

# Harmadik Törvénykönyv - Szabálycsomag

## Bevezető

Ez a szabálycsomag nem áll meg önmagában és rengeteg hiányossággal küzd. Célja mégis az, hogy a sokak által ismert M.Á.G.U.S. Első Törvénykönyvet (ETK) egy új megvilágításba helyezze, azt, a játékot segítő szabálmódosításokkal egy olyan állapot közelébe hozza, amilyennek már a kiadás pillanatában lennie kellett volna.

Ha valami nem szerepel a szabálycsomagban, akkor az megegyezik az ETK-ban leírtakkal.

## Jellem

Nincs, fölösleges.

## Tulajdonságok

A tulajdonságok értéke 1-20-ig terjed, az átlagos emberi érték a 10. A következő tulajdonságokkal számolhatunk: erő, állóképesség, ügyesség, egészség, karizma, intelligencia, akaraté, asztrál, érzékelés. Gyorsaság kimarad, mintegy beleolvadva az ügyesség tulajdonságba, a szépséget pedig a sokkal beszédesebb Karizma váltja föl.

Kalandozóként ezek az értékeink az átlag fölé emelkednek, ezért a 9 tulajdonság között 120 pontot oszthatunk szét karakteralkotáskor.

Minden tulajdonságnak van kihatása a karakter más értékeire:

	Erő*	Áks	Ügy	Egs	Krz	Int	Akr	Asz	Érz
KÉ							/2		
TÉ	X		/2						
VÉ			X						
CÉ									X
Kp						/2			
Fp		/2					/2		
Ép				X					
Pp						X			
Méreg ell.				%					
Mentál ell.							-10		
Asztrál ell.								-10	
Kapcsolat pontok					ld: a leírásban				

\*Ha az Erő 15-20 között van, akkor +1-+6 sebzést kap közelharc fegyverére.

## Tulajdonságpróbák

Minden tulajdonságnak van egy százalékos értéke (jele: tul%, vagy például Krz%). Ezeket használjuk kalandozás közben. Ezek az értékek változnak a páncéloktól, mérgektől, bénulástól és ezeket használjuk a próbadobások során aládobásos rendszerrel.

A százalékos érték a tulajdonság ötszöröse. Ha ez 5-tel csökken a kaland során, akkor a tulajdonság 1-gyel csökken Ellendobáskor aki nagyobbat dobott, de nem nagyobbat a tulajdonságánál az nyert. Előfordulhat, hogy mindketten veszítenek.

Próbák nehézségének fokozatai:

Könnyű: -20 a dobásból.

Közepes: 0

Nehéz: +25 a dobáshoz.

Hősies: +50 a dobáshoz.

A próba nehézségét a KM mondja meg. A nehéz és hősies próbákhoz

### Kettős százalékos rendszer

Tulajdonság: 1-20

Tulajdonság százaléértéke: 1-100%

5 tul% = 1 tulajdonság pont

## A tulajdonságok kortól, nemtől és fajtól függően

Kategóriák	Erő	Áks	Ügy	Egs	Krz	Int	Aka	Asz	Érz
Serdülőkor	-2	-1	0	0	0	0	0	0	+1
Ifjúkor	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Középkor	0	0	-1	0	-1	+1	0	0	0
Meglett kor	-1	-1	-2	-1	-3	+2	+1	+1	-1
Idős kor	-3	-3	-4	-2	-3	+1	+1	+1	-2
Aggastyánkor	-5	-5	-6	-4	-4	0	0	0	-3

A nő nemű karakterek max ereje fajukhoz képest 1-gyel kisebb, karizmájuk viszont 1-gyel nagyobb.

## Képzettségek

A mindenki által elsajátítható képességeket és tudományokat nevezzük képzettségnek. Minden képzettségnek van százalékos értéke és annak megfelelő fokozata. Minden képzettséghez tartozik egy tulajdonság – ha több, akkor te választasz egyet – ami a kezdeti százalék értéket adja 1-től 20-ig. Innen felfelé képzettségpontként (kp) a megadott százalékkal nő. Ha eléri a 40%-ot, akkor már Alap fokon (Af) ismeri a karakter a képzettséget. Innentől kevesebb %-ot kap 1 kp-ért, de ha eléri a 80%-ot akkor már Mester fokon képzett (Mf). Ezután már csak 1%-ot kap minden egyes kp-ért, de 100 fölé is emelhető.

Egyes képzettségek elsajátítását más képzettség meglétéhez kötöttük. A követelmény teljesítéséhez legalább 40% (Af) kell a kívánt előképzettségből.

### Kettős százalékos rendszer

A képzettség alap értéke a választott tulajdonság: 1-20%

képzetlen: 1- 39%

Af: 40- 79%

Mf: 80- 150%

## Képzettségpróba:

Ha a karakter kellő tudással rendelkezik, akkor megpróbálkozhat a feladattal. Ebben az esetben a képzettség százaléka alá kell dobni a KM által megadott módosítókkal. Ha sikerült kisebbet dobni, akkor eredményesen elvégezte a feladatot.

Próbák nehézségének fokozatai:

Könnyű: -20 a dobásból.

Közepes: 0

Nehéz: +25 a dobáshoz.

Hősies: +50 a dobáshoz.

A próba nehézségét a KM mondja meg. A nehéz és hősies próbákhoz

*Opcionális szabály:*

*Kritikus siker: 1-5%*

*Kritikus bukás: 96-100%*

## Kapcsolat pontok

Krz	Kapcsolatok /szint
10-12.	1
13-15.	2
16-18.	3
19-20.	4

Példák kapcsolatokra:

Mestertanár, Nemesúr, Mecénás, Alvilági alak, Tolvaj király, Hajóskapitány, Flotta parancsnok

Az ellenséges kapcsolatok minusz pontba kerülnek, tehát pontot adnak. Például, ha egy tolvajklán rádszál, akkor kapcsolatpontokat kapsz, amiből megvásárolhatod a tolvajklán ellenségeinek bizalmát. Az, hogy mi mennyibe kerül és kell-e Krz próbát dobni előtte az a KM döntése.

## Segítő viszonyítások

### 1 kapcs.pont

- /fontos ember/hasonló cél/
- Egy kalandor, aki csatlakozni szeretne hozzád, de nem kötelezte el magát.
- Helyi banditák, akiknek hasonló céljaik vannak az adott területen, de nem szeretnének ismeretlennel szövetkezni.
- Vallásod papja, aki ugyanazt a célt tűzte ki magának.
- Nemesi követ hasonló céllal.

### 2 kapcs.pont

- /fontos ember/hasonló cél/személyes indok ellene
- Egy kalandor, aki csatlakozni szeretne hozzád, de ki nem állhatja a társaidat.
- Helyi banditák, akiknek hasonló céljaik vannak az adott területen, de nem szeretnének veled szövetkezni.
- Vallásod papja, aki ugyanazt a célt tűzte ki magának, de valami nem kedvére valót műveltél, vagy csak nem vagy neki szimpatikus.
- Nemesi követ hasonló céllal, aki kifejezetten egyedül akar dolgozni.

### 3 kapcs.pont

- /fontos személy/más vagy nincs cél/
- Egy kalandor, aki nem szeretne hozzád csatlakozni, de épp nincs más kaland a közelben.
- Helyi banditák, akik itt tevékenykednek, de nem kifejezetten egyezik a célotok.
- Vallásod papja, aki épp nagyon elfoglalt, de szeretne segíteni neked.
- Unatkozó nemesi követ, akinek a legfőbb célja, hogy kiélvezze jogait.

#### 4 kapcs.pont

- /fontos személy/ellentétes cél/
  - Egy kalandor, akinek nem ért egyet azzal amit csinálsz, de épp ráér.
  - Helyi banditák, akikkel kifejezetten nem egyezik a célotok.
  - Vallásod papja, aki nem szeretne segíteni neked céloban, de lekötelezed valamely más tevékenységgel.
- Pl: Megmented az életét.
- Nemesi követ, aki nem ért egyet a céloddal, csak félelemből, vagy csodálatból csatlakozna hozzád.

A rang nem biztos, hogy növeli a kapcsolat értékét.

A magasabb kapcs.pontú kapcsolatok kialakulásához több idő szükséges. A többletpontok csökkentik ezt az időt.

## Varázslaterősség

A varázslatok erősségeinek beállítása még nem tökéletes. Alapelveként a következő varázslatot ajánlom példának:

Perzselő tekintet: Cé: +20 (a varázsló zónája miatt)

2k6 Sp

8 Mp (4 Mp 1k6 Sp-t okoz)

A sebző varázslatoknak Célzó támadást kell dobni. A célpont Vé-ébe nem számít bele, hogy mozog, vagy kitérésre összpontosít, az időjárási viszonyok sem mindig adnak Vé-t (pl: szélvihar).

## Tudatalatti Mágia-ellenállás, Pszi pajzsokkal növelt mágia-ellenállás

Azok a kalandozók, akik nem ismerik a pszi diszciplinákat TME-jükhöz hozzáadhatják szintjük számát. A védő Amulettek fokozottan ajánlottak. A valóban hatásosak árai a vértetekéhez hasonló.

## Fajok

A képességek felső határa fajtól függ (zárójelben a különleges felkészítés nélkül elérhető maximum).

Faj	Erő	Áll	Ügy	Egé	Kar	Int	Asz	Érz
Ember	18	18	18	18	18	18	18	18
Elf	18	18	21 (19)	18	21	18	18	21 (19)
Félelf	18	18	18	18	18	18	18	21 (19)
Törpe	21 (19)	21 (19)	18	21 (19)	17	17	17	18
Udvari Ork	22 (20)	21 (19)	18	22 (20)	16	16	16	18

Félelfek különleges képességei: Hallásuk 1.5x élesebb, 2x távolabb látnak, infralátás (vaksötétben 10m), Lovaglás Mf, Idomítás Mf, 10 CÉ alap a kaszt CÉ alap helyett, -6 Nekromancia elleni mágia ellenállásukra.  
Emberek: teljesen átlagosak, ezért az átlag fölé próbálnak emelkedni. Első szinten +5 kp-tal kezdenek, hogy nekik is legyen egy jó napjuk.

## Kasztok

Harcos, Gladiátor, Fejvadász, Lovag, Tolvaj, Bárd, Pap, Paplovag, Harcművész, Kardművész, Boszorkány, Boszorkánymester, Tűzvarázsló, Varázsló.

Kidolgozott kasztok: Fejvadász, Lovag, Bárd, Tűzvarázsló.

## Példakarakter értékei

A tulajdonságok között 120 pont osztható szét. Segítség képpen itt van minden kaszthoz egy-egy példa.

Kaszt	Erő	Ügy	Áks	Egs	Krz	Int	Akr	Asz	Érz
Har	17	14	14	14	10	13	13	13	12
Glad	17	17	16	17	10	13	10	10	10
Fejv	12	15	15	13	12	12	15	13	13
Lov	17	14	14	14	13	13	14	12	9
Tol	13	13	13	13	14	14	14	14	12
Bár	12	14	12	11	16	16	13	13	13
Pap	13	13	13	13	14	14	14	14	12
PLov	14	14	14	14	13	13	13	13	12
Hm	14	14	14	14	13	13	14	13	11
Km	14	14	14	14	13	13	13	14	11
Bos	10	13	10	13	17	13	16	16	14
Bm	13	13	13	13	12	14	14	14	14
Tv	12	13	12	12	12	13	15	13	15
Var	10	10	12	12	13	16	16	16	15

Kaszt	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	hm	Kp	Ép	Ép alap	FP	Fp szint	Mp alap	Mp szint
Har	7	31	84	12	10	15	14	7	14	8		
Glad	6	33	86	10	10	14	17	8	14	9		
Fejv	8	27	85	13	10	14	13	6	15	9		
Lov	7	31	84	9	11	13	14	7	14	9		
Tol	6	28	86	16	5	18	12	4	13	7		
Bár	7	26	84	13	8	15	11	5	13	7	6	6
Pap	8	24	82	12	8	13	13	6	14	6	9	7
PLov	7	30	84	10	8	12	13	8	14	9	9	7
Hm	7	28	84	11	7	14	14	5	14	9		
Km	7	28	84	11	7	14	14	5	14	9		
Bos	8	23	83	13	4	15	13	4	13	5	8	8
Bm	7	26	83	14	8	14	13	4	14	5	7	7
Tv	8	29	85	15	8	11	12	5	14	5	6	6
Var	8	20	80	15	4	15	12	4	14	4	10	10

## A karakterek kaszttól függő mennyiségű értékeket kapnak:

	Har	Gla	Fej	Lov	Tol	Bár	Pap	PLo	Hm	Km	Bos	Bm	Tűz	Var
KÉ alap	Akr/2 + HM													
TÉ alap	Erő + Ügyesség + HM													
VÉ alap	Ügyesség + 70 + HM													
CÉ alap	Érzékelés + HM													
HM/szint	10	10	10	11	5	8	8	8	7	7	4	8	8	4
Kp alap	Inteligencia/2													
Kp/szint	8	8	8	6	10	7	5	5	7	7	8	7	5	7
Ép alap	Egészség													
Ép bónusz	7	8	6	7	4	5	6	8	5	5	4	4	5	4
Fp alap	Állóképesség fele + Akaraterő fele													
Fp/szint	8	9	9	9	7	7	6	9	9	9	5	5	5	4
Mp alap	-	-	-	-	-	Inteligencia -10	9	9	-	-	8	7	6	10
Mp/szint	-	-	-	-	-		8	7	7	-	-	8	7	6

## Harcérték módosítók elosztása

A Ké-n szintenként maximum 2-t lehet emelni.

## Fejvadász

Különleges képesség: NEM nő a sebzése tapasztalati szintjével együtt, hogy elkerüljük az eleve elrendelt halálosztást.

HM szintenként 11

Kp szintenként 8

Ép bónusz 6

Fp szintenként 9

Mp alap -

Mp szintenként -

Képzettség	1Tsz Fejva-dász	2Tsz Fejva-dász	3Tsz Fejva-dász	4Tsz Fejva-dász	5Tsz Fejva-dász	7Tsz Fejva-dász	8Tsz Fejva-dász	9Tsz Fejva-dász
Akrobatika	20%							
Álcázás/álruha	15%			40%				
Atlétika	Af							
Csapdakeresés	Af							
Csomózás			30%					
Fegyverdobás	Af							
Fegyverhasználat	Af x5							
Lopózás/Rejtősködés	25%							
Nyomolvasás				20%				40%
Orvtámadás	Af							

<b>Pszi</b>	Af				40%			
<b>Pusztakezes harc</b>	Af	40%						
Rejtekhely kutatás	15%							
Szabadulóművészet		20%					40%	
Vakharc			20%			40%		
<b>Zárnyitás</b>	10%		10%		10%			

## Lovag

HM szintenként	12
Kp szintenként	6
Ép bónusz	7
Fp szintenként	9
Mp alap	-
Mp szintenként	-

<b>Képzettség</b>	<b>1Tsz Lovag</b>	<b>3Tsz Lovag</b>	<b>4Tsz Lovag</b>	<b>5Tsz Lovag</b>	<b>8Tsz Lovag</b>	<b>9Tsz Lovag</b>	<b>12Tsz Lovag</b>
Állatismeret	Af Hátas állatok						
Atlétika	Af						
Értékbecslés	15%						
<b>Etikett</b>	Af						
<b>Fegyverdobás</b>							
Fegyverhasználat	Af x2			40%			
Hadvezetés	Af					40%	
<b>Harctéri gyakorlat</b>	21%						
<b>Heraldika</b>	Af	40%					
Lovaglás	Mf						
Műveltség	Af						
Nyelvtudás	Af x4						
Orvoslás			20%				
<b>Pajzshasználat</b>	Af	20%	20%				
<b>Pszi</b>			20%				40%
<b>Pusztakezes harc</b>	7%						
Térképészet	Af						
<b>Történelem</b>	Af						
<b>Vértviselet</b>	Af				40%		

## Bárd

HM szintenként	9
Kp szintenként	7
Ép bónusz	5
Fp szintenként	7
Mp alap	Inteligencia -10
Mp szintenként	8

<b>Képzettség</b>	<b>1Tsz Bárd</b>	<b>2Tsz Bárd</b>	<b>3Tsz Bárd</b>	<b>4Tsz Bárd</b>	<b>5Tsz Bárd</b>	<b>6Tsz Bárd</b>	<b>7Tsz Bárd</b>	<b>8Tsz Bárd</b>
Akrobatika	14%							
Állatismeret	Af Hátas állatok							
Atlétika	Af							
Cspadakeresés	Af							
Csomózás			20%					
Ékesszólás	21%							
Értékbecslés		20%						
Etikett				40%				
Fegyverdobás	Af			40%				
Fegyverhasználat	Af x2							
Hamisítás	15%							
Hangutánzás	20%							40%
Kocsmai verekedés		20%		40%				
Legendaismeret	Mf							
Lopózás/Rejtősködés	20%							
Lovaglás	15%							
Műveltség	Af							
Művészetek	Af Ének 15% Zene	15% Zene	15% Tánc					
Nyelvtudás	Af x5							
Orvtámadás						20%		
<b>Pszí</b>					20%			
Pusztakezes harc			20%					
Rejtekhely kutatás	15%							
Szabadulóművészet				20%				
Szerencsejáték					20%			
Szexuális kultúra	Af						40%	
Zárnyitás				20%				

## Tűzvarázsló

HM szintenként	8
Kp szintenként	5
Ép bónusz	5
Fp szintenként	5
Mp alap	6
Mp szintenként	6

Képzettség	1Tsz Tűzvarázsló	Tulajdonság
Fegyverhasználat	Af x2	Erő/Ügy/Érz
Hajózás	Af	Ügy Int
Műveltség	Af	Int
Nyelvtudás	Af x2	Int
Őselemi mágia	Af Őstűz	Int Akr
Ősi nyelv	Af Godoni	Int
Pszi	Mf	Int/Akr/Aszt
Tapasztalati mágia	Af	Int/Akr
Úszás	15%	Áks/Egs
Vallásismeret	Af Sogron	Int

## Létezés

A létezés szabályai megegyeznek, de a Ké módosítókat el kell osztani 5-tel.

Minden 5 Fp, amit egy támadó dobásból szenvednek el 1 Ép sebést okoz, minden 1 Ép 2 Fp sebéssel jár.

## Harcrendszer

A harci helyzetek Ké módosítóit el kell osztani 5-tel.

## Képzettségek

Képzettség	Af-ig	Mf-ig	Követelmény	Tulajdonság	
Akrobatika	7	3		Ügy	Af: Egyensúlyozás, esés, mászás; Mf: látványos trükkök
Álcázás/álruha	7	3		Érz	Af: ismeretlenné; Mf: valakivé
Alkímia	5	2	Műveltség	Int	Af: egyszerű vegyületek; Mf: bonyolult anyagok
Állatismeret	15	3		Int	Af: adott állatcsoport viselkedése, életmódja, étrendje, betegségeinek ismerete; Mf: ezeket kiasználni (Ké: +2, Té: +10, Vé: +10), vagy gyógyítani.
Atlétika	15	3		Áks/Egs	Af: Futás: Áks=ynevi mérföld, Ugrás: +5Vé kitérés; Mf: Áks x3=ynevi mérföld, Ugrás: +10Vé kitérés

Csapdaállítás	7	3	Csomózás	Ügy	Af: 1-10 Fp; Mf: 3-30 Fp, 1-10 Ép
Csapdakeresés	7	3		Érz	Af: Felfedezés és hatástalanítás 2 külön próba; Mf: mágikus csapdák ismerete
Csomózás	7	3		Ügy	Af: bármi elképzelhető csomó; Mf: harc
Démonológia	2	2	Ósi nyelv	Akr	Titkos; Af: 1. és 2. osztályú, képességeikről sikeres Int próbával; Mf: 1-5. osztályú démonok, Asztrál/mentál mágia a démonokra, Szeráfi paktum
Drágakőmágia	2	2		Int	Titkos; Mf: varázstárgyak, drágakő esszencia
Ékesszólás	7	3	Műveltség	Kar	Af: Szónoklattal feltüzelné a tömeget. Mf: Lecsillapítani a tömeget.
Élettan	5	2	Műveltség	Int	Af: gólemek; Mf: homonkulusz
Értékbecslés	15	3		Int/ Érz	Af: nemesfémek, minőség; Mf: régiségek
Etikett	7	3	Műveltség	Aszt	Af: nemesi, főnemesi; Mf: királyi udvar
Fegyverdobás	7	3	Fegyverhasználat	Érz	Af: dobófegyvereket dobhat Cé-vel; Mf: bármit dobhat +10 Cé
Fegyverhasználat	5	2		Erő/ Ügy/ Érz	25%-onként +1Ké-t kap; Af: nem képzettlen az adott kategóriában; Mf: adott fegyver Té: +10, Vé: +10
Fegyvertörés	7	3	Fegyverhasználat	Erő	Sikeres Támadó Dobás esetén; Af: Csak kisebb kategóriát -25Té-vel; Mf: Bármely kategóriát
Hadvezetés	5	2	Térképészet	Int/ Krz	Af: 10-20 fő irányítása; Mf: ezres seregek vezetése. Az irányítottak képesek lesznek Alakzatot fölvenni.
Hajózás	7	3		Ügy/ Int	Af: folyami, tavi hajó; Mf: tengeri (szakosodott)

Hamisítás	5	2		Ügy/ Int	Af: egyszerű iratok; Mf: komoly iratok és drága ékszerek tökéletes utánczata
Hangutánzás	7	3	Állatismeret	Érz	Af: állatok, ismeretlen emberek; Mf: bármi
Harctéri gyakorlat	7	3	Fegyverhasználat vagy Pusztakezes harc	Ügy/ Érz	Af: Alakzatba állás; Mf: harctéri negatív módosítók figyelmen kívül hagyása
Heraldika	7	3	Műveltség	Int	Af: közeli címerek, készítés is; Mf: minden
Herbalizmus	7	3		Int	Af: max 5. szintű betegség gyógyítása, +1-9 Egé próba, sérülés 2x gyógyul, gyenge mérgek; Mf: bármilyen betegség, 4x gyógyul, több mérge
Idomítás	7	3	Állatismeret	Aszt	Af: hétköznapi; Mf: cirkusz
Időjóslás	7	3		Érz/ Int	Af: 60% két nap; Mf: 95% 2-7 nap
Jelbeszéd	7	3		Érz	
Kétkezes harc	5	2	Fegyverhasználat	Ügy	Képzetlenül mindkét kéz mínuszos; Af: bal kéz mínuszos; Mf: nincs mínusz
Kínzás	7	3		Ügy/ Int	
Kocsihajtás	15	3	Állatismeret	Ügy	Af: 1-2 fogat, Mf: 4-6 fogat, harcokcsi
Kocsmai verekedés	15	3		Erő/ Ügy	Improvizált fegyver; Af: nincs képzetlen; Mf: kétkezes (fegyvernek nincs TÉ???)
Lefegyverzés	7	3	Fegyverhaszn.	Erő/ Ügy	Sikeres Támadó Dobás (Af: - 25)
Legendaismeret	7	3	Műveltség	Int	Af: lexikális tudás; Mf: igazságtartalom
Lélektan	5	2		Aszt	Af: lélekbúvár; Mf: Asztrális és Mentális varázslatok létrehozásához szükséges szint
Lopózás/ Rejtősködés	5	2		Ügy	Halkan, árnyékban halad/ megbúvik

Lovaglás	15	3	Állatism.	Ügy	Af: tökéletes lovaglás idomított lovon, nincs lovas harc; Mf: lovas harc
Magasmágia	2	2	Ósi nyelv	Int/ Akr/ Aszt	25%-onként +1Ké-t kap; Af: elméleti; Mf: mozaikmágia (asztrál-mentál nélkül) 10 Mp, napi egyszeri alvással regen.
Méregkeverés	7	3	Herbalizmus, Alkímia	Int	Alkímia, Herbalizmus, Élettan mindegyike -3 Kp; Af: max 5. szintű méreg, max 15 Fp kínméreg, ellenszer +1-3 Egé próba; Mf: több komponensű és kontaktméreg is, ellenszer +2-6
Műveltség	5	2	Nyelvtudás	Int	Kultúra, Írás/olvasás, Számtan/mértan
Művészetek	7	3		Érz	Af: adott művészetágban jártas; Mf: képes az adott művészettel a kívánt hatást elérni
Nekromancia	2	2		Int/ Akr	Af: 1-3. osztályú túlvilági lények ismerete, Nekromantikus mozaikok létrehozása; Mf: 1-5. osztályúakat, 1Ép-ből 5Mp kinyerése.
Nyelvtudás	15	3		Int	Af: 5 fokozat; Mf: szónok
Nyomolvasás	7	3		Érz	Af: 1-6 nap; Mf: 1 hónap
Orvoslás	5	2	Herbalizmus	Int	Af: Fp gyógyulás 2-3x, fertőzés csak Ép x2%; Mf: Fp 3-4x, Ép 2x, fertőzés 0%, gyógyulási idő 1/3, műtétek; Herbalizmus Af/Mf +1-2 szorzó, Élettan ugyanígy, nem írja, hogy összeadódnak-e
Orvtámadás	7	3	Fegyverhaszn. Vagy Pusztakezes harc	Ügy	Af: csak a kijelölt fegyver +2k6 Sp-t kap; Mf: +2k6 Sp +1k6 Ép
Óselemi mágia	2	2		Int/ Akr	Af: őselemi mágia felismerése, használata; Mf: szabad elemi formák
Ósi nyelv	2	2		Int	Af: sok szót ismer; Mf: ír/olvas, akcentussal beszél

Pajzshasználat	7	3		Ügy	Af: pajzs VÉ-hez adódik vagy támad vele; Mf: nincs TÉ mínusz két kéz miatt, nincs MGT
Pszi	2	2		Int/ Akr/ Aszt	Pszi fejezet szerint
Pusztakezes harc	7	3		Erő/ Ügy	0%: k4 sp körönként, Af: k4 (x2) Mf: +2Té k6 (x2) -1SFÉ
Rejtekhely kutatás	15	3		Érz	Af: titkos ajtók és egyéb rejtekhelyek; Mf: építészet alapján keres
Rúnamágia	2	2	Ósi nyelv	Int/ Akr/ Aszt	Af: tekercsek felolvasása; Mf: varázstárgyak
Szabadulóművészet	5	2	Csomózás, Zárnyitás	Ügy	Af: képzetlenből; Mf: Csomózás Af-ből
Szakma	7	3		Ügy/ Int/?	Af: alapjait ismeri; Mf: mesterember
Szerencsejáték	7	3		Ügy/ Int	Af: Ismeri a játékok lehetőségeit, sikeres próba esetén kibújhat a csalás vádja alól. Mf: Szinte megfoghatatlan a csalásban. Rengeteg praktikát ismer.
Szexuális kultúra	15	3		Aszt/ Krz	Af: kulturált; Mf: érzelmi láncolás
Színészet	5	2		Aszt/ Krz	Af: Ügyesen bújik mások szerepébe és füllenteni is megtanult; Mf: Lenyűgöző már a megjelenése is, nagy hatást gyakorolhat nézőire.
Tapasztalati mágia	2	2		Int/ Akr	25%-onként +1Ké-t kap; Af: tud varázsolni; Mf: tudja késleltetni varázslatának létrejöttét (UTK165) +1 Mp szintenként
Térképészet	5	2	Műveltség	Int	Af: eligazodik; Mf: térképkészítő
Történelem	7	3	Műveltség	Int	Af: saját ország; Mf: összefüggések
Úszás	15	3		Áks/ Egs	Af: 1 óra, folyót átúszik; Mf: teljes felszerelés

Vadonjárás	7	3	Állatismeret, Herbalizmus	Érz	Af: túlél a vadonban; Mf: termel a vadonban
Vakharc	5	2	Fegyverhasználat vagy Pusztakezes harc	Érz	Plusz-mínusz harci helyzet táblázatban
Vallásismeret	7	3	Műveltség	Int	Af: lexikális tudás; Mf; titkos vallások is
Vértviselet	7	3		Erő	Af: nincs képzetlen fegyver, Mf: nincs MGT
Veszélyérzék	5	2		Érz	Megérezni a veszélyt
Zárnyitás	7	3		Ügy	Csendesen zárat nyitni
Zsebmetszés	15	3		Ügy	Tömegben erszényt el+A1:F70emelni

## Fegyverek

A millió fegyver helyett Fegyverkategóriákkal operálhatunk. Az adott kategória értékei és előnyei megegyeznek, de az egyediség kedvéért adható nekik egy-egy speckó.

### 1. Kat – érintés

Előnyök:

- Belharc
- Orvtámadás

Ké: 2    Té: 0    Vé: 0    Sp: K4 (x2)

pusztakezes harc

vasököl: +3Té

kis pajzs: +5Vé 2%MGT

közepes pajzs: +10Vé, 7%MGT

nagy pajzs: +20Vé, 20%MGT

### 2. Kat – rövid

Előnyök:

- Belharc
- Orvtámadás

Ké: 4    Té: 6    Vé: 6    Sp: K6 (x2) -1SFÉ

kés

tőr

dobó tőr

\*

hajító bárd

\*

ramiera:

+2Té

sequor:

+1Sp

Slan tőr:

+2Té, -2Vé, +1Sp

### 3. Kat – hosszú

Előnyök:

- Alakzat
- Magasabbról
- Belharc

Ké: 6 Té: 9 Vé: 9 Sp: 2k6

tőr kard: Párbaj: +2Té  
rövid kard: -2Té, +2Vé  
hosszú kard  
szablya  
jatangán  
handzsár  
fejvadász kard: Orvtámadás  
Slankard: +2Té, -2Vé, +2Sp  
dzsen szablya: Újradobás  
kígyó kard

mara-sequor: +2Sp  
shadleki buzogány: -1SFÉ  
egykezes csatabárd: -1SFÉ  
csatacsákány: -1SFÉ, Lerántás  
rövid bot: Nincs átütés  
furkós bot: Nincs átütés  
egykezes buzogány: -1SFÉ  
dárda: \*  
szigony: +5Té/Cé vízben  
Slan kard: +2Té, -2Vé, +2Sp

### 4. Kat – Nehéz

Előnyök:

- Magasabbról
- Távoltartás

Ké: 8 Té: 12 Vé: 12 Sp: 2k8

másfél kezes  
lovag kard  
pallos  
kétkezes csatabárd: -1SFÉ  
kétkezes buzogány: -1SFÉ

### 5. Kat – Nyeles

Előnyök:

- Alakzat
- Magasabbról
- Távoltartás

Ké: 10 Té: 14 Vé: 14 Sp: 2k8

lándzsa  
alabárd: Lerántás  
hosszú bot: Nincs átütés  
kopja: Roham: +1k6

### 6. Kat – Távolsági

Előny:

- Íjász szabály

Ké: 7 Cé: 5

dobó tör	* k6 (x2) 30m	Visszacsapó íj:	2k4 (x2) 100m Gyors lövés
hajító bárd	* k6 (x2) 30m	könnyű nyílpuska:	+5Cé k6 (x2) 50m
dárda	* k6 (x2) 30m	kézi nyílpuska:	+5Cé k4 (x2) 50m
parittyá:	k6 (x2) 50m	nehéz nyílpuska:	2k8(x1) 100m
rövid íj:	k6 (x2) 50m Gyors lövés	kahrei nyílpuska:	+2Ké +5Cé 2k6 (x2) 100m
hosszú íj:	2k4 (x2) 100m	Gyors lövés	
elf íj:	2k6 100m elf: +2Sp 150m	shadoni páncéltörő	-SFÉ 3k6 (x1) 150m

*Minden 50m-t megtett nyílvessző sebzése kevesebb egy kockával.*

## Előnyök

- Alakzat: +10Té/Vé
- Belharc: Ököl távolság, nincs menekülés, sikeres támadás sebzése helyett választható. Kikerülés belharcból: Sikeres pusztakezes támadás.
- Íjász szabály: Ha az egyik kocka maximumra gurul, akkor hozzá dobható még egy kocka sebzés.
- Magasabbról: +5Té és Vé
- Orvtámadás: Minden fegyverrel lehetséges, de a bónuszt csak az orvtámadás előnnyel rendelkező fegyverek kapják meg. Mf: +k6Sp
- Távoltartás: Amíg sikeres a támadódobás, addig nem támadhatja meg kisebb kategóriájú fegyver. Elvesztett első kezdeményezéskor csak a következő körtől. Túlerő esetén 1 ellenféllel kisebb levonást kell számolni.

## Speckók

- Gyors lövés: +2Ké k4Sp (x3) 20m
- Lerántás: Lóról, magaslatról, alakzattól
- Roham: +1k6
- Újradobás: Sp kétszer dob és a jobbat tartja meg.
- Nincs átütés: Csak Fp-t és a járulékos Ép-t sebzí.

## Képzettségek

Fegyvertörés: Af: Csak kisebb kategóriát Mf: Bármely kategóriát

Fegyverdobás: Af: Dobó fegyvereket Mf: Bármit, bónusz

Pajzshasználat: Af: pajzs VÉ-hez adódik hozzá vagy támad vele;

Mf: nincs TÉ mínusz kétkezes harc miatt, nincs MGT

Pusztakezes harc: 0%: k4 sp körönként, Af: k4 (x2) Mf: +2Té k6 (x2) -1SFÉ

Orvtámadás: Af: csak a kijelölt fegyver +2k6 Sp-t kap; Mf: +2k6 Sp +1k6 Ép

## Páncélat

Név	SFÉ	MGT	Pikkelyvért		
Ruha	0	0	• Mellv.	3	10%
Fegyverkabát			Lemez		
• Törzs és kar	1	1%	• Mellv.	5	20%
Keményített Bőr			• 1 Kar	5	4%
• Mellv.	2	4%	• Lábak	5	12%
• Karok	2	3%	• Teljes	5	40%
• Lábak	2	3%	Rákozott		
• Teljes	2	10%	• Mellv.	4	15%
Lánc			Brigantin		
• Mellv.	2	2%	• Mellv.	3	8%
• Karok	2	2%			
• Lábak	2	2%			ÉGT
• Teljes	2	6%	Zárt sisak	6	9%
Sodrony			Nyitott sisak	2	3%
• Mellv.	3	6%	Nyitható	4	6%
• Karok	3	3%	Bőrsisak	1	1%
• Lábak	3	4%	Lánc csuklya	1	1%
• Teljes	3	13%			

