

Új Törvénykönyv – előzetes

A fejlesztésről:

A lassan már másfél éve tartó fejlesztés tesztelés ez év augusztusában fejeződött be, hogy az utómunkálatok megkezdésével egy hosszadalmas folyamat érjen véget. Az alkotók ez idő alatt nem kisebb feladat végrehajtására törekedtek, mint a korábbi M.A.G.U.S. szerepjáték rendszerének megreformálására, oly módon, hogy az első kiadás óta napvilágot látott összes kiadvány, és újítás illeszthető legyen ebbe az új kötetbe.

A Kiadó a munkálatok elején csupán a múltban oly sikeres Első Törvénykönyv felújított, kiegyensúlyozott, és átgondolt változatát rendelte meg, majd látva az új kiadásban rejlő lehetőségeket már tovább lépett: mind az igényeket, mind a fejlesztők lehetőségeit illetően. Így az új alapkönyv nem kisebb célkitűzést kapott tavaly ősszel, mint, hogy valamiféle módon alkosson meg egy olyan rendszert, mely az első kiadás óta eltelt lassan tizenhárom esztendő szerepjátékos vívmányait igyekszik beleilleszteni a már meglévő keretekbe.

A fejlesztés végső irányvonala 2006 októberében kristályosodott ki, s a kötet elkészítését segítő tesztelők ekkortól kezdték el átnézni és véleményezni az alapötleteket, a már matematikai teszten átesett rendszert. A szöveganyagok nyers verziója 2007 áprilisára készült el teljesen, a teszt csapatok első generációja ekkor kaphatta keze közé a még utómunkálatok előtt álló anyagot. A nyár a rendszer és a szöveganyagok javításával, a tesztelői vélemények átrostálásával, nem egy esetben pedig az akonyvesbolt.com fórumán felvetett ötletek, az ott létrejött párbeszédnek során kialakult vélemények beillesztésével, elbírálásával telt. Az alkotók célja ezen utolsó, s igen hosszúra nyúlt tesztelési, javítási fázissal az



volt, hogy a korábbiakhoz képest minél komolyabb szerepjátékos rétegeket vonjanak be a fejlesztésbe, hogy megfelelő keretek között, de mindenféleképpen kielégíthessék a közönség támasztotta elvárásokat is.

Mit találhattok a kötetben:

Pontelosztásos, kiegyensúlyozott karakteralkotási rendszer, mellyel a szintenként újra elosztható Karakteralkotó pontokból szinte bármiféle karakter felépíthető.

Hátterek, melyek segítségével különleges képességekkel bíró, az átlagtól elütő, egyéni karaktereket alkothatsz meg.

Klánok, rendek, iskolák, illetve egyéb szervezetek, melyek a korábbi kötetekben szereplő kasztok helyét veszik át, némi történelmi, társadalmi kereteket adva a játékhoz; ezáltal kibővítve, színesítve Ynev világát.

Az új harcrendszer is komoly meglepetésekkel szolgálhat a régi játékosoknak. Az öt fokozatú fegyverkategóriák kiegyensúlyozott, és élethű harcok lefolytatására adnak lehetőséget, illetve az új szabályok között a harc körülményeit befolyásoló történések és jellemzők is átalakításra kerültek.

Új, a korábban már megismert öt fokozatúhoz hasonló, ám annál sokkal egyszerűbb, mégis árnyaltabb képzettségrendszert, melyben lehetőség van nem csak képzett-

ségpróba dobására, de a különböző szinten képzett karakterek képességeinek összehasonlítására is. Az új rendszer ez által képes akár nagyobb csaták, vagy tengeri ütköz-
tetek, esetleg ostromgépek összecsapásának lemodellezésére is. (Erről a későbbiekben majd a honlapon találotok újabb segéd-
anyagokat).

A pszi rendszer is megújul valamelyest, a korábbi szabályok modernizálása és az értékek átszámolása, és a fa-struktúrájú Pszi képzettség „megalkotása” után a fejlesztők a Godoni Örökség, titkaiba is beavatják az olvasókat.

A valamelyest kibővült és letisztult mágiarendszer is sok újdonságot tartalmaz. Az új a korábbiakra épülő egyesített, átgondolt világvég mellett a szerafizmus, a nekromancia, a papi mágia, illetve a teljesen újjászületett mozaikmágiába nyerhet bepillantást a közönség.

A rendszer nagyobb elemei mellett a felszerelések, fegyverek és páncélok sem kerülhették el a felülvizsgálatot, mely a

matematikai tesztek miatt már igencsak szükségesnek bizonyult. Az új értékek már a későbbi kiegészítők szabályai alapján lettek meghatározva, melyekben majd a játékosok a KM-mel egyeztetve megalkothatják saját fegyvereiket, vérteteiket.

Hol érhettek el minket:

A Kiadó a jövőben a rajongói oldalak tájékoztatása mellett, az www.akonyvesbolt.com/forum oldalon igyekszik kisebb nagyobb bemutató anyagokat, előzeteseket közzétenni. Szintén ezen a fórumon várjuk észrevételeiteket, esetleges javaslataitokat a későbbiekben is a kiegészítővel, segédanyagokkal, modulokkal kapcsolatban. Sok egyéb más téma mellett szintén ezen az oldalon találjátok meg az épp aktuális versenykiírásainkat, és rendezvényeink hirdetését is.

Most pedig egy kis előzetes az alapkönyv anyagából.



Feketerend (Shadon)

Kifürkészhetetlen célokot szolgáló, titokzatos lovagrend a shadoni Felföldön. Alapításának körülményeit, korai tevékenységét sűrű homály fedi. Az ősi iratok és a felföldiek babonái szerint, az egykoron Godon földjét pusztító, átkos emlékeztető aquirok „lovagjainak” hagyományait, azok vérvonalát folytató felföldi nemesek Krán szekerét tolják. Fanatikus hűséggel, elvetemült, titokzatos szertartásokkal, melyek során fájdalommal, de leginkább mások fájdalmával hódolnak a Kosfejes Úr, Ranagol előtt, és munkálkodnak Shadon bukásán. A birodalom inkvizitorai, Domvik felkentjei ugyan rendületlenül írtják, pusztítják a rendnek még az írmagját is, de az aquirokkal és átkaikkal évezredek óta hadakozó felföldiek babonái, a járhatatlan, mérföldszázak távolában kiégett pusztaságok, megközelíthetetlen rendházak jól óvják az Egyetlen birodalmában rejtekező fenevadakat. Az emberszörnyeket, akik fekete, ősi, rettenetes rúnákkal ékített vértzetüket csak az éj leple alatt öltik fel, hogy sötét lovagként, a romlás hírnökeként járvák a vidéket és megmérettessék a helybeliek hitét vagy vasát kedvük szerint. Nappal pedig éljenek az Egyetlen fényében, rejtekezve, farkasokként a nyáj sorai közt. A rendnek viszonylag kevés ismert központja van. Egy-két, a felföldön hadakozó, a korona ellen lázadó főúr erődjén kívül kevés olyan hely van, ahol biztosan ráakadhatunk a Feketerendbe tartozó lovagokra. Ha a karakter efféle bajnokot kíván indítani lelke rajta, de ne feledje el, hogy a KM-mel egyeztetve, komoly indokot kell találnia arra, hogy a rend soraiba léphessen. Ez legtöbbször származás kérdése. Ha a karakter felmenői között is akadt feketerendi, akkor szinte bizonyos, hogy idővel felkeresik megbízottaik az ifjú nemest, hogy mint atyáit, és azoknak atyjait is a lovagrend soraiba csábítsák. A szervezet felépítésére nézve leginkább a vallási szekták szerkezetét idézi: a mindenkorai nagymester gyakran címét nyíltan viselve húzódik valamely felföldi

lázadó főúr birtokaira, hogy futárok, által vezesse, irányítsa az alárendeltek. A rend lovagjai általában nem ismerik egymást, csakis és kizárólag a felettük rangban közvetlenül álló lovagot, ki általában két-három társát vezet csupán; így még a legmegátalkodottabb inkvizitornak sem sok esélye van teljes egészében felderíteni a rend tagjait. A lovagok a renden belül azonban mégiscsak megismerik egymás tetteit, méltathatják társaikat, hiszen általában valamely ősi fajzatot mintázó páncélatokról nyert elnevezéseik igazi névként használatosak a renden belül. Így aztán akkor is kötetlenek barátságok, alakulhatnak ki bajtársi kötelékek ezen lovagok között, ha még sosem látták a másikat felnyitott sisakban, vagy arcmaszk nélkül. A feketerendiek másik nagy csoportja a Suttogók és a Talpasok serege. Az előbbieket a besúgóhálózat, illetve a rend által pénzelt orgyilkosok és más „mesteremberek” serege, kik a hatékony üzenetváltásokért, illetve a „lovagiatlan” feladatok ellátásáért felelnek. Az utóbbiak pedig a rend seregének gerincét adják, gyalogharcosok, fegyverhordozók, más szolganepek, főleg olyan családok sarjai, kik már generációk óta szolgálják valamelyik lovagi családot a renden belül a felemelkedésre várva, vagy olyan latrok, kik életüket csakis valamely lovagnak köszönhetik: általában kötél általi halálra ítélt gazemberek, gyilkosok, erőszaktevők, vagy eretnekek, kikre a rend oltalma nélkül bárhol halál várna Shadonban. A Rend talán egyik leghíresebb alakja Dequator Marses, a költő, író, filozófus, kinek művei Ynev-szerte híresek, vagy még inkább hírhedtek. A fájdalomról szóló allegóriái olyan elragadtatással éneklik meg az elmúlást, a kiemelkedettebbek távozását ebből az árnyékvilágból, hogy még az is kérdéses, egyáltalán ember anya szülte-e a pusztulás ezen ihletet prófétáját.



