

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, amilyenek 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, akaratéro, 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 tevékenységeddel.
- 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 fölél 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 | 10 |

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 | | | | | | | |

| | | | | | | | | |
|-------------------------|-----|-----|-----|--|-----|-----|-----|--|
| Pszi | Af | | | | 40% | | | |
| Pusztakezes harc | Af | 40% | | | | | | |
| Rejtekhely kutatás | 15% | | | | | | | |
| Szabadulóművészet | | 20% | | | | | 40% | |
| Vakharc | | | 20% | | | 40% | | |
| Zárnyitás | 10% | | 10% | | 10% | | | |

Lovag

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

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

Bárd

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

| Képzettség | 1Tsz Bárd | 2Tsz Bárd | 3Tsz Bárd | 4Tsz Bárd | 5Tsz Bárd | 6Tsz Bárd | 7Tsz Bárd | 8Tsz Bárd |
|---------------------|---------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|------------------|
| 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% | | |
| Pszí | | | | | 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 |
| Időjósítás | 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 |
| Zárnyítás | 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 sebzi.

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 | Hiba! A könyvjelző nem létezik. |
| Célzás | Hiba! A könyvjelző nem létezik. |
| 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 |
|-------------------|--------|---------|----|----|----|----|-----|--------|---------|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

Páncélszat
Fej (0)

SFÉ MGT ÉGT

Törzs (987)

Jobb kar (654)

Bal kar (3)

Bal láb (2)

Jobb láb (1)

Hátas állat:

