

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 feladatot 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 kezé 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 képzettségrendszer, 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 ütköztetek, esetleg ostromgépek összecsapásának lemodellezésére is. (Erről a későbbiekben majd a honlapon találotok újabb segédanyagokat).

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.



A Hergoli villámmesterek

A következő pillanatban kék villanások és dübörgések hasítottak a ködbe. A fi atal hergoli közeledett, lassan hátrálva. Felváltva emelgette tenyereit és hétöles, vakító villámívekkel separt végig a süllyedő naveo fedélzetén. A kéken ragyogó kékék elhamvasztották a Kettősbilincs kötélzetét és amerre becsapódtak, törmeléket és fadarabokat szórtak szerteszt. Amikor egy ilyen ív eltalálta a tatárbotot, egy pillanattig úgy rémlett, hogy az egész árboc az ég felé emelkedik; aztán a hajótest mozgását követve megingott, s az egész mindenség iszonyú robajjal a tengerbe zuhant. A dörrenve pusztító, kék kékék nyomán vitorlarudak, feszítő- és rögzítőkötelek szakadtak szét gyenge fonalként. Az általános zűrzavarba sebesültek

nyögése, széttépett merevítősdratok pattogása, összetört árbocrudak ropogása keveredett.

A lassan, módszeresen közeledő Vérfi vérek meg sem rezzentek: ijesztő csendben folytatták gyilkos munkájukat. A hergoli vicsorítva emelte ismét karjait és a mennydörgő kékék ismét árbocot törtek, köteleket szaggattak, és füstölgő, fekete lyukakat robbantottak a kalózok mellkasába.

De nem ölték meg őket.

A merev arcú, éhes szemű Vérfi vérek darabokra szabdalt testtel is felálltak és tovább közeledtek. Feketén csorduló vérük szinte azonnal megalvadt a legnagyobb sebek felett is – és a sebszájak szemmel látható gyorsasággal forrtak össze.

– Ez így nem tisztességes! – kiáltott elkeseredetten a hergoli.

Sianis vállat vont. Amikor megszületél, senki nem adott pecsétes papírt, hogy igazságos világba érkezel – idézte fel öreg mestere, Bram Boreillo szavait. Az erioni zsibbadtan támaszkodott az orrpalánknak és tágra nyílt szemekkel figyelte a villámmester élethalálharcát. Amikor a hátráló hergoli Sianisnak ütközött, egy pillanatra

megtorpant. Leeresztette karjait és köpenye ujjával elmaszatoalta a homlokán gyöngyöző verejtéket.

– Sianis Ramraquo – zihálta rekedten küszködve –, ha túléled ezt, mondd meg nekik, mondd meg a Villám Szövetségének, hogy Ilthar Ness a Második Kör villám szórója meg tette a kötelességét.

Alan O'Connor – Csillagvető

A Hergoliak a Délvidék legrettegettebb, a villámmágia fortélyaiiban elmerült boszorkánymesterei. Szinte minden tudásuk a nyers energiák megzabolázásának, vagy épp ellenkezőleg kaotikusan tomboló haragjának elszabadításával foglalkozik. Egyes rossznyelvek a szegény királyok csatamágusaiként is megemlékeznek róluk. Igaz, ami igaz. Hergol zsoldos és kalózhercegei a település óidőkbe vesző alapításának idején, melyet ahány historikