

M.A.G.U.S. puska 0.7 verzió  
<http://szerepjatek.cjb.net>

Copyright © Ivanov Péter, 2000–2001

## 1. Fegyverek és páncélok

### 1.1. Szűrő- és vágófegyverek

Név	Tám/Kör	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ	Súly	Ár
shadleki buzogány	1	k6+1	8	13	14	1.8	1a 3e
egykezes csatabárd	1	k10	5	12	11	2	6e
kétkezes csatabárd	1/2	3k6	0	8	6	5	2a
csatacsákány	1	k10	5	11	8	2.5	8e
hajtóbárd	2	k6	9	10	4	1.2	1e
rövid kard	1	k6+1	9	12	14	1	1a
hosszú kard	1	k10	6	14	16	1.5	1a 5e
másfélkezes kard	1	2k6	4	13	12	2	2a 5e
lovagi kard	1	2k6+2	2	10	7	3.5	3a
pallos	1/2	3k6+2	0	6	2	7	5a
szablya	1	k6+2	7	15	17	1.5	1a 6e
jann szablya	1	2k6+3	9	20	17	0.5	120a
jatagán	1	k6+2	7	14	14	0.8	1a 4e
handzsár	1	k6+3	6	14	15	2	1a 5e
fejvadászkard	1	k6+2	8	16	18	0.8	2a
slan kard	1	k10+2	8	20	12	1.4	100a
kígyókard	1	k10	6	14	15	1.4	6a
kés	2	k5	10	4	0	0.2	50r
mara-sequor	1	2k6+2	7	16	14	1	2a
ramiera	2	k6+1	8	17	14	0.8	2a
sequor	2	k6+2	10	13	18	0.4	1a 3e
slan csillag	3	k3	10	4	0	0.1	40r
tőr	2	k6	10	8	2	0.3	1e
dobótőr	2	k6	10	11	2	0.5	1e 50r
slan tőr	2	k6+2	9	14	6	0.8	70a
tőrkard	2	k6+2	9	12	14	0.8	2a

### 1.2. Szálfegyverek

Név	Tám/Kör	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ	Súly	Ár
alabárd	1/2	2k6+2	1	14	15	3	5a
dárda	1	k6+1	8	13	5	1.5	5e
könnyű kopja	1	k10	2	11	12	2	9e
lovaskopja	1/2	k6	1	15	0	3.5	1a
nehézlovas-kopja	1/3	2k10	0	16	0	5	1a 5e
lándzsa	1	k10	4	12	12	2	8e
szigony	1	k10+1	4	15	10	2	5e

### 1.3. Zúzófegyverek

Név	Tám/Kör	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ	Súly	Ár
hosszú bot	1	k5	4	10	16	1.2	50r
rövid bot	1	k3	9	9	17	0.7	30r
furkósbot	1	k6	2	7	14	1.3	–
egykezes buzogány	1	k6	7	11	12	2	8e
kétkezes buzogány	1/2	3k6	0	7	6	3	1a 2e
tüskés buzogány	1	k6+2	7	12	13	2	1a
tollas buzogány	1	k6+1	7	12	13	2	1a 1e
láncos buzogány	1	k6+3	4	13	11	2	1a 2e
cséphadaró	1	k6+1	1	6	5	2.5	7e
harcikalapács	1	k6+2	5	10	8	3	8e

### 1.4. Egyéb fegyverek

Név	Tám/Kör	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ	Súly	Ár
bóla	1	k5	2	10	2	0.8	40r
dobóháló	1/3	–	1	8	4	1	3e
garott	1	k10	0	5	20	0.1	1e
hárítótőr	2	k6	8	4	19	0.3	2e
korbács	2	k3	4	6	0	0.5	1e 20r
lasszó	1/3	–	0	1	0	0.6	80r
ostor	2	k2	3	6	0	0.6	1e
ököl	2	k2	10	4	1	0	–
kis pajzs	1	k6	1	0	20	1	6e
közepes pajzs	1	k6	0	0	35	3	1a 6e
nagy pajzs	1/2	k6	0	0	50	6	6a
vasököl	2	k3	9	5	2	0.2	1e

### 1.5. Új fegyverek

Név	Tám/Kör	Sebzés	KÉ	TÉ	VÉ	Súly	Ár
thadzsi	1	k6+1	9	11	14	1	1a
predoci egyeneskard	1	k10	7	16	15	1.2	2a
mesterkard	1	k10	7	16	14	1.4	8a
méregfog	2	k6	10	8	2	0.1	2a
béltépő	2	k6+2	10	8	2	0.3	5e
sarlókés	2	k6	10	8	2	0.3	3e
triád	2	k6	10	6	2	0.3	3e
ököltőr	2	k6	10	9	2	0.2	3e
csatacsillag	1	k6+3	7	13	14	2	3a
paldium	1	k6	9	12	3	1.2	4e
pika	1	k10	4	14	10	2	4e
dobófa	1	k3	2	6	9	0.7	–
dipada	1	k10	5	12	12	2	1a
nyílpuska szurony	1	k6	3	10	10	3.5	2e
tűgyűrű	2	tű	10	4	1	0	6e

## 1.6. Célzófegyverek

Név	Tám/Kör	Sebzés	KÉ	CÉ	Táv	Súly	Ár
fúvócső	3	k6	8	7	30	0.2	6e
rövid íj	2	k6	5	7	90	0.6	3a
hosszú íj	2	k6+1	4	6	110	0.7	3a 5e
visszacsapó íj	2	k10	3	8	180	0.8	25a
elf íj	2	2k6	6	10	120	0.7	120a
aquir nyílpuska	2	k5	5	18	35	2	1000a
kézi nyílpuska	2	k3	3	14	30	2	20a
kahrei nyílpuska	3	k3	9	13	30	3	80a
könnyű nyílpuska	1	k6+1	2	16	50	3.5	8a
nehéz nyílpuska	1/3	k10+2	0	15	60	6	12a
shadoni páncéltörő	1/5	2k10	0	17	80	8	40a
parittyá	2	k5	2	1	100	0.1	30r

## 1.7. Páncélok

Név	MGT	SFÉ	Súly	Ár
teljes vértzet	8	6	35	200a
bronz teljes vértzet	8	5	40	160a
abbitacél teljes vértzet	6	7	15	500a
mithrill teljes vértzet	4	8	10	20000a
félvértzet	6	5	30	120a
bronz félvértzet	6	4	35	100a
abbitacél félvértzet	4	6	12	300a
mithrill félvértzet	3	7	8	12000a
mellvért	4	4	18	80a
bronz mellvért	4	3	20	60a
abbitacél mellvért	2	5	8	200a
mithrill mellvért	1	6	6	8000a
lemezvértzet	3	3	16	40a
bronz lemezvértzet	3	2	18	30a
abbitacél lemezvértzet	2	4	7	100a
mithrill lemezvértzet	1	5	5	4000a
pikkelyvért	2	3	16	20a
bronz pikkelyvért	2	2	18	16a
abbitacél pikkelyvért	1	4	7	50a
mithrill pikkelyvért	0	5	5	2000a
sodronying	1	3	20	12a
abbitacél sodronying	0	4	12	30a
mithrill sodronying	0	5	10	1200a
láncing	1	2	20	10a
brigantin	2	3	15	4a
gyűrűs vért	1	1	12	2a
keményített bőrpáncél	2	2	7	5e
kivert bőrpáncél	0	1	8	4e
posztóvért	0	1	5	1e
lemezsvért	1	2	15	3a
rákozott páncél	3	4	18	80a

## 2. Harci értékek

KÉ	
1–10	kasztól függő KÉ alap
1–10	Ügyesség 10 feletti része
1–10	Gyorsaság 10 feletti része
változó	a HM erre fordított része
5	mesterfokú fegyver képzettség
változó	támadó fegyver KÉ-je
TÉ	
14–20	kasztól függő TÉ alap
1–10	Erő 10 feletti része
1–10	Ügyesség 10 feletti része
1–10	Gyorsaság 10 feletti része
változó	a HM erre fordított része
10	mesterfokú fegyver képzettség
változó	támadó fegyver TÉ-je
VÉ	
69–75	kasztól függő VÉ alap
1–10	Ügyesség 10 feletti része
1–10	Gyorsaság 10 feletti része
változó	a HM erre fordított része
10	mesterfokú fegyver képzettség
változó	fegyver VÉ-je
CÉ	
0–15	kasztól függő CÉ alap
1–10	Ügyesség 10 feletti része
változó	a HM erre fordított része
10	mesterfokú fegyver képzettség
változó	támadó fegyver CÉ-je

### 3. Árak

Név	Ár	Név	Ár	Név	Ár
<b>ÁLLATOK</b>					
borjú	5e	vadászkutya	2e	ökör	15e
csirke	5r	liba	7r	öszvér	8e
disznó	3e	igásló	8e	pulyka	8r
juh	4e	könnyű harci ló	3a	vadászsólyom	8a
kecske	3e	nehéz harci ló	10a	szamár	7e
harci kutya	8e	póniló	8e	tehén	8e
házórző kutya	80r	utazó ló	1a	teve	1a
szánhúzó kutya	120r	macska	5r	tyúk	7r
<b>LÓSZERSZÁMOK</b>					
gyeplő, kantár, zabla	15r	harci nyereg	5e	patkó és patkolás	1e
iga, járom	80r	málhás nyereg	2e	szekér szerszám	6e
kötőfék	3r	utazó nyereg	150r		
lópokróc	4r	nyeregtáska	1e		
<b>UTAZÁS</b>					
bárka	50a	csónak evező	1e	kocsi	15a
csónak	5a	gálya evező	3e	kordé	150r
drakkar	300a	vitrola	2e	kutyaszán	8e
galeassz	800a	révész	20r	lovasszán	5a
galeon	1800a	komp	10r	társszekér	20a
gálya	300a	kétkerekű harci szekér	50a	taliga	50r
karavella	250a	négykerekű harci szekér	100a	kétkerekű utazó szekér	5a
kenu	7a	hintó	150a	szekér kerék	40r
kogge	200a	hordszék	10a	postakocsi (naponta)	60r
<b>RUHÁZKODÁS</b>					
bakancs	10r	kabát	2e	nadrág	20r
cipő	1e	kaftán	5e	öv	20r
lovaglócsizma	2e	kalap	150r	pantalló	150r
gyalogos csizma	80r	köntös	3e	papucs	20r
csuklya	8r	selyem köpeny	2a	sapka	5r
derékszj	5r	szövet köpeny	1e	saru	3r
gatya	3r	prém köpeny	5a	szandál	4r
harisnya	6r	nemesi kesztyű	3e	tóga	120r
nemesi ing	2e	vívókesztyű	1e	tunika	3e
paraszti ing	5r	mellény	30r		
<b>SZÁLLÁS, ÉLELEM</b>					
egynapi abrak	4r	közönséges fűszerek	2r	4 fűrtös predoci óbor	1a
bor (kupa)	1r	különleges fűszerek	7r	5 fűrtös predoci óbor	5a
cukor (süveg)	5r	hal	1r	sajt	2r
ebéd, vacsora	5r	hús (egy adag)	1r	só (tömb)	1r
istálló	2r	likőr	6r	sör (korsó)	1r
közös háló	2r	lőre	1r	tej (kancsó)	1r
szoba külön ágygal	5r	méz (csupor)	4r	tojás (tucat)	1r
egyszemélyes szoba	7r	pálinka (üveg)	2r	vadhús (egy adag)	4r
díszes szoba	10r	1 fűrtös predoci óbor	20r	vaj (egy kiló)	2r
lakosztály	30r	2 fűrtös predoci óbor	50r	zöldség	1r
fürdő	3r	3 fűrtös predoci óbor	1e		
<b>EGYÉB</b>					
agyagedény	5r	kréta	1r	szeg (tucat)	1r
ásó	8r	kulacs	4r	szekerce	2e
csengő	10r	kis láda	3e	szövet (rőf)	30r

Név	Ár	Név	Ár	Név	Ár
fáklya	1r	nagy láda	6e	takaró	80r
fenőkő	1r	lánc (métere)	5r	tapló	2r
gyertya	2r	lámpás	10r	tarisznya	40r
halászháló	80r	létra	25r	tegez	150r
kis hátizsák	90r	mászóvas	3r	tinta	20r
nagy hátizsák	120r	mécses	1r	tömlő	3r
kis hordó	2e	mérleg	45r	tőrhüvely	1e
nagy hordó	4e	lámpaolaj	3r	fémütőkör	10r
horgász horog	1r	övtáska	70r	tűzszerszám	10r
író toll	20r	papír (ív)	20r	vasláb	10r
díszes kardhüvely	6e	prém	6e	varrotű	3r
közönséges kardhüvely	2e	kis sátor	7e	viaszosvászon (rőf)	25r
kalapács	10r	nagy sátor	1a	vödör	1e
kosár	6r	legénységi sátor	3a	zár/lakat	3e
kova és acél	5r	selyem (rőf)	8e	zsák	20r
kötél (20 méter)	30r	síp	2e		

#### 4. Harci helyzetek módosítói

Harci helyzet	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
hátról támadás	+5	+10	-	-
félhátról támadás	+2	+5	-	-
meglepetésszerű támadás	támdaóé	+30	-	+5
harc magasabbról	+2	+5	-	+5
harc alacsonyabbról	-2	-10	-	-5
harc mozgó lóról	+5	+10	+20	-20
harc vakon vagy sötétben	-5	-30	-30	-150
harc félhomályban	-	-5	-5	-40
harc helyhez kötve	-20	-15	-5	-
harc fekve	-10	-20	-10	-15
harc kábultan	-15	-20	-25	-
harc bénultan	-30	-40	-35	-15
harc félelem alatt	-15	-10	+5	-20
harc gyűlölettel	+3	+10	-20	-20
roham	-	+20	-25	-30
védekező harc	támadóé	-50	+40	-
harc az ellenfél elfogásáért	-5	-5	-15	nincs

#### 5. Célzás

VÉ	Célpont
+0	mozdulatlan
+20	kiszámíthatóan mozog
+35	kiszámíthatatlanul mozog
+50	kitérésre összpontosít*

\* A harcművész megfelelő esetben VÉ-jét használhatja

VÉ	Célpont
-30	óriás
-15	ló
0	ember
+20	kutya
+35	dinnye
+50	alma
+65	fémpénz

Célpont védőértéke: 30+távolság méterben

## 6. Pszi diszciplínák

Diszciplína	Ψp igény	ME*	Meditáció ideje	Időtartam
<b>ÁLTALÁNOS PSZI DISZCIPLÍNÁK</b>				
ébredés	–	M	1 kör	–
emlékfelidézés	1	M	2 kör	3 év vagy 10 kör
érzékelésítés	2/érzékszerv	M	2 kör	1 kör
fájdalomcsillapítás	1/Fp	A	1 kör	végleges
hatodik érzék	5	–	5 sz.	60 kör
képességjavítás	1. táblázat	A	2 kör	6 kör
roham	1/+2 TÉ	A	1 sz.	1 támadás
telekinézis	2/1 kg	–	1 sz.	1 kör
telepátia	**	M	3 kör	**
testhőmérséklet	1/5 °C	M	6 kör	1 óra
Pszi-lökés	1/1 kg	–	1 sz.	–
Pszi-ostrom	min. 1	–	1 sz.	–
Pszi-pajzs, dinamikus	min. 1	–	30 kör	koncentráció
Pszi-pajzs, statikus	min. 1	–	90 kör	végleges

### SLAN ÚT

aranyharang	1/1 SFÉ	–	1 kör	2 kör
belső idő	10	–	1 sz.	1 sz.
Chi-harc	1/kör	–	1 sz.	3. táblázat
érzékeltetlenség	8	–	1 kör	60 kör
halálos ujj	3/1 ÉP	–	1 sz.	24 óra
jelentéktelenség	6	–	1 sz.	1 kör
levitáció	1	–	1 kör	1 óra
testsúlyváltoztatás	3. táblázat	–	1 kör	3 kör
tetszhalál	6	–	10 kör	1 óra
zavarás	min. 20	M	1 sz.	1 sz.
Pszi-pajzs, statikus	min. 1	–	90 kör	min. 1

### KYR-METÓDUS

asztrálszem	3	A	3 sz.	azonnali
aura érzékelés	7	A+M	1 sz.	–
energiagyűjtés	4. táblázat	–	tábl.	–
láthatatlanság észlelése	5	–	2 sz.	5 kör
mágikus tekintet	4	AP	1 sz.	látás
mentálszem	5	M	5 sz.	azonnali
transz	1	–	10 perc	korlátlan
Pszi-ostrom	1	–	1 sz.	–

\* A: asztrális, M: mentális, AP: akaraterőpróba

\*\* Ha látják egymást 2 Ψp/kör, ha nem 1 Ψp/1 szegmens.

1. táblázat: Képességjavítás

+/- képesség	1	2	3	4	5	6
Ψp	1	2	4	8	16	32

2. táblázat: Testsúlyváltoztatás

+/- kg	1	3	5	9	13	31	×2	×3
Ψp	1	2	4	7	10	20	30	35

3. táblázat: Chi-harc

TSz	Idő	Tám/Kör	TÉ, VÉ	KÉ	Sp
1.	1	1 kör	+10	+2	+1
3.	2	1 kör	+15	+4	+3
5.	3	2 kör	+20	+6	+5
7.	4	2 kör	+25	+8	+7
9.	5	3 kör	+30	+10	+9
11.	6	korlátlan	+50	+12	+11

4. táblázat: Energiagyűjtés

Gyűjtés fajtája	Ψp/Mp	Meditáció ideje
meditációs formula	10	30 perc+1 óra
kivonás	3	2 kör
kisajtolás*	5	5 szegmens

\* Sebzést okoz 20 Mp felett. 20 Mp k6, 25 Mp 2k6, 70 Mp 4k6 Sp-t szenvednek el azok, akik 20 méteren belül vannak.

## 7. Bárdmágia

Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
<b>DALMÁGIA</b>						
álmom	12/célpont	6	3 kör	15 kör	10 méter	M
bájolás	5/lény	6	1 perc	2 óra	10 méter	A
bátorság	7	5	1 kör	dal hossza	10 méter	–
bénítás	8/célpont	7	2+k6 kör	k6 kör	10 méter	M
ellentétek	35	5	1 perc	végleges	10 méter	A
emlékek	25	12	3 perc	végleges	10 méter	M
feledés	20	12	3 perc	egyszeri	10 méter	M
félelem	4/lény	6	5 perc/szint	dal hossza	10 méter	A
halál	45/lény	10	1 kör	végleges	10 méter	A
kínok	7/kör	12	1 szegmens	dal hossza	hallótáv	M
nyugalom	1/célpont	5	1 perc	k6 kör	10 méter	A
zavarodottság	6/célpont	4	1 perc	k6 kör	10 méter	M
<b>HANGMÁGIA</b>						
beszélő múlt	19	1	1 perc	15 perc	20 méter	–
bűvhangszer	4	1	1 szegmens	10 perc/szint	bárd hangszere	–
csend	10	1	1 kör	2 kör/szint	8 méter	–
dalegyesítés	18	5	1 szegmens	–	–	–
hamis beszéd	7	2	1 szegmens	perc/szint	15 méter	–
hangcsapás	3	1	1 szegmens	1 szegmens	50 méter	–
hangidézés	8	1	5 kör	2 perc/szint	10 méter	–
hangkivetítés	6	1	1 szegmens	1 óra	50 méter	–
hangorkán	22	4	4 szegmens	1 szegmens	12 méter	AP
hangtanulmány	2	1	3 perc	végleges	5 méter	–
hangteremtés	2	1	1 szegmens	5 perc/szint	12 méter	–
hangutánzás	4	1	3 szegmens	15 perc/szint	35 méter	–
mágia dala	10	5	1 szegmens	varázslás ideje	–	–
mágikus hang	8	1	1 kör	végleges	érintés	–
nyelvezavarás	6	2	1 szegmens	perc/szint	15 méter	–
rejtett üzenet	5	1	–	egyszeri	hallótáv	–
távoli üzenet	25	25	2 perc	egyszeri	korlátlan	–
távolság dala	10/szorzó	5	1 szegmens	varázslás ideje	–	–
zajkeltés	1	1	1 szegmens	1 kör	15 méter	–
<b>FÉNYMÁGIA</b>						
alakváltás	15	1	1 kör	2 perc/szint	–	–
aura	3	1	1 szegmens	10 kör	10 méter	–
bűvharc	16	1	1 szegmens	kör/szint	közelharc	–
déliab	12	3	1 perc	1 óra	5 km	–
éjszakai látás	9	1	1 kör	10 perc/szint	–	–
élő történelem	21	1	1 perc	1 perc/szint	15 méter	–
fantom	23	3	3 szegmens	1 óra	–	–
fantomsereg	5	1	1 szegmens	15 kör	50 méter	–
fegyvertár	5	1	1 szegmens	2 kör/szint	bárd fegyvere	–
félelmetes fegyver	3	1	1 szegmens	8 kör	közelharc	–
fénysugár	9	3	2 kör	3 kör/szint	–	–
fénytánc	5	6	2 szegmens	2 kör	7 méter	A
fényvarázs	3	1	1 kör	perc/szint	15 méter	–
fényvért	9	2	1 szegmens	2 perc/szint	–	–
fókuszált fény	15	3	1 szegmens	kör/3 szint	6 méter	–
hamis teleport	25	15	1 szegmens	6 kör/szint	16 méter	–
hasonmás	6/hasonmás	2	2 szegmens	5 kör	–	–
illúzió	4	1	3 szegmens	15 perc/szint	*	–

Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
illúzióírás	15	2	5 perc	végleges	–	–
illúziótalaj	6	2	5 szegmens	10 perc/szint	100 × 100 méter	–
irányvesztés	12	2	1 kör	15 perc/szint	15 méter	–
káosz	35	25	1 kör	perc/szint	20 méter	–
kép	5	1	1 kör	1. táblázat	5 méter	–
képidézés	9	1	5 kör	perc/szint	12 méter	–
ködalak	4	1	1 szegmens	3 kör/szint	–	–
láthatatlanság	4	1	1 szegmens	1 óra	–	–
lényalkotás	6	1	3 szegmens	15 perc/szint	12 méter	–
maszk	2	1	3 szegmens	**	–	–
mágiamegjelenítés	6	1	1 szegmens	1 perc/szint	1 m/szint	–
nyílzápor	7	1	1 szegmens	kör/szint	50 méter	–
rejtjel	10	2	3 kör	1 év	–	–
rémítés	5	1	1 szegmens	5 kör	10 méter	–
személyes varázs	5	1	1 szegmens	15 perc/szint	–	–
szépségvarázs	12	2	1 kör	6 óra	–	–
színvarázs	1	1	1 szegmens	1 nap/szint	5 méter	–
szivárvány	4	1	1 kör	2 perc/szint	20 méter	–
tanulmány	2	1	3 perc	végleges	8 méter	–
tárgyalkotás	5	1	1 szegmens	3 perc/szint	érintés	–
tárgyváltoztatás	6	1	2 szegmens	1 nap/szint	érintés	–
tárgyláthatatlanság	8	1	1 kör	3 kör/szint	12 méter	–
távolságtorzítás	9	2	1 kör	15 perc	végtelen	–
teljes álca	35	12	1 kör	20 kör/szint	20 méter	–
tükör	4	1	2 szegmens	3 kör/szint	érintés	–
üresség	18	2	1 kör	5 perc/szint	20 méter	–
vakon látás	35	15	3 kör	5 perc/szint	–	–
vakságokozás	8	1	1 szegmens	5 kör	10 méter	–
<b>EGYÉB BÁRDMÁGIÁK</b>						
figyelem elterelés	1	1	1 szegmens	1 szegmens	5 méter	–
hipnózis	20	6	1 perc	perc/szint	3 méter	A
rohanó idő	34	15	1 kör	perc/szint	15 méter	–
tanulás	4	1	dal hossza	végleges	10 méter	–

\* Alapterület 1 × 1 m és minden szinten 0.5 méterrel nő. Maximum 15 méterre lehet az illúzió.

\*\* Ha az arcát megváltoztatja, akkor 2 kör szintenként, ha az arcáról eltünteteti az érzelmeket, akkor 5 perc szintenként.

#### 1. táblázat: Kép

alapesetben 5 kör

Idő	Mp
+5 kör	+2 Mp
+25 kör	+4 Mp
+1 óra	+6 Mp
+1 nap	+8 Mp
+1 hét	+15 Mp
+1 hónap	+19 Mp
+1 év	+25 Mp
örökkévalóság	+40 Mp



## 8. Boszorkány varázslatai

Varázslat neve	Mana-pont	Varázslás ideje	Időtartam	E	ME
<b>ALAPVETŐ VARÁZSLATOK</b>					
boszorkánykör	3	10 kör+transz	*	–	–
lebegés	5	3 szegmens	1 perc/szint	1	–
szépségvarázs	8	10 kör	1 nap	1	–
transz	3	15 perc	*	1	–
varázstárgykészítés	*	1–3 óra	*	–	–
<b>MISZTIKUS KÉPESSÉGEK</b>					
árnyak	7	2 szegmens	1 perc/szint	–	–
csapdakeresés	3, 10, 20	1 kör	1 perc/szint	–	–
eredetkutatás	34	12 kör+k6 óra	egyszeri	–	–
holdfényjárás	8	2 szegmens	*	–	–
kigyóvarázs I.	3	4 szegmens	10 kör	–	–
mágiaelnyelés	7	1 szegmens	30 kör	–	–
pusztítás	70	2 kör	egyszeri	–	–
repülés	35	1 kör	15 perc/szint	5	–
retesz	4	1 szegmens	egyszeri	–	–
útkeresés	7	1 kör	egyszeri	–	–
<b>TŰZMÁGIA</b>					
futótűz	26	2 szegmens	15 kör	5	–
lángoszlopok	45	3 szegmens	1 kör/szint	4	–
tűzbogarak	5	3 szegmens	12 kör	1	–
tüzes tekintet	8/kör	*	1 kör/szint	5	–
tűzgejzír	26	3 szegmens	1 kör/szint	2	–
tűzgyújtás	3	1 szegmens	egyszeri	1	–
tűzgyűrű	28	4 szegmens	5 kör	6	–
villámszórás	9	1 szegmens	5 kör	1	–

Varázslat neve	Mp	Varázslás ideje	Időtartam	E	ME	Hatótáv
<b>ANYAGI MÁGIA</b>						
füstidézés	5	3 szegmens	3 kör	1	–	*
kigyóvarázs II.	7	6 szegmens	5 kör	1	–	érintés
<b>ASZTRÁLMÁGIA</b>						
bűbáj	4	1 kör	1 óra/szint	4	A	érintés
igaz felelet	5	1 kör	1 válasz/5 perc	3	A	3 m sugarú kör
kigyóbűvölés	4	5 szegmens	15 kör/szint	–	–	látótávolság
kigyóvarázs III.	2	2 szegmens	1 kör/szint	1	–	érintés
rovarfelhő	5	5 szegmens	3 kör	–	–	*
szerelemvarázs	15	1 kör	maradandó	5	A	érintés
viszály	14	5 szegmens	1 perc/szint	5	A	20 m sugarú kör
düh kioltása	20	1 kör	TSz függő	9	A	20 m sugarú kör
félelem elűzése	55	1 kör	TSz függő	6	A	20 m sugarú kör
felelősségérzet kioltása	15	1 kör	TSz függő	7	A	20 m sugarú kör
önbecsülés	25	1 kör	TSz függő	9	A	20 m sugarú kör
szerelem elorzása	15	1 kör	TSz függő	7	A	20 m sugarú kör
gyanú	5	3 kör	10 perc	3	A	10 m-es kör
gyűlölet	15	1 kör	10 perc	3	A	10 m-es kör
irtózat	12	1 kör	10 perc	3	A	10 m-es kör
rettegés	8	1 kör	10 perc	3	A	10 m-es kör
üldözési mánia	12	1 kör	10 perc	3	A	10 m-es kör
<b>ÁTKOK</b>						
átokfejtés	10	10 kör	egy személy	1	–	érintés

