából (nem mágikusan befolyásolt). Egy ilyen liget közelében (10 méter) nem lehet más szentelt/elátkozott/mágikus terület. Ezt a varázslatot a játékon csak egyszer használhatod.

## **-Hittérítés:**

Ki kell játszani a hittérítést az adott személyre. Ehhez az illető beleegyezése szükséges, majd ezennel veled azonos hitű karakternek számít. Az adott játékos csak egyetlen vallással rendelkezhet, s ha megtért, az előző vallása megszűnik számára. Mostantól hat rá az Áldás varázslat, és a Védelem Köre varázslat.

## **-Betegség gyógyítása:**

Meg kell érintened az adott személyt, és kántálnod is kell hozzá legalább fél percig. A játékos kigyógyul mindenféle nyavalyából.

### **-Mérgezés gyógyítása:**

Meg kell érintened az adott személyt, és kántálnod is kell hozzá legalább fél percig. A játékos kigyógyul mindenféle mérgezésből.

### **-Isten ökle:**

A dobókomponenssel el kell találnod a kiszemelt célpontot, ami 1 ÉP-t sérül. Pajzzsal védhető a varázslat.

## **„Nagy arkánium”**

### **-Tömeges gyógyítás:**

Érintsd meg az adott személyeket, (maximum 4-et) akiket gyógyítani szeretnél. Önmagadat is beleveheted a csoportba. A gyógyítással mindenkinek 2 ÉP-t adsz vissza azonnal. Az a karakter, akinek a max. ÉPje 1, az nem fog növekedni, csupán meggyógyul.

### **-Védelem köre:**

A két kezdet ökölbe szorítva emeld a levegőbe. Istened megvédelmez mindenféle fizikai és mágikus támadással szemben ameddig a kezed feltartod, de legfeljebb 30 másodpercig. A kör hatóterülete egy tőled számított 3 méter sugarú kör, ebbe a körbe kizárólag azok a játékosok léphetnek be, akiknek azonos a vallása a tieddel. Mozogni nem lehet a körrel.

### **-Feltámasztás:**

Érintsd meg a célpont halottat, miközben fél percig kántálsz felette. A varázslat végeztével a célpont feltámad, max. ÉP-vel rendelkezik, ha előtte mérgezett/beteg volt a karakter, az nem érvényesül a feltámasztás után, ám ha bármiféle mágikus hatás volt rajta, az szintén eltűnik róla. Egy lélek nem hívható vissza akárhányszor negatívumok nélkül: a hatodik feltámasztástól kezdve minden egyes alkalommal sérül a lelke (mesélő által adott testi-lelki betegségek, fobiák-mániák).

## **Varázslói mágia**

### **„Tanonc”:**

#### **-Varázslövedék:**

A dobókomponenssel el kell találnod a kiszemelt célpontot, ami 1 ÉP-t sérül. (mágikus sebzés) Pajzzsal védhető a varázslat.

### **-Igazmondás:**

A célpont közelében kell lenned, és nézz a szemébe a varázslat közben. 3 kérdést tehetsz fel neki, amire a másik játékosnak kötelező igazat válaszolnia, és nem tehet kitérő válaszokat.

### **-Mágia észlelése:**

Megmutatja a közeledben lévő tárgyakon és személyeken lévő varázslatokat. Azt nem mutatja meg, hogy mi a varázslat neve, csupán azt, hogy mágia van az adott célpontokon.

### **-Mágikus vért+1:**

A varázslat kimondása után olyan, mintha bőrvértet viselnél, csak épp láthatatlan. A fejedre kötözött fehér szalag jelképezi a vértet, sima fizikai vértnek minősül, és addig van rajtad, amíg „le nem verik” rólad. Kétszer egymás után elvarázsolva a hatás NEM adódik össze.

### **-Érzelmek felerősítése:**

A varázslás közben a célpont szemébe kell nézned. Az illető épp aktuális kedve szinte megtízszereződik. Ha jó kedve volt, akkor röhögni fog, ha morcos volt, akkor elindul gyilkolni. A hatás 10 percig tart.