Az Feketerendi lovag különleges előnyei és hátrányai a Lovagnál leírtakon kívül:

I. A Feketerend lovagjai mind kiátkozottak Shadonban; ha kilétükre fény derül, a Felföldön kívül, hol napnyugta után a babonák miatt nem hajlandóak a helybeliek üldözésükre indulni, biztos hajtóvadászat és mágiahalál vár rájuk.

II. A Feketerendi lovag hitsorsosainak segítsége miatt szinte mindig jómódú nemes úr, induláskor megkapja a Vagyon Háttér 1 pontos fokozatát.

III. A Feketerend lovagjai közül a legrátermettebbek (5. Tsz. felett) lehetőséget kapnak arra, hogy valamely veszedelmes küldetésben bizonyítsák uruknak, Ranagnolnak kiemelkedtségüket, s ha sikerrel járnak, beavatást nyerjenek a Rejtekezők, vagy az Ítélezők közé. Ez játéktechnikailag annyit jelent, hogy azon lovagok, kik ezen a (igen kétes kimenetelű, a lovag és teljes kompániájának pusztulásával fenyegető küldetésen, mely általában valamely domvikita főrend meggyilkolása, esetleg Psz. 3692 után bosszú beteljesítése valamely szakadár dartonita vezéren) küldetésen sikerrel járnak, azok megkapják a Kegyelt háttérrel, és beavatást nyernek vérmérsékletük és hajlandóságuk szerint vagy a Rejtekezők közé, kik a Lélek és a Halál, vagy az Ítélezők közé, kik a Természet és a Halál szférákkal bírnak Ranagol kegyéből. Ezen beavatás különlegessége azonban az, hogy a karakterek ugyan mindenben élvezik a szakrális mágia nyújtotta előnyöket, vásárolhatnak KAP-jaikból Kegy pontokat, nyerhetnek tetteik miatt is plusz pontokat stb., azonban hatalmukat, istenük pártfogását csakis önnön fájdalmukból, vagy más szenvedése árán képesek visszanyerni. Ez annyit jelent, hogy vagy rituálisan saját fájdalmukat kell áldozat keretében bemutatniuk, vagy más értelmes élőlényt kell oltáraikon megkínózniuk, esetleg elpusztítaniuk a kívánt erőért cserébe. Létezik persze más módszer is. Ezen másik út ugyan jóval nehezebb, de több előnnyel is kecsegtet. A karakternek lehetősége van valamely méltó (hasonló, vagy magasabb Tsz.-ű) ellenfelével vívott

párviadalt Ranagnolnak szentelni, melynek során az elmúlás kapuit megnyitva ellenfele testén (13 sikeres célzott támadás az ellenfél minden nagyobb testtáján) bizonyítva önnön kiemelkedtségét magát Ranagol kegyébe ajánlva, ellenfele halála pillanatában az Úr kegyével telítődni (ilyenkor a legyőzött ellenfél lelke Ranagnolnak áldoztatik).

Az efféle szertartás másik előnye az is, hogy ha a lovag, sikerrel bevégzett egy effajta tusát, akkor egy teljes holdhónapig képes a papi mágiánál leírtak szerint imát intézni istenéhez, így fohászkodva hatalomért urához.

A Feketerend lovagjának induló képzettségei 1. Tapasztalati szinten:

Képzettségek	Fok
Fegyverhasználat	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Harctéri gyakorlat	2. fok
Pajzshasználat	2. fok
Fájdalomtűrés	2. fok
Fegyverismeret	2. fok
Vértviselet	3. fok
Hadvezetés	1. fok
Lovaglás	3. fok
Udvari etikett	2. fok
Heraldika	2. fok
Párbaj	1. fok
Történelem	2. fok
Írás/olvasás	2. fok
Vallásismeret (Ranagol)	3. fok
Ősnyelv (aquir)	1. fok

A Lovag rendje által oktatott képzettségei, melyeket az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott bonuszokkal tanulhat:

Állatismeret, Élettan, Esés, Fájdalomtűrés, Fegyverhasználat, Fegyverismeret, Hadvezetés, Harctéri gyakorlat, Heraldika, Írás/olvasás, Kultúra, Lélettan, Lovaglás, Művészetek (rajz), Nyelvtudás, Ősi nyelv (aquir), Pajzshasználat, Párbaj, Pszi (pyarroni) Pusztítás, Számтан/mértan, Taktika, Térképészet, Történelem, Udvari etikett, Vértviselet.