Varázslat neve	Mp	Varázslás ideje	Időtartam	E	ME	Hatótáv
átokűzés	2+*	10 kör	maradandó	1	–	érintés
átokvarázs	25	4 szegmens	1 hónap+*	10	A	hallótávolság
csalás	4	5 kör	maradandó	8	A	érintés
gyilkos hajlam	25	5 kör	maradandó	8	A	érintés
hazugság	18	5 kör	maradandó	8	A	érintés
lopás	8	5 kör	maradandó	8	A	érintés
öngyilkos hajlam	50	5 kör	maradandó	8	A	érintés
szószátyárság	8	5 kör	maradandó	8	A	érintés
tiszteletlenség	10	5 kör	maradandó	8	A	érintés
<b>MENTÁLMÁGIA</b>						
akaratrablás	6	2 szegmens	1 kör/szint	1	M	3 m
bódulat	5	1 kör	5 kör	3	M	10 m-es kör
észlelhetetlenség	8	5 szegmens	k6 óra	1	M	látótávolság
kínokozás	20	1 szegmens	egyszeri	10	M	5 m
láthatatlanság	5	4 szegmens	k6 óra	2	M	látótávolság
parancs	2	1 szegmens	1 kör	1	M	10 m
sugallat	4	2 kör	végrehajtásig	1	M	látótávolság
tudatrablás	30	2 szegmens	TSz függő	3	M	3 m
<b>LÉLEKVARÁZS</b>						
álmatlanság	3	1 kör	1 nap	3	A/M	érintés
álmavarázs	13	1 kör	15 perc+spec.	3	A/M	10 m-es kör
ámokfutás	50	2 kör	*	15	A/M	3 m-es kör
éberség	8	5 kör	48 óra	1	A/M	érintés
igazálom	62	2 kör	6 óra	22	A/M	látótávolság
jósálom	10	30 kör	6 óra	10	TME	önmaga
rémálom	15	1 kör	6 óra	5	A/M	látótávolság
kín szava	50	1 szegmens	3 kör	20+szint	M	hallótáv
rettegés szava	35	1 szegmens	1 óra/szint	20+szint	A	hallótáv
<b>CSÓKMÁGIA</b>						
átváltozás csókja	80	1 szegmens	1 nap*	10	A/M	csók
élet csókja	22	1 szegmens	egyszeri	1	–	csók
felejtés csókja	18	5 szegmens	1 nap*	10	M	csók
halál csókja	52	5 szegmens	maradandó	15	A	csók
izzó csók	12	5 szegmens	egyszeri	1	–	csók
megbélyegzés csókja	25	5 szegmens	maradandó	12	M	csók
rabszolgaság csókja	35	5 szegmens	1 nap	10	M	csók
<b>GYERTYAMÁGIA</b>						
gyertyakészítés	gy. f.	1 óra	maradandó	gy. f.	–	érintés
kék gyertya	6	1 kör	5 perc	6	M	*
sárga gyertya	*	1 kör	5 perc	*	A	*
szivárványszín gyertya	*	1 kör	*	*	*	*
vörös gyertya	12	speciális	5 perc	6	A/M	*
zöld gyertya	26	*	5 perc	*	méreg	*
<b>TÉRMÁGIA</b>						
árnyékajtó	35	1 kör+3 kör	*	5	–	*
eltűnés	32	1 szegmens	egyszeri	1	–	önmaga
hasadék	22	2 szegmens	10 kör	1	*	20 m
kihallgatás	4	3 szegmens	1 kör/szint	1	–	korlátlan
madártávlat	10/15	5 szegmens	10 perc	1	–	5 km
megfigyelés	5	3 szegmens	1 kör/szint	1	–	korlátlan
távolbalátás	22	3 kör	korlátlan	1	–	*
üzenet	2	1 szegmens	1 perc/szint	1	–	korlátlan

\* lásd a leírásban

## 9. Boszorkánymesteri mágia

Varázslat neve	Mana-pont	E	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam
<b>ALAPVARÁZSLATOK</b>					
bagolszem	5	1	1 kör	érintés	4 óra
mágia felfedezés	1	1	1 szegmens	20 méter	1 perc/szint
varázstárgy készítés	tárgy Mp-ja	–	1–3 óra	–	tárgytól függ
<b>ELEMI MÁGIA</b>					
fuvallat	6	5	2 szegmens	10 méter/szint	k10+szint
tűzalak	27	1	5 szegmens	érintés	1 kör/szint
tűzvihar	25	2	3 szegmens	2 méteres kör	3 kör
bebörtönzés	45	15	6 kör	10 méter	1 óra
forduló villám	13	1	4 szegmens	20 méteres kör	3 kör
kisülés	7	1–4	1 szegmens	érintés	8 kör
kombináció	10	–	1 szegmens	–	–
villámlánc	25	1	4 szegmens	20 méteres kör	3 kör
villámpenge	7	1	3 szegmens	érintés	5 kör
villámtagadás	15	15	1 szegmens	10 méter	1 kör/szint
villámtűk	7	1	4 szegmens	15 méter	1 kör/szint
villámvarázs I.	7	1	3 szegmens	20 méteres kör	egyszeri
villámvarázs II.	27	1	4 szegmens	20 méteres kör	3 kör
villámvarázs III.	38	1	4 szegmens	20 méteres kör	3 kör
villámvért	7	1	3 szegmens	érintés	3 kör
visszaverődő villám	10	1	4 szegmens	20 méteres kör	3 kör
<b>ANYAGMÁGIA</b>					
folyadékpusztítás	3	1	2 szegmens	10 méter	egyszeri
savfelhő	13	1	3 szegmens	2 méteres kör	1 kör/szint
savteremtés	9	1	2 szegmens	10 méter	1 kör/szint
szilánkokra robbantás	12	6	1 szegmens	10 méter	egyszeri
szilárd anyag pusztítása	7	1	2 szegmens	10 méter	egyszeri

Rontás neve	Mana-pont	Varázslás ideje	Hatótáv	Szint	Hatóidő	Hatás
agyhalál	38	5 szegmens	20 méter	4	lásd leírás	IQ–
álomkór	4	5 szegmens	20 méter	5	k10 óra	gyengülés
bélsorvadás	10	5 szegmens	20 méter	7	lásd leírás	Fp–, halál
fájdalom	14	5 szegmens	20 méter	1	lásd leírás	k6 Fp/kör, halál
fekete halál	35	5 szegmens	20 méter	4	10 perc	Fp–, halál
idegroncsolás	25	5 szegmens	20 méter	4	lásd leírás	bénulás
izomsorvadás	35	5 szegmens	20 méter	4	k10 óra	k–, gyengeség
izzó idegek	9	5 szegmens	20 méter	4	k6+4 kör	bénulás
lepra	40	5 szegmens	20 méter	6	lásd leírás	k–, halál
nyelvrohadás	35	5 szegmens	20 méter	4	k6+2 nap	lásd leírás
rútság	21	5 szegmens	20 méter	8	lásd leírás	szépség vesztes
szívbenítés	60	5 szegmens	20 méter	5	4 perc	ájulás, halál
tüdősorvasztás	12	5 szegmens	20 méter	6	4 hét+6 nap	k, HÉ– halál
vakság	7	5 szegmens	20 méter	4	lásd leírás	vakság
végtagsorvasztás	18	5 szegmens	20 méter	5	lásd leírás	végleges bénulás
vérdermesztés	32	5 szegmens	20 méter	7	19 kör	HÉ–, halál
vérzékenység	43	5 szegmens	20 méter	6	k10 óra	Fp–, halál
veszettség	30	5 szegmens	20 méter	2	15+k6/k6+2	örjöngés
vörös halál	45	5 szegmens	20 méter	3	azonnali	k6 Fp/kör, halál

Varázslat neve	Mp	E	Varázslás ideje	Hatótáv	Időtartam	ME
<b>ÁTKOK</b>						
átokfejtés	10	1	10 kör	érintés	1 személyre	–
átokűzés	20	1	10 kör	érintés	maradandó	–
átokvarázs	1. t.	4	4 szegmens	hallótáv	1 hó+12 Mp/hó	–
démoni birtok	65	40	5 kör	25+szint méter	maradandó	–
enyészet posvány	45	40	3 kör	25+szint méter	maradandó	Ep
<b>MÉREGMÁGIA</b>						
méregismeret	3	1	10 kör	1 méter	egyszeri	–
méreg semlegesítés	18	msz*	1 szegmens	érintés	maradandó	–
méregvarázs	12	msz	kör/msz	érintés	egyszeri	–
<b>TERMÉSZETI MÁGIA</b>						
földmozgás	55	5	10 kör	1 kilométer	45 perc	–
homokvihar	45	5	10 kör	1 kilométer	45 perc	–
jégverés	45	5	10 kör	1 kilométer	45 perc	–
lavina	40	5	10 kör	1 kilométer	45 perc	–
lávafolyam	75	5	10 kör	1 kilométer	45 perc	–
szélirányítás	20	5	10 kör	1 kilométer	45 perc	–
szökőár	70	5	10 kör	1 kilométer	45 perc	–
tornádó	65	5	10 kör	1 kilométer	45 perc	–
<b>MENTÁL- ÉS ASZTRÁLMÁGIA</b>						
haláltánc	15	5	1 kör	10 méter	15 perc	A
láthatatlanság felfedezése	8	3	2 szegmens	10 méteres kör	12 perc	M
orgyilkosság	23	10	3 szegmens	20 méter	végleges	M
sötétté gyalázás	30	10	3 kör	érintés	1 nap	A+M
<b>NEKROMANCIA</b>						
azonosítás	44	1	2k10 kör	érintés	egyszeri	–
csontészlelés	5	1	5 kör	150 méter	10 perc	–
életerő begyűjtés	11	1	2 szegmens	érintés	egyszeri	–
életerő rablás	14	1	2 szegmens	érintés	egyszeri	–
életerő szívás	8	1	2 szegmens	érintés	egyszeri	–
életerővel felruházás	25	1	2 szegmens	15 méter	egyszeri	–
élőholt idézés	18	1	2 kör	150 méter	10 kör	–
élőholt parancsnoklás	12	5	4 szegmens	15 méter	egyszeri	–
élőholt teremtés	22	1	5 kör	érintés	maradandó	M
értelemmel felruházás	25	1	5 kör	érintés	k6+szin nap	–
élőhalottak nyelve	5	1	3 szegmens	önmaga	6+1 kör/szint	–
öregedés	**	1	5 kör	–	–	–
személyiséggel felruházás	100	1	10 kör	érintés	k6+szint nap	–
szentésgtelen kapu	110	35	5 kör	3 méter	míg be nem csukja	–
tudattal felruházás	55	1	6 kör	érintés	k6+szint nap	–

\* Méreg szerint

\*\* Nem végleges: 8+év, végleges: 30+9×év

1. táblázat: Átokvarázs

Átok természete	Mp igény
képesség csökkenés	10 Mp/Kp
max. Fp csökkenés	5 Mp/Fp
gyengeség	1 Mp/1 TÉ, VÉ