### **-Bűbáj levétele:**

Levesz a célpontról bármiféle mágikus hatást, legyen az jó, rossz, vagy semleges hatású.

### **„Mester”:**

#### **-Személy bűvölése:**

A varázslás közben a célpont szemébe kell nézned. A varázslat kimondása után a személy 10 percig a kéréseidet teljesíti, feltéve, ha azok nem ellenséges szándékúak. (pl. nem lehet öngyilkos, nem támadhat meg olyanokat, akiket az illető kedvel)

#### **-Bűvös fegyver:**

A varázslat 10 perc kántálást igényel, és egy mágikus összetevőt (por) amit a fegyverre hintve az mágikussá válik. A fegyveren ezt fehér szalaggal kell jelölni.

#### **-Mágikus vért+2:**

A varázslat kimondása után olyan, mintha fémvértet viselnél, csak épp láthatatlan. A fejedre kötözött 2 db fehér szalag jelképezi a vértet, sima fizikai vértnek minősül, és addig van rajtad, amíg „le nem verik” rólad. Kétszer egymás után elvarázsolva a hatás NEM adódik össze. Kombinálható a Mágikus

vért +1-el.

#### **-Teleportálás:**

A két kezed a fejed fölé emelve és ökölbe szorítva kell elkiáltanod magad: „Teleport!” Ekkor maximum 50 méter távolságba elsétálhatsz (kéz a fej fölé) úgy hogy senki nem érhet hozzád, ez szimbolizálja, hogy a térben a molekuláid közlekednek. (a többi játékos át kell, hogy nézzen rajtad, ha szükséges, közöld is velük) miután megérkeztél a kiszemelt területre, leengedheted a kezeidet.

#### **-Lélek kötelék:**

Egy nálad fizikailag erősebb (több ÉP-vel rendelkező karakter) átvállalhat 1 pontnyi sebzést magára, aznapra vonatkozóan. A célpont bele egyezése szükséges, és aktív mágikus hatásnak minősül mindkettőtökön. Csak abban az esetben érvényes a sebzés átvállalás, ha legalább normális hallótávolságon belül vagytok egymással, és ezt közölni tudod a másikkal, ha úgy adódik a helyzet.

## *Nekromancia*

#### **„Akolita”:**

##### **-Fájdalmas érintés:**

A varázslat létrejöttéhez mondd ki a varázslat nevét, és érintsd meg a célpontot, ami után 1 ÉP sebzést szenved el az áldozat. A támadás mágikusnak minősül.

##### **-Beszéd a holtakkal:**

Egy halott Játékost, vagy egy megjelenő szellemet megkérhetsz rá, hogy válaszoljon neked 3 kérdéssedre.

##### **-Rettegés:**

El kell kiáltanod magad hozzá: „Rettegés!” és mutass rá a célpontra. A játékos köteles addig rohanni előled az ellenkező irányba, amíg látótávolságon kívül ér.

##### **-Vámpírizmus:**

Meg kell érintened a célpontot és a fülébe súgnod: „Elszívom az életerődet!” Ekkor a max. ÉP-d száma megnő 1-el, a célpont pedig sebződik egyet. Ez az ideiglenes ÉP-d 10 percig van rajtad. Természetesen „leverhetik” rólad ugyanúgy mintha páncélt viselnél. Ezt a varázslatot naponta maximum egy alkalommal használhatod.

### **-Csontpáncél:**

A holtak erejét felhasználva (egy haldokló Játékos felett kell elmondanod a varázslatot) olyan, mintha bőrvértet viselnél, csak épp láthatatlan. A fejre kötött fehér szalag jelképezi a vértet, sima fizikai vértnek minősül, és addig van rajtad, amíg „le nem verik” rólad. Kétszer egymás után elvarázsolva a hatás NEM adódik össze.