A támadó vagy célzó dobás második kockája (egyres helyiérték) jelöli a találat helyét.

Fej	0
Törzs	987
Jobb kar	654
Bal kar	3
Bal láb	2
Jobb láb	1

## Példa páncélat

	SFÉ	MGT	ÉGT
Fegyverkabát	1	1%	
Fej: Nyitott sisak	2		3%
Mellvért: Brigantin	3	8%	
Jobb kar: lemezpáncél	5	4%	
Bal: -			
Lábak: Láncnadrág	2	2%	

MGT: 15% -> -3 Ügyesség

ÉGT: 3% -> -0 Érzékelés

### Vértviselet: (Áks)

0-39%	Ha a vértzet MGT%-a nagyobb, mint a karakter Állóképessége, akkor óránként Áks próba, harc közben körönként Áks próba. Ha nem sikerül, a karakter kábult lesz. Lásd: Harc kábultan.
40-79%	-10% MGT
80%-tól	-40% MGT

Új fogalom az ÉGT, az érzékelést gátló tényező, a karakter Érzékeléséből vonódik le.

## Jogi függelék

Rajongói kiegészítő a M.A.G.U.S Első Törvénykönyv Szerepjátékhoz. Ynev és a kapcsolódó kifejezések a világot megalkotó szerző Wayne Chapman (Gáspár András és Novák Csanád) szellemi tulajdona. A M.A.G.U.S, avagy a kalandorok krónikája a Gameskút Kft. bejegyzett védjegye  
Csuja Levente Harmadik Törvénykönyv - Szabálycsomag. című műve. Creative Commons Nevezd meg! - Ne add el! - Ne változtasd! 4.0 Nemzetközi Licenc alatt publikált.

## Tartalom

Bevezető.....	1
Jellem.....	1
Tulajdonságok.....	1
Tulajdonságpróbák.....	2
Kettős százalékos rendszer.....	2
A tulajdonságok kortól, nemtől és fajtól függően.....	2
Képzettségek.....	2
Kettős százalékos rendszer.....	2
Képzettségpróba:.....	3
Kapcsolat pontok.....	3
Varázslaterősség.....	4
Tudatalatti Mágia-ellenállás, Pszi pajzsokkal növelt mágia-ellenállás.....	4
Fajok.....	4
Kasztok.....	5
Példakarakter értékei.....	5
A karakterek kasztól függő mennyiségű értékeket kapnak:.....	6

Harcérték módosítók elosztása.....	6
Fejvadász.....	6
Lovag .....	7
Bárd .....	7
Tűzvarázsló .....	8
Létezés .....	9
Harc .....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
Célzás .....	<b>Hiba! A könyvjelző nem létezik.</b>
Képzettségek .....	9
Fegyverek.....	14
1. Kat – érintés.....	14
3. Kat – hosszú .....	15
4. Kat – Nehéz .....	15
Előnyök .....	16
Speckók.....	16
Képzettségek .....	16
Páncélzat .....	16
Példa páncélzat .....	17
Jogi nyilatkozat .....	17
Karakterlap.....	19

Karakter neve:  
Faj  
Kaszt  
Életkor  
Vallás  
Szülőföld

Iskola  
Tapasztalati szint:  
Tapasztalati pont:

## KARAKTERLAP

**Tulajdonságok**      **tol%**  
Erő  
Állóképesség  
Ügyesség  
Egészség  
Karizma  
Intelligencia  
Akaraterő  
Asztrál  
Érzékelés

## Származtatott értékek

KÉ  
TÉ  
VÉ  
CÉ  
Kp/szint  
Max Fp  
  
Aktuális Fp  
  
Max Ép  
  
Aktuális Ép

## Pszi iskola:

használat foka:  
Max Pp  
  
Aktuális Pp      ME    AE  
  
TME  
Statikus pajzs  
Dinamikus pajzs  
  
**Mágiahasználat**  
foka  
Max Mp  
  
Aktuális Mp

Kapcsolat pontok:  
Szintenként:

Kapcsolatok:

Aktuális:

Fegyver/kategória	Sebzés	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Cé	táv	speckó	előnyök

**Páncélat**  
Fej (0)

**SFÉ    MGT    ÉGT**

Törzs (987)

Jobb kar (654)

Bal kar (3)

Bal láb (2)

Jobb láb (1)

**Hátas állat:**