## 10. Tűzmágia

Varázslat neve	Mp	E	Sebzés	Időtartam	Varázslás ideje
<b>ALAPVETŐ TŰZMÁGIA</b>					
lángteremtés	1	–	–	6 kör	1 szegmens
időzített lángteremtés	15	–	–	6 kör	5 szegmens
pirotechnika	7	–	–	6 kör	6 kör
tűzteremtés	3	1	k6	6 kör	3 szegmens
időzített tűzteremtés	22	1	k6	6 kör	12 kör
tűztáncoltatás	8	1	k6	6 kör	1 szegmens
tűzbogarak	5	1	max. 72	12 kör	3 szegmens
szalamandra bőre	10	1/szint	–	6 kör	5 szegmens
tűztagadás	35	18	k6	6 kör	1 kör
<b>ELEMI MÁGIA – HAT ISKOLAFORMA</b>					
tűznyíl	4 (4n)*	1 (n)	k6 (n)	egyszeri	2 szegmens
tűzkard	4 (4n)	1 (n)	k6 (n)	5 kör	2 szegmens
tűzkitörés	4 (4n)	1 (n)	k6 (n)	egyszeri	3 szegmens
tűzszőnyeg	10 (10n)	5 (n)	k6 (n)	2 kör	4 szegmens
tűzfal	10 (10n)	5 (n)	k6 (n)	6 kör	3 szegmens
tűzaura	4 (4n)	1 (n)	k6 (n)	2 kör	3 szegmens
<b>SZABAD ELEMI FORMÁK</b>					
tűzgolyó	6 (6n)	1 (n)	k6 (n)	3 kör	3 szegmens
lángszórás	8 (8n)	1 (n)	k6 (n)	5 kör	2 szegmens
tűzhenger	5 (5n)	1 (n)	lásd a leírásban	6 kör	4 szegmens
tűzpor	10 (10n)	5 (n)	k6 (n)	3 kör	5 szegmens
tűzkör	6 (6n)	1 (n)	k6 (n)	10 kör	4 szegmens
tűzgyűrű	6 (6n)	1 (n)	k6 (n)	5 kör	3 szegmens
lángtenger	15 (8n)	1 (n)	lásd a leírásban	5 kör	6 szegmens
tűzgejzír	5 (5n)	1 (n)	2k6	1 kör/E (n)	2 szegmens
lángoszlopok	10 (10n)	2 (n)	4k6	2 kör/E	2 szegmens
<b>TŰZMÁGIA MAGASISKOLÁJA</b>					
villámszórás	7	1	50–150	5 kör	1 szegmens
perzselő tekintet	12	5	k6	6 kör	1 szegmens
izzó tekintet	32	12	3k6	6 kör	1 szegmens
hamvasztó tekintet	44	20	5k6	6 kör	1 szegmens
sárkányfiók lehelete	34	15	6k6	5 perc	3 szegmens
sárkány lehelete	42	19	10k6	5 perc	7 szegmens
sárkánykirály lehelete	55	35	15k6	5 perc	9 szegmens
tűzijáték	5	1	–	10 perc	6 kör
tűzcsapda	13	2	2k6	3 óra	1 kör
futótűz	21	5	lásd a leírásban	15 kör	2 szegmens
fémizzítás	12	3	lásd a leírásban	6 kör	4 szegmens
tűzalak	20	1	lásd a leírásban	kör/szint	5 szegmens
lávafolyam	45	100+	halál	10 perc	6 kör
tűzvihar	95	22	8k6	15 perc	10 perc

\* Az érték növelhető, annyinként, amennyi az „n” előtt szerepel.

## 11. Varázsló varázslatmozaikjai

Varázslat neve	Erő	Sebzés	Mp	Időtartam	Varázslás ideje
<b>ELEMI MÁGIA</b>					
elemi erő teremtése (1. tábl.)	1	1 Sp/2 E	1	forma	1 szegmens
fagy teremtése	1	−40 °C 2 Sp/E	2/−10 °C	forma	2 szegmens
fény teremtése (2. tábl.)	1	–	2	forma	2 szegmens
hő teremtése	1	100 °C 2 Sp/E	2/+10 °C	forma	2 szegmens
őselem teremtés	1	k6 Sp	4	forma	1 szegmens
sötét teremtése (3. tábl.)	1	–	2	forma	2 szegmens
<b>FORMÁZÁSOK</b>					
aura	elem E-je	védő	elem	2 kör	elem
csóva	csökkenő	támadó	elem	1 kör	elem
fal	átlag	védő	elem	6 kör	elem
kard	elem E-je	támadó	elem	5 kör	elem
kitörés	csökkenő	támadó	elem	–	elem
kupola	átlag	védő, támadó	elem	2 kör	elem
nyíl	elem E-je	támadó	elem	–	elem
sátor	átlag	védő	elem	3 kör	elem
szőnyeg	átlag	védő, támadó	elem	3 kör	elem
zápor	átlag	támadó	elem	3 kör	elem
<b>TERMÉSZETES ANYAGOK MÁGIÁJA</b>					
átalakítás	1	–	1 Mp/*	1 kör	6 szegmens
átformázás	1	–	1 Mp/*	1 kör	4 szegmens
átváltoztatás	1	–	1 Mp/*	1 kör	1–10 kör
dezintegráció	1	–	3 Mp/*	végleges	5 szegmens
láthatatlanság	1	–	1 Mp/**	1 kör	1 szegmens
légiesség	1	–	4. táblázat	6 kör	2 szegmens
telekinézis	1	–	1 Mp/5 kg	1 kör	2 szegmens
teremtés	1	–	5 Mp/*	végleges	3 szegmens
transzmutáció	1	–	2 Mp/*	1 kör	5 kör
visszaváltoztatás	1	–	1 Mp/kg	végleges	1–10 kör

\* Nemtelen: 1 kg, fém: 1/2 kg, nemesfém: 1 g

\*\* Nemtelen: 10 kg, fém: 5 kg, nemesfém: 10 g

Varázslat neve	ME	Erő	Mp	Időtartam	Varázslás ideje
<b>ASZTRÁLMÁGIA</b>					
bátorság/félelem	A	3	2	6 kör	3 szegmens
hűség/hűtlenség	A	2	1	6 kör	3 szegmens
nyugalom/ingerültség	A	2	1	6 kör	3 szegmens
semlegesség/elvakultság	A	1	1	1 kör	5 szegmens
szeretet/gyűlölet	A	1	1	6 kör	3 szegmens
vágy/undor	A	1	1	6 kör	3 szegmens
<b>MENTÁLMÁGIA</b>					
<i>Beszédközpont</i>					
beszéltetés	M	1	1	6 kör	1 szegmens
dadogás	M	2	1	3 kör	1 szegmens
megértés	M	2	1	30 kör	1 szegmens
némaság	M	1	1	1 kör	1 szegmens
<i>Érzékközpont</i>					
érzékelés	M	1	1	30 kör	1 szegmens
érzéketlenség	M	1	2	1 kör	1 szegmens
illúzió	M	1	2	6 kör	1 szegmens
tompítás	M	1	1	3 kör	1 szegmens

Varázslat neve	ME	Erő	Mp	Időtartam	Varázslás ideje
<i>Emlékközpont</i>					
emlékolvasás	M	2	1	30 kör	1 szegmens
feledés	M	1	1	6 kör	1 szegmens
részletes amnézia	M	1	2	3 kör	1 szegmens
teljes amnézia	M	1	3	1 kör	1 szegmens
<i>Mozgásközpont</i>					
bénutság	M	1	3	1 kör	1 szegmens
irányítás	M	1	2	6 kör	1 szegmens
kábaság	M	1	1	3 kör	1 szegmens
követés	M	2	1	30 kör	1 szegmens
<i>Akaratközpont</i>					
akaratátvitel	M	1	4	6 kör	1 szegmens
gondolatolvasás	M	1	1	30 kör	1 szegmens
őrület (tudatalanság)	M	1	5	1 kör	1 szegmens
zavarodottság	M	1	3	18 kör	1 szegmens

Jel neve	Erő	Mp	Időtartam	Rajzolás ideje
<b>JELMÁGIA</b>				
<i>Varázskörök</i>				
bebörtönző	végtelen	5. táblázat	míg töretlen	25 perc
kirekesztő	végtelen	5. táblázat	míg töretlen	25 perc
körbezáró	6. táblázat	6. táblázat	míg töretlen	20 perc
védő	6. táblázat	6. táblázat	míg töretlen	20 perc
<i>Varázsjelek</i>				
lélekcsapda	–	35	míg töretlen	3 perc
mágikus aura	–	33	míg töretlen	5 perc
személyes aura	1	40	míg töretlen	5 perc
változás	–	3×mozaik	míg töretlen	5 perc
zóna	–	25	míg töretlen	5 perc
<i>Szimbólumok</i>				
asztrál	lásd azonos hatású asztrális varázslat			30 perc
mentál	lásd azonos hatású mentális varázslat			35 perc
<i>Bélyegek</i>				
asztrál	végtelen	15×varázslat E-je	míg töretlen	5 perc
halottmozgatás	–	52 Mp	míg töretlen	5 perc
lélekcsapda	–	39 Mp	míg töretlen	5 perc
mentál	végtelen	20×varázslat E-je	míg töretlen	5 perc
változás	1	3×mozaik	míg töretlen	5 perc
<i>Pentagramma</i>				
idéző	–	40 Mp	gyertyától függ	30 perc

Varázslat neve	Mp	Időtartam	Varázslás ideje
<b>NEKROMANCIA</b>			
démonidézés litánia	1 Mp/szó	gyertyától függ	1 szegmens/szó
élőhalott idézés litánia	1 Mp/szó	gyertyától függ	1 szegmens/szó
halottmozgatás bélyeg	52	míg töretlen	5 perc
kísértetidézés litánia	1 Mp/szó	gyertyától függ	1 szegmens/szó
lélekcsapda bélyeg	39	míg töretlen	5 perc
lélekcsapda varázsjel	35	míg töretlen	3 perc
lélekidézés litánia	1 Mp/szó	gyertyától függ	1 szegmens/szó

Varázslat neve	Mp	Időtartam	Varázslás ideje	Varázslat neve	Mp	Varázslás ideje
<b>TÉRMÁGIA</b>				<b>SZIMPATIKUS MÁGIA</b>		
távolbahatás	10–50	–	4 szegmens	tárgyszimpátia	33	1 kör
teleport	1 Mp/3 kg	egyszeri	1 szegmens	társszimpátia	47	1 kör
térkapu	68 Mp	3 perc	1 kör	vérszimpátia	23	1 kör