### **-Lélek kötelék:**

Egy nálad fizikailag erősebb (több ÉP-vel rendelkező karakter) átvállalhat 1 pontnyi sebzést magára, aznapra vonatkozóan. A célpontnak bele kell egyeznie a varázslatba, és aktív mágikus hatásnak minősül mindkettőtök számára. Csak abban az esetben érvényes a sebzés átvállalás, ha legalább normális hallótávolságon belül vagytok egymással, és ezt közölni tudod a másikkal, ha úgy adódik a helyzet.

### **„Mester”:**

#### **-Élőholt teremtése:**

Egy halott Játékos felett mormolnod 10 másodpercig, ezután meg érintsd meg a holttestet, és mondd: „Kelj életre, Szolgám!” A játékos pedig egy 2 ÉP-vel rendelkező élőhalott lesz, ugyanúgy tud támadni, ahogy eddig is, ám futni nem tud, csak darabosan mozogni/sétálni. Beszélni nem képes, csak értelmetlen hörgésekre futja tőle. A játékos addig élőhalott lesz (és követi az utasításaidat), amíg újra meg nem ölik. Ezután már nem támasztható fel újra, mint élőhalott, mert a lélek elmenekül. Ezt a varázslatot egy játékoson naponta csak egy alkalommal használhatod.

#### **-Csatolás:**

A varázshasználónak rá kell mutatni az áldozatára, csak akkor működik, ha a varázslat kimondásakor látó és hallótávolságon belül van. Ki kell mondania, hogy: Szenvedd el, amit én!

A csatolás kimondása után az ellenfél ugyan nem bénul le, továbbra is harcképes, de nem távolodhat el a nekromantától. Ha a nekromanta sebet ejt magán, az első sebzésnek önmagára nincsen hatása, ellenfele 1 ÉP-t sebződik. A további vágásoknál a nekromanta és a csatolt személy 1-1 ÉP-t veszítenek.

A kapcsolat maximum 10 percig tartható fenn, vagy ameddig a nekromanta eszméleténél van, illetve fel nem bontja a varázslatot.

#### **-Betegség terjesztése:**

Választanod kell 3-4 féle betegség közül, amivel megfertőződ a célpontot. A betegnek ki kell játszania a betegséget; Köhög, levert, fájdalmai vannak, stb. Ha a megfertőzött játékos mágiahasználó, akkor kettő, még aznapra felírt varázslatot ki kell húznia a listájáról, azokat nem használhatja, csak ha letelt a betegség ideje vagy meggyógyították. A betegség mágikus hatásnak számít, varázslattal leszedhető. A megfertőzött egyén maximum 2 másik embert fertőzhet meg, de csak akkor, ha közelről

személyesen beszél vele. A megfertőzöttek szintén ugyanolyan betegnek számítanak, mint az első célpont (közölnie kell velük). A fertőzést elindító nekromanta is megfertőződhet, ha a helyzet úgy alakul. A betegség 1 órán át hat, és a végén a beteg sebződik 1 ÉP-t.

#### **-Mérgezés:**

A nekromantának meg kell érintenie célpontját, akin azonnal jelentkeznek a mérgezés tünetei. Először 1-2 percen belül émelygés fogja el, öklendezni kezd, elhányja magát, tudatosan benne, hogy megmérgezték. Ezután gyomorgörcs tör rá, melyet követően megfelelő kezelés nélkül 15 perc elteltével kegyetlen kínok közt meghal.

#### **-Szentségtelen terület:**

Ahhoz, hogy Szentségtelen területet létrehozhass, meg kellátkoznod egy adott területet (3 méter sugarú kör) amit ki is kell jelölnöd. (fahéjjal színezett liszttel kell körbeszórni) A kántálás 20 perces legyen. Ezután aki rajtad kívül a területen tartózkodik, az azonnal elveszít az aznapi listájáról 1 általa választott varázslatot (és minden egyes belépéskor szintén) [OUTban közöld vele]. Amíg a területen vagy, a Fájdalmas érintés varázslatot dobókomponenssel is behelyettesítheted. Bárki, aki a rajtad kívül a területen tartózkodik, negyedóránként sérül 1 ÉP-t. (OUTban közöld vele). A területet nem lehet mágikusan megtörni, csak a varázslat létrehozója teheti ezt meg saját szabad akaratából. (nem mágikusan befolyásolt). Egy ilyen terület közelében (10 méter) nem lehet más szentelt/elátkozott/mágikus terület. Ezt a varázslatot a játékon csak egyszer használhatod.

## *Boszorkánymágia*

#### **„Bűbájnok”:**

##### **-Mágia észlelése:**

Megmutatja a közeledben lévő tárgyakon és személyeken lévő varázslatokat. Azt viszont nem fedi fel, hogy mi a varázslat neve, csupán azt, hogy mágia van az adott célpontokon.

##### **-Indíték megérzése**

A kiválasztott célpont a boszorkányra irányuló egy konkrét szándékát köteles elmondani.

##### **-Igazmondás**

A célpont közelében kell lenned, és a szemébe nézned a varázslat közben. 3 kérdést tehetsz fel neki, amire a másik játékosnak kötelező igazat válaszolnia, és nem tehet kitérő válaszokat.

##### **-Beszéd a holtakkal**

Egy halott Játékost, vagy egy megjelenő szellemet megkérhetsz rá ,hogy válaszoljon neked 3 kérdésedre.

#### **-Átok I.**

*Némaság, vakság, dadogás, gyengeség, ügyetlenség*

A boszorkánynak rá kell mutatnia célpontjára és kimondania (pl.): Megátkozlak némasággal.

A hatása 1 órán át tart. Mágikus hatásnak számít, így le lehet szedni Bűbáj levételével. Egy nap egyszer tölthető be ez a varázslat.

#### **-Vonzalom keltése**

A célpontban vonzalmat kelthet saját maga iránt, aki ilyenkor szinte gyermeki rajongással közeledik felé, élete árán is megvédelmezní, szava mellett kiáll, végtelen bizalmat táplál iránta. Egyszerre csak egy személyre használhatja fel, hatása 1 órán át tart, a célpont az idő lejárta után nem emlékszik arra az egy órára. Bármikor feloldható a boszorkány által, a boszorkány halálával a varázslat is semmivé foszlik és emlékezni fog az eseményekre.

#### **-Szándéktól megfosztva**

Meg kell érinteni a célpontot, aki számára aktuális szándéka lényegtelenné válik, egy órára megfeledkezik céljáról, de az idő lejárta után eszébe jut.

„Domínia”:

#### **-Álomvarázs**

A boszorkány érintésére a célpont mély mágikus álomba zuhan 15 percre, melyből ébresztgetéssel nem, de Bűbáj levételével fel lehet ébreszteni.

#### **-Érzelmek keltése**

Érintésre a célpontban bármilyen érzelm kelthető bárki iránt, mely 30 percen keresztül hat. Bűbáj levételével feloldható.

#### **-Átok II.**

*Mizantrópia, egy tárgytipustól való félelem (konyhai eszközök, ruhadarabok, fegyverek, stb...), üldözési mánia, kleptománia, napfénytől való rettegés*

Ugyanaz, mint az Átok I.

#### **-Védelem**

A két kezdet ökölbe szorítva a levegőbe kell emeled. Istened megvédelmez mindenféle fizikai és mágikus támadással szemben ameddig a kezed feltartod, de legfeljebb 30 másodpercig.

#### **-Voodoo**

Előre elkészített bábu használata szükséges, melyet ki kell egészítenie a célponttól szerzett egy tárggyal. Ha a boszorkányon kívül valaki más is megérinti a babát, a kötelék felbomlik. Ha sikerült megszereznie a tárgyat, szólnia kell egy szervezőnek, aki tudatja a célponttal, hogy ha egy felemelt babát lát a boszorkánynál, az neki szól.

Szúrás a babán: 1 ÉP (30 mp-enként egyszer szúrhat)

Öklébe szorítja és feltartja a levegőbe: nem mozdulhat a helyéről, nem beszélhet, úgy érzi, mintha fojtogatnák

Ha nem ér idegen a babához vagy a boszorkány nem bontja fel a kapcsolatot, a voodoo a célpont haláláig tart. Egy nap egyszer tölthető be.



# Druidamágia

„Vajákos”:

## -Gyógyító gyümölcsök

Megáld egy gyümölcsöt, mely teljes elfogyasztása után 2 ÉP-t gyógyít. Öklömnyi méretű gyümölcs a maximum, a minimum pedig bogyó méretű. Kizárólag a valóságban is ehető GYÜMÖLCS alkalmas a varázslatra, amit a célpontnak meg kell ennie.

## -Eleven kötelék

A célpontnak látótávolságon belül kell lennie, miközben a druida ökölbe szorított kezeit felemeli és azt mondja: Megbéklyózlak! Ameddig a druida mozdulatlanul, fenntartott kezekkel áll, addig a célpont teljesen mozdulatlanul marad. Ha a célpontra bármilyen más varázslat érkezik (baráti vagy ellenséges), a kötelék felbomlik.

## -Tövispáncél

A Druida csak saját magára varázsolhatja a Tövispáncélt. A páncél mágikus vértnek számít (fejre kötözött sárga szalag) ami +1 ÉP-t biztosít, amíg le nem verik róla. Ezen felül, bármiféle ellenséges szándékkal történő érintés (pl. pusztakezes harc, varázslat, lefogás stb. ) 1 ÉP-t sebez az illetőn, aki bepróbálkozik. A Tövispáncél addig marad rajtad, amíg mágikus fegyverrel „le nem verik rólad”.

## -Rozsda

A varázslat létrejöttéhez meg kell érinteni a célpont tárgyat (lehet az fegyver, páncél, sisak, vagy bármilyen fémeszköz) és kimondani a varázslat nevét. A tárgy játéktechnikailag használhatatlan lesz, teljesen elkorrodálódik, és addig nem töltheti be funkcióját, amíg a kovács meg nem javítja. Nincs hatással az aranyra, a mithrillre, és a pénzermékre.

„Táltos”

## -Mérgezés gyógyítása

Meg kell érintened a mérgezett alanyt, és kimondani: „Tisztuljon meg tested minden mérgektől!”. Azonnal kigyógyítja az illetőt bármiféle mérgezésből.

## -Üzenet a szél szárnyán

A varázslat használatakor egyeztess egy szervezővel! Az üzenetet bárkinek küldheted, akit ezután a szervező nyomban felkeres, és átadja neki. Az üzenet hossza nem lehet több 1 mondatnál. Ezt a varázslatot naponta legfeljebb csak egyszer használhatod.

## -Gyógyítás

Meg kell érintened az adott személyt, akit gyógyítani szeretnél. Önmagadat is gyógyíthatod. A gyógyítással 2 ÉP-t adsz vissza azonnal. Az a karakter, akinek a max. ÉPje 1, nem fog növekedni, csupán meggyógyul.

### **-Állatalak**

A komponense a varázslatnak egy nagy prém/szörme, amit magadra terítve (összekapcsolva) kell hordanod. Ez az állat lehet farkas, vagy medve, esetleg bármi hasonló nagy fenevad. Állatalakban kapsz +2 ÉP-t, de nem tudsz varázsolni, és emberi nyelven kommunikálni a többi Játékosal. Ebben a formában nem használhatsz fegyvert, csak a két mancsodat, ami pusztakezes támadásnak minősül. Állatalakból bármikor visszaváltoztathatod magad, akkor már újra képes leszel varázsolni és kommunikálni, viszont elveszted a +2 ÉP-t, és a varázslat is elhasználdik. Ezt a varázslatot nem lehet leszedni mágikusan, pusztán a szabad akaratodból (nem mágikusan befolyásolt) változhatsz vissza eredeti alakodba. (Ekkor le kell vened magadról a szőrmét) Ezt a varázslatot naponta csak egyszer használhatod.

### **-Gyógyító liget**

Ahhoz hogy Gyógyító ligetet létrehozhass, fel kell szentelned egy adott területet (3 méter sugarú kör) amit ki is kell jelölnöd. (fehér színű liszttel kell körbeszórni) A kántálás 20 percig tartson. Ezután aki a ligetben tartózkodik, az 15 percenként automatikusan visszagyógyul 1 ÉP-t. A területet nem lehet mágikusan megtörni, csak a varázslat létrehozója teheti ezt meg saját szabad akaratából. (nem mágikusan befolyásolt). Egy ilyen liget közelében (10 méter) nem lehet más szentelt/elátkozott/mágikus terület. Ezt a varázslatot a játékon csak egyszer használhatod.

## *Bárdmágia*

### **-A szerencse forgandó**

Amikor egy szerencsejátékot játszol (pl. kockázás), akkor amikor szükségét érzed, kimondhatod: „Barátom, a szerencse forgandó!” Ekkor átfordíthatsz egy kockát hatosra. Kártyázásnál pedig az egyik lapod „ütőlapnak” számít.

### **-Lenyűgöz a zene**

Ehhez a varázslathoz játszanod kell a hangszereden legalább fél percig. Ha van a közvetlen közeledben néhány Játékos, az egyikre rá mutathatsz és el kell mondanod neki hogy varázslat hatása alá került, (folytasd utána a zenélést) és addig nem mozdulhat eredeti helyéről, amíg te abba nem hagyod a muzsikát. Ha valaki meglöki, szól hozzá, az se téríti ki a figyelmét, ám ha valaki legalább 1 ÉP

sérülést okoz a karakterének, azzal megtörheti a varázst. Bűbáj levétele varázslattal is megtörhető a másik figyelme.

### **-Hamis pénz**

Ez tulajdonképpen egy illúzió/bűbáj, amit bármely apró pénz méretű tárgyra rávarázsolhatsz. Ekkor ki kell mondanod hangosan: „Nem mind arany, ami fénylik!” (kavicsok, termény, fa kéreg darab, vagy éppen pénz) Az adott tárgy egy félórán át rendes pénznek néz ki (a bárdon múlik, hogy ezüst vagy épp arany), utána visszaváltozik eredeti alakjába. Ha valakinek fizetsz ezzel az eszközzel, közölnöd kell vele OUT-ban, hogy ez egy megbájt objektum, valamint a hatóidejét. A következményeket a Bárd viseli. ☺

### **-Szimpátia**

A varázslat létrejöttéhez zenélned kell a hangszereden legalább fél percig. Ha van hallgatóságod, vagy bárki, aki a közvetlen közeledben van, és figyel a zenédre, akkor mondd el neki, hogy bűbáj hatása alá került: Az illető mostantól erős baráti kötődést érez a Bárd iránt, védelmezi, ha kell, kiáll a szava mellett. Ez a hatás 1 napig tart, vagy amíg Bűbáj levétele varázslattal meg nem törik. Az illető IN-ben is tudni fogja, hogy meg van bűvölve. (ezeket is el kell mondanod neki) Egyszerre csak alanyon alkalmazható.

### **-Alkohol megcsúfítása**

Ki kell mondanod a következő szavakat: „Hordóból a korsóba, korsóból a lélekbe!” Ezután egy általad választott ivóalkalmatosságban lévő folyadék játéktechnikailag átalakul 60%-os tömény szesszé. (ha az ital mérgező/gyógyító hatású volt, akkor elveszti hatóerejét, és csak a szesz lesz a mérvadó) OUT-ban közöld az illetővel, akié az ital. Egy ilyen mennyiségű erős ital bárkit egyből a padlóra küld, hamar megrészegül tőle. (ki kell játszani) Miután kiürült az ivóalkalmatosság, a legközelebb beletöltött ital már ténylegesen az lesz, amit beletöltöttek.