Varázslat neve	Mp	Varázslás ideje
<b>IDŐMÁGIA</b>		
+1 kör	3–10	1 kör
+1 perc	10–20	3 kör
+1 óra	25–40	5 perc
+1 nap	45–70	10 perc
+1 év	75–110	1 óra
örökkévalóság	150	12 óra

Varázslat neve	Erő	Mp	Időtartam	Varázslás ideje
<b>EGYÉB MÁGIKUS MÓDSZEREK</b>				
destrukció	1 E/Mp	varázslat szerint	végleges	1 szegmens/Mp
fürkészés	1 E/Mp	varázslat szerint	–	2 perc/Mp
leplezés	1 E	1	varázslat időtartama	1 kör

2. táblázat: Fény teremtése

E	Hasonló erejű fényforrás
1	gyufaláng
2	apró gyertya lángja
3	olvasógyertya lángja
4	templomi gyertya lángja
5	kis fáklya lángja
6	közönséges fáklya lángja
7	nagy fáklya lángja
8	tábortűz fénye
9	máglya fénye
10	alkonyi fény
11	napfény borús időben
12	fátyolos napfény
13	napsütés
14	tűző napsütés
15+	vakító fény
20+	nyitott szem esetén végleges vakság

3. táblázat: Sötét teremtése

E	Hasonló félhomály vagy sötétség
1	alkonyat
2	telihold
3	fogyóhold
4	újhold
5	csillagos éjszaka
6	borús éjszaka
7	éjszaka világítatlan szobában
8	barlangban
9	vaksötét
10+	teljes sötétség
11+	ultra- és infralátás sem működik

1. táblázat: Elemi erő teremtése

Súly mozgása	Súly változás	1 E megtart
álló súly	–	5 kg
séta	×2	2.5 kg
futás	×5	1 kg
vágta	×10	0.5 kg

4. táblázat: Légiesség

Anyagcsoport	Légiesség foka		
	1.	2.	3.
nemtelen	6 kg	4 kg	2 kg
fém	–	2 kg	1 kg
nemesfém	–	–	2 g



5. táblázat: Kirekesztés, bebörtönzés

Lény hovatartozása	Mp
előholtak	20
kísértetek, lelkel	30
alsó- és közrendű démonok	45
démonurak és -hercegek	70

6. táblázat: Védő- és körbezáró varázskörök

Hatás	Mp igény 1 E-hez
elemi mágia:	1
őstűz, tűz, hő	1
ősvíz, ősföld, őslég	1
elemi erő	1
természeti anyag mágiája	2
asztrálmágia	2
térmágia	2
időmágia	2
mentálmágia	3
szimpatikus mágia	3

7. táblázat: Idéző litánia

Osztály	Megfogalmazás	Mp
I.	tudattalan élőholtak (előhalott)	25
II.	éji rémek (előhalott)	35
III.	kóborló dögök (lélek)	45
IV.	vérivó élőhalottak (előhalott)	55
V.	lidércek (kísértet), alsórendű (Ép<20) démonok (démon)	70
VI.	szellemek (kísértet)	70
VII.	életerővel táplálkozó szellemek (kísértet), közrendű (Ép<50) démonok (démon)	80
VIII.	démonurak (Ép<120) (démon)	80
IX.	elhunytak lekle (lélek)	100
X.	démonhercegek (démon)	135

8. táblázat: Mágikus gyertya készítése

Gyertya ára	Elkészítés ideje	Mp	Leégés ideje
1 arany	10 perc	5	1 óra
2 arany	15 perc	7	2 óra
3 arany	25 perc	10	5 óra
5 arany	40 perc	14	12 óra
7 arany	1 óra	20	1 nap
10 arany	1½ óra	25	1 hét
25 arany	2 óra	33	2 hét
50 arany	5 óra	50	1 hónap

9. táblázat: Időmágia

+kör	Mp	+perc	Mp	+óra	Mp	+nap	Mp	+év	Mp	Távolság	Mp
1	3	1	10	1	25	1	45	1	75	20–39 m	10
2	5	2	13	2	30	2	53	2	85	40–99 m	18
3	7	3	16	3	35	3	59	3	94	100–999 m	25
4	9	4	18	4	37	4	65	4	102	1–99 km	40
5	10	5	20	5	40	5	70	5	110	100 km felett	50
+1	+1	+1	+1	+1	+2	+1	+5	+1	+8		

10. táblázat: Távolbahatás

## 12. Papvarázslatok

Varázslat neve	Szféra	Mp	E	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
<b>KIS ARKÁNUM LITÁNIÁI</b>							
hatalom szava	L	15	25	1 szegmens	speciális	30 m	A
áldás	LÉT	3	5	5 szegmens	*	érintés	A
csendteremtés	T	8	5	5 szegmens	1 kör/szint	3 m	–
élelenteremtés	ÉT	7	5	1 kör	végleges	1 m/szint	–
életérzékelés	É	2	5	5 szegmens	1 kör/szint	30 m	–
gyógyítás	ÉT	⊗	5	speciális	végleges	1 személy	–
időtlen álom	H	38	12	1 kör	speciális	érintés	M
jellemérzékelés	L	2	5	5 szegmens	speciális	15 m	A
káosz kard	LH	10	10	1 kör	1 kör/szint	érintés	M
kárhozat	LT	80	5	1 kör	1 kör/szint	érintés	–
láthatatlanság evilági lények előtt	T	10	5	2 szegmens	2 kör/szint	1 személy	–
láthatatlanság túlvilági lények előtt	É	20	5	2 szegmens	1 kör/szint	1 személy	–
meggyőzés	L	15	5	1 kör	speciális	1 személy	M
óvó fegyver	ÉT	10	10	1 kör	1 kör/szint	érintés	–
őrző aura	É	18	5	2 kör	2 kör/szint	9 m	–
parancs	L	8	10	2 szegmens	2 kör	1 személy	M
szent fény	ÉLT	1	15	1 szegmens	3 kör/szint	speciális	–
szertartás	ÉLTH	3	500	speciális	végleges	speciális	–
védekezés a gonosztól	É	35	25	1 kör	2 kör/szint	1.5 m	–
vízfakasztás	ÉT	8	5	2 kör	folyamatos	*	–
<b>KIS ARKÁNUM RITUÁLÉI</b>							
aszkézis	L	12	–	1 óra	1 nap	–	–
álomút	L	35	–	3 kör	15 perc	–	–
belső síkok lényeiének megidézése	É	55	12	12 kör	2 perc/szint	–	S
eggyéválás	L	45	3	1 óra	25 perc	–	S
égi szekér	T	65	–	3 kör	15 perc/szint	–	–
fanatizálás	L	*	75	1 kör	3 kör/szint	100 m	–
hősi lélek	L	45	5	3 szegmens	1 kör/szint	érintés	A
igaz szó	L	33	9	1 szegmens	5 perc/szint	8 m	M
intő jel	L	28	6	3 szegmens	2 szegmens	15 m	A
köd felidézése	T	5	–	2 szegmens	4 kör	12 m	–
szent tűz	T	24	6	1 szegmens	–	12 m	–
szférák zenéje	L	18	–	5 kör	1 óra	15 m	–
természeti lények megidézése	T	38	8	3 kör	2 perc/szint	15 km	A
transz	L	18	–	1 óra	–	–	–
útmutatás	L	22	5	1 kör	1 perc/szint	15 km/sz.	M
űzés – átok	É	35	5	*	végleges	érintés	**
űzés – evilági lények	É	25	5	1 szegmens	végleges	12 m	A
véráldozat	H	24	7	3 szegmens	2 perc/szint	3 m	–
vérgát	H	18	6	5 kör	1 nap/szint	max. 1 km	A
villámcsapás	T	16	2	2 szegmens	–	25 m	–
<b>NAGY ARKÁNUM LITÁNIÁI</b>							
a halál szava	H	45	5	1 szegmens	végleges	7 m	A
asztrálfátyol	L	25	–	3 szegmens	1 kör/szint	érintés	A
asztrálpöröly	L	22	10	3 szegmens	1 kör/3 szint	5 m	A
átok	H	40	3/sz.	1–10 szegmens	végleges	15 m	A

Varázslat neve	Szféra	Mp	E	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME
elemi lények szólítása	T	35	25	5 kör	2 kör/szint	5 m	–
engedelmesség – állatok	T	15	5	1 kör	12 kör	25 m	–
engedelmesség – növények	T	5	5	1 kör	12 kör	25 m	–
életer csapolás	H	30	3	1 szegmens	végleges	érintés	–
érzekeles – hazugság	L	20	10	1 szegmens	1 perc/szint	hallótáv	M
érzekeles – mágia	T	1	25	1 szegmens	1 kör/szint	15 km	–
hang	L	12	6	1 kör	1 kör	15 km/sz.	M
kétkedés	L	17	5	1 szegmens	1 kör/szint	10 m	M
mérgezés	H	30	1	1 kör	végleges	érintés	†
rettegés	L	18	3	5 szegmens	1 perc/2 szint	12 km	A
vadak szólítása	T	15	5	7 kör	végleges	2 km	–
vihar	T	27	15	25 perc	1 óra	1 km	–
vérgyűjtés	H	15	5	2 szegmens	1 perc/szint	10 m	–
vérzés	H	25	2	1 szegmens	1 kör/szint	15 m	‡
érzekeles átok	L	13	25	15 perc	1 szegmens	érintés	A
hazatérés	É	55	25	1 szegmens	egyszeri	–	–
<b>NAGY ARKÁNUM RITUÁLÉI</b>							
feltámasztás	É	75+100	50	2 óra	végleges	érintés	–
földrengés	T	85	3	20 kör	5 perc	5 km	–
gólemteremtés	É	75	25	13 nap	végleges	érintés	–
holtak megelevenítése	H	45	5	1 kör	5+k10 kör	25 m	–
időjárás ellenőrzés	T	55/100	15	12 kör	változó	2 km	–
időkapu	T	200	50	15 nap	1 óra	–	–
káoszkapu	H	155	50	1 szegmens	1 kör	15 m	–
külső síkok lényeiének megidézése	H	125/85	8	2 óra/5 sz.	*	–	A
lélekáldozat	H	65	10	4 szegmens	végleges	érintés	A
lálekcspada	L	40/90	10	1 szegmens	1 nap/szint	12 m	A
összetartozás asztrálisan	L	40/fő	15	1 kör/fő	5 perc/szint	1 km/szint	–
összetartozás életerővel	É	30/fő	15	1 kör/fő	5 perc/szint	1 km/szint	–
őselemek felidézése	T	85	25	5 kör	1 perc/szint	–	–
segélykérés	É	20/40	15	8 kör/1 sz.	végleges	–	–
síkkapu	T	95	25	15 kör	1 perc/szint	–	–
űzés – túlvilági lények	É	55	5	1 szegmens	végleges	12 m	–
vérkör	H	155	25	2 kör	végleges	20 m	–
isteni látás	É	55/110	15	1 óra	15 perc	–	–
isteni áldás	L	90	25	3 szegmens	1 perc/szint	15 m	–

⊗ speciális

\* lásd a leírásban

\*\* az eredeti erősítése

† egészség próba

‡ gyorsaság próba

### 13. Képzettségek

Képzettség	Alapfok	Mesterfok	Képzettség	Alapfok	Mesterfok
<b>HARCI KÉPZETTSÉGEK</b>			<b>VILÁGI KÉPZETTSÉGEK</b>		
ökölharc	3	15	idomítás	8	20
birkózás	8	15	etikett	8	15
fegyverhasználat	3	30	nyomolvasás/eltüntetés	10	45
pajzshasználat	5	30	erdőjárás	5	14
fegyverdobás	4	40	vadászat/halászat	8	15
fegyvertörés	5	20	lovaglás	1	15
lefegyverzés	7	18	kocsihajtás	2	15
nehézvértviselet	3	27	úszás	2	10
kétkezes harc	15	25	szexuális kultúra	5	30
vakharc	10	30	hajózás	15	40
fegyverismeret	10	20	éneklés/zenélés	5	30
hadvezetés	5	20	tánc	5	30
<b>TUDOMÁNYOS KÉPZETTSÉGEK</b>			hangutánzás	3	16
írás/olvasás	5	25	értékbecslés	5	11
nyelvismeret	1–5	20	csapdaállítás	10	20
ósi nyelv ismerete	10	60	csomózás	7	24
időjósítás	3	15	zsonglörködés	3	10
térképészet	10	17	futás	9	24
heraldika	5	15	szakma	2	15
legendaismeret	10	50	mászás%		
történelemismeret	5	20	esés%		
vallásismeret	5	25	ugrás%		
építészet	5	20	<b>ÁLVILÁGI KÉPZETTSÉGEK</b>		
méregkeverés/semlegesítés	15	60	kocsmai verekedés	3	15
herbalizmus	5	35	hátbaszúrás	10	25
sebgyógyítás	15	30	hamiskártya	10	20
pszi	10	55	kötélékblől szabadulás	8	16
alkímia	10	40	álcázás/álruha	12	24
élettan	15	45	lopózás%		
mágiahasználat	15	45	rejtőzködés%		
demonológia	20	55	kötéltánc%		
rúnamágia	18	45	zsebmetszés%		
drágakőmágia	–	52	csapdafelfedezés%		
			zárnítás%		
			titkosajtó keresés%		

### 14. Két támadás körönként

Harcos főkasztúak bizonyos szint elérésekor kettőt támadhatnak körönként. Ha a karakter gyorsasága és ügyessége eléri a 16-ot, akkor már az 1. szinten is támadhat kétszer egy körben.

Kaszt	TSz
harcos	5
gladiátor	4
fejvadász	6
lovag	6

## 15. Fényviszonyok

Az alábbi táblázat arról tudósít, hogy melyik fényviszonynál hány méterről láthatjuk meg a mozgó, álló személyt, hány méterről állapíthatjuk meg a fajtát és hány méterről ismerjük fel a személyt.

Fényviszony	Mozgó	Álló	Faj	Személy	Világító eszköz	Táv (m)	Időtartam (óra)
derült idő	1500	1000	500	100	fáklya	5	1
enyhe köd vagy eső	500	200	100	30	gyertya	2	1½
sűrű köd vagy zápor	10	10	5	3	mécses	1½	1
éjszaka holddal	100	50	30	10	lámpás	10	2
éjközép	50	20	10	5	tábortűz	12	1
szürkület	500	300	150	30	máglya	20	½

## 16. Tárgyak ellenállása

A tárgyaknak, anyagoknak különböző az ellenállása más-más hatásokkal szemben. Például egy fémen kisebb változtat a tűz hatása, mint a fán. Ezt az ellenállást STP-vel mérjük. A támadástípusok magyarázata:

A *tűz típusú támadás* magába foglal minden nem mágikus tűz alapú sebzést. Az éghető tárgyak STP-ik felének elvesztésekor meggyulladnak, s a lángok tovább csökkentik STP-ik számát. A tűz sebzése sokkal magasabb lehet olyan tárgyakon melyek maguk is gyúlékonyak. Ez a szabály az elemi tűzre is érvényes.

Az *elemi tűz* az összes mágikus tűz esetén használandó kategória.

A *hideg típusú támadások* egyaránt jelentik a mágikus, természetes, hirtelen bekövetkező hőmérséklet csökkenést.

Az *ütés* a tompa tárgyakkal indított fizikai támadások eredménye. Ha a támadás vágás és az kötélre vagy papírra irányul akkor a támadást még négyvel kel megszorozni.

*Terhelés* alatt a folyamatos egyenletes megterhelést, húzást, kapaszkodást vagy a tárgyon állást értjük. A terhelés akkor rongálja a tárgyat, ha meghaladja a tárgy összes STP-jét. Egy STP-nyi terhelés 25 kilogrammnak felel meg.

A *savtámadás* a maró anyagok hatását mutatja meg.

Az *elektromosság*, mivel Yneven kizárólag mágikus úton gerjeszhető, a villámok és a hasonló hatású varázslatok által eredményezett sebzést jelöli.

Tárgyak ellenállása különböző hatásokkal szemben

Anyag	Tűz	Elemi tűz	Hideg	Ütés	Terhelés	Sav	Elektromosság
fa	1	2	½	1	1	1	1
fém	½	¼	1	⅓	⅓	1	1
csont	1	1	1	1	1	1	1
üveg	¼	½	–	15	½	–	–
porcelán	⅛	¼	–	6	½	–	–
kötél, textil	2	4	–	–	1	2	1
kőzet	–	⅒	⅒	¼	½	1	–
drágakő	–	–	⅒	⅒	⅒	⅛	–
papír	5	8	–	–	8	2	1
bőr	1	1	½	–	1	1	1

Tárgy	Anyag	STP	Tárgy	Anyag	STP
gyenge kötél	kötél	6–8	könyv	papír	6–8
közepes kötél	kötél	9–14	papírlap	papír	1
jó minőségű kötél	kötél	15–21	kulacs, tömlő	bőr	8–11
kiváló minőségű kötél	kötél	22–25	szék	fa	12–20
ruha	textil	4–5	asztal	fa	15–30
bot, fegyvernyél	fa	12–15	kőoltár	kő	100–500
bőr páncél	bőr	SFÉ×20	1 m×1 m×½ m gyenge kőfal	kő	40–55
fém páncél	fém	SFÉ×15	1 m×1 m×½ m közepes kőfal	kő	56–75
fegyver	fém	30–60	1 m×1 m×½ m erős kőfal	kő	76–100
vászon hátizsák	textil	6–8	kunyhó	fa	300–500
bőr hátizsák	bőr	13–15	ház	kő	700–1500
üvegse	üveg	15–22	csónak	fa	80–140

## 17. Betegség

Betegség súlyossága					Betegség szintje	
Vétés mértéke	Hatás	Módosító	Képesség csökkenés	Fp vesztes	Szint	Módosító
1	enyhe lefolyású	5–15	1–3	k3/nap	1	+3
2	kevésbé súlyos	15–30	2–5	k6/nap	2	+2
3	súlyos	30–45	4–7	k10/nap	3	+1
4	nagyon súlyos	40–55	6–9	2k10/nap	4	0
5	kritikus	50–65	8–10	k3/óra	5	–1
6	válságos	60–75	0–11	k6/óra	6	–2
7	halállal fenyegető	70–85	10–13	k10/óra	7	–3
8	halálos	80–90	12–14	2k10/óra	8	–4
9+	biztosan halálos	90	15	k3/perc	9	–5
					10	–6

## 18. Mérgek és mérgezés

Méregellenállás (ME): Egészség tíz feletti része

Méreg szintje, méregellenállás		További módosítások			
Szint	ME	Szint	ME	Körülmény, cselekvés	ME
1	+3	6	–2	az áldozat csak a méreg eltávolításával foglalkozik	+2
2	+2	7	–3	Pszichikus képességjavítás, az Egészség javulásától függően	+1–10
3	+1	8	–4	a szervezet hozzászokott az adott méreghez	+5
4	0	9	–5	mérgeztől óvó varázstárgyak a tárgy E-jétől függően	+1–10
5	–1	10	–6	ellenméreg	+1–6
				minden további adag méreg	–1

Fegyver	Adag	Mérgek csoportjai	Mérgek típusai
tű	1	1. étel- és italmérgek	I. Emésztőrendszerre ható mérgek
nyílvessző	1	2. fegyvermérgek	II. Idegrendszerre ható mérgek
tőr	2	3. gáz- vagy légimérgek	III. Izomrendszerre ható mérgek
rövidkard	4	4. kontaktmérgek	IV. Keringési rendszerre ható mérgek
hosszúkard	6	5. több komponensű mérgek	
lovagkard	7		

## Mérgek hatásai

Típus	Hatás*					
	0	1	2	3	4	5
I.	semmi	émelygés	rosszullét	Fp vesztes	ájulás	halál
II.	semmi	émelygés	bódulat	alvás	halál	
III.	semmi	gyengeség	görcs	bénultság	halál	
IV.	semmi	émelygés	kábultság	Fp vesztes	ájulás	halál

\* A vétés mértékétől függ. A k10-es dobásból ki kell vonni a Mágiaellenállást (ME).

Hatás	Erő	Áll	Gy	Ügy	Ak	Aszt	Int	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Varázslás
kábulat	-2	-2	-2	-2	-5	-5	-	-15	-20	-25	-	nem*
görcs	-8	-	-8	-8	-	-	-	-30	-40	-35	-15	nem**
gyengeség	1/2	-2	3/4	3/4	-	-	-	-15	-20	-25	-	igen
rosszullét	1/2	-4	1/2	1/2	-2	-	-	-20	-40	-40	-20	nem
émelygés	3/4	-2	3/4	3/4	-	-	-	-10	-20	-15	-10	igen
bódulat	-	-	1/2	3/4	-10	-5	-5	-30	-50	-50	-30	nem

\* 10 kilogrammnál többet nem vihet

\*\* A Pszit saját magán használhatja

Hatás	Hatóidő	Hatás	Hatás időtartama
azonnali hatás	k10 szegmens	egyszeri hatású*	1 kör
gyors hatás	k6 kör	rövid ideig ható	k6 perc
lassú hatás	2k6 óra	közepes ideig ható	k6 óra
nagyon lassú hatás	k6 nap	hosszú ideig ható**	k6 nap
lappangó hatás	változó†	maradandó hatású***	végleges

† Feltétel lehet a rendszeres ellenmérreg kimaradása vagy bizonyos anyagok szervezetbe jutása.

\* Kínmérgek.

\*\* Étel- és italmérgek.

\*\*\* Halálos mérgek és görcsöt- vagy bénultságot okozó mérgek.

## 19. Gyógyulás

A sebesült, ha Ép-t is vesztes és nem látják el a sebet, akkor Ép×10% esélye van arra, hogy fertőződik. Ha igen, akkor Egészségpróbat kell dobni a betegségre, hogy elkapja-e. Ha elkapja, akkor előbb a betegséget kell meggyógyítani utána a sebet.

Körülmény, cselekvés	Egy Fp és egy Ép visszatérésének ideje		Fp és Ép visszatérés sebességének módosulása		
	+1 Fp	+1 Ép	Képzettség	Fp	Ép
pihenés ágyban fekvő, szobában	1/2 óra	12 óra	Sebgyógyítás Af	×2	-
pihenés fekvő táborban	1 óra	24 óra	Sebgyógyítás Af*	×3	-
alvás éjszakai táborozáskor	1 óra	-	Sebgyógyítás Mf	×3	×2
utazás szekéren, hordágyon	2 óra	48 óra	Sebgyógyítás Mf*	×4	×3
könnyű séta, léptetés lovon	3 óra	96 óra	Herbalizmus Af	+1	+1
erőltetett séta, lovaglás	6 óra	-	Herbalizmus Mf	+2	+2
			Élettan Af	+1	+1
			Élettan Mf	+2	+2

\* Csak akkor, ha a gyógyító rendszeresen cseréli a kötést és tisztítja a sebet.

## 20. Korkategóriák és fajok

Választható fajok

Kasztt	Elf	Félelf	Törpe	Udvari ork
harcos	I	I	I	I
gladiátor	I*	I	I	I
fejvadász	N	I*	N	N
lovag	N	I*	I	I
tolvaj	N	I	N	N
bárd	I	I	N	N
pap	N	N	N	I*
paplovag	N	N	N	N
harcművész	N	I	N	N
kardművész	N	I	N	N
boszorkány	N	N	N	N
boszorkánymester	N	I*	I	I
tűzvarázsló	N	N	N	N
varázsló	I	I	I	N

\* A fajba tartozó lények ritán tartoznak e kasztba, a KM dönti el, hogy lehetséges-e a kívánt kombináció.

Fajok képességmódosítói

Faj	Módosítók
Elf	Gy+1, Ügy+1, Sz+1, E-2, Ák-1
Félelf	Gy+1, E-1
Törpe	E+1, Ák+1, Eg+1, I-1, Sz-2, A-1
Udvari ork	E+2, Ák+1, Eg+2, I-1, A-3, Sz-3

Maximum képesség

Képesség	Elf	Félelf	Törpe	Udvari ork
erő	18	–	21 (19)	22 (20)
állóképesség	18	–	21 (19)	21 (19)
gyorsaság	21 (19)	21 (19)	–	–
ügyesség	21 (19)	–	–	–
egészség	–	–	21 (19)	22 (22)
szépség	21 (21)	–	15	13
intelligencia	–	–	18	16
akaraterő	–	–	–	–
asztrál	–	–	16	13

Fizikai képességcsökkenés korkategória szerint

Korkategória	Erő	Ák	Gy	Ügy	Eg	Sz
I. serdülőkor	-2	-1	0	0	0	0
II. ifjúkor	0	0	0	0	0	0
III. középkor	0	0	-1	-1	0	-1
IV. meglelt kor	-1	-1	-3	-2	-1	-3
V. idős kor	-3	-3	-5	-4	-2	-3
VI. aggastyánkor	-5	-5	-7	-6	-4	-4



Választható fajok korkategóriái

Faj	Korkategória					
	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
ember	13–16	17–30	31–42	43–55	56–76	76–
elf	30–50	51–1400	1401–1600	1601–1800	1801–1900	1901–
félelf	16–22	23–110	111–130	131–150	151–170	171–
törpe	35–40	41–350	351–600	601–680	681–750	751–
ork	15–19	20–120	121–200	201–230	231–260	261–

## 21. Utazás

Jármű	Lépés	Ügetés	Könnyű		Napi táv
			vágta	Vágta	
igás	4	10	20	30	35
utazó	7	20	40	60	90
nehéz harci	4	8	20	32	30
könnyű harci	6	17	36	54	80
póni	3	8	16	24	40
öszvér	3	10	18	26	40
yllinori királyi ménes	7	25	50	80	120
yllinori félvér	7	21	42	64	100
predoci félvér	7	18	36	60	80
harcis szekér	4	8	12	18	50
hintó	4	8	10	12	40
kocsi	3	6	9	12	40
kordé	3	6	8	10	30
kutyaszán	3	6	9	12	25
lovasszán	4	7	9	11	30
társszekér	3	6	7	8	20
postakocsi	4	8	12	16	80*
lovas futár	–	–	–	70	100*

\* Váltott lovakkal, pihenés nélkül.

Faj	Gyaloglás	Könnyű			Napi táv
		futás	Futás	Rohanás	
ember	6	12	24	36	45
törpe	4	8	16	24	30
elf	7	20	26	38	90

## 22. Mászás

Felszín	Méter/kör	Képzettségpróba
		módosító
csúszós	1	–80
teljesen sima	1	–50
repedezett sima	2	–15
durva	4	0
kiszögelléses	5	+5
ferde fal	10	+15
kötél	6	+40
fa	5	+30

## 23. Úszás

Alapfokon képzett úszó a vízben a gyaloglás sebességének a felével tud haladni. Alapfokú képzettséggel Állóképesség tízszeresének, a mesterfokot tanult úszó az Állóképesség húszszorosának megfelelő percig tud úszni.

## 24. Lélegzet visszatartás

Annyi körig tudja a karakter visszatartani a lélegzetét, amennyi az Állóképessége. Ezután levegőt kell vennie, különben elájul, Fp-je nulla lesz. Ha ezután sem vehet levegőt, egy percen belül megfullad.

---

A dokumentum legújabb verziója PDF és PostScript formátumban a <http://szerepjatek.cjb.net> címről letölthető. A dokumentum a L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub> rendszerrel készült Debian Linux Woody operációs rendszer alatt. A szerkesztés az XEmacs 21.1 verziójával történt.

A helyesírási hibákat megpróbáltam kijavítani, de biztosan maradt néhány. Ezekért elnézést kérek és kérem, hogy tudasd velem.

Ez a dokumentum változatlan formában szabadon terjeszthető.

Ivanov Péter (E-Mail: [cyclops@szerepjatek.cjb.net](mailto:cyclops@szerepjatek.cjb.net))

A MAGUS avagy a Kalandorok Krónikái, valamint az Ynev név a Valhalla Holding Kft. tulajdonát képező bejegyzett védjegyek. A kapcsolódó rendszer a Valhalla Investment Kft. tulajdona.

## Tartalomjegyzék

<b>1. Fegyverek és páncélok</b>	<b>1</b>
1.1. Szűrő- és vágófegyverek . . . . .	1
1.2. Szálfegyverek . . . . .	1
1.3. Zúzófegyverek . . . . .	2
1.4. Egyéb fegyverek . . . . .	2
1.5. Új fegyverek . . . . .	2
1.6. Célzófegyverek . . . . .	3
1.7. Páncélok . . . . .	3
<b>2. Harci értékek</b>	<b>3</b>
<b>3. Árak</b>	<b>4</b>
<b>4. Harci helyzetek módosítói</b>	<b>5</b>
<b>5. Célzás</b>	<b>5</b>
<b>6. Pszi diszciplínák</b>	<b>6</b>
<b>7. Bárdmágia</b>	<b>7</b>
<b>8. Boszorkány varázslatai</b>	<b>9</b>
<b>9. Boszorkánymesteri mágia</b>	<b>11</b>
<b>10. Tűzmágia</b>	<b>13</b>
<b>11. Varázsló varázslatmozaikjai</b>	<b>14</b>
<b>12. Papvarázslatok</b>	<b>18</b>
<b>13. Képzettségek</b>	<b>20</b>
<b>14. Két támadás körönként</b>	<b>20</b>
<b>15. Fényviszonyok</b>	<b>21</b>
<b>16. Tárgyak ellenállása</b>	<b>21</b>
<b>17. Betegség</b>	<b>22</b>
<b>18. Mérgek és mérgezés</b>	<b>22</b>
<b>19. Gyógyulás</b>	<b>23</b>
<b>20. Korkategóriák és fajok</b>	<b>24</b>
<b>21. Utazás</b>	<b>25</b>
<b>22. Mászás</b>	<b>25</b>
<b>23. Úszás</b>	<b>26</b>
<b>24. Lélegzet visszatartás</b>	<b>26</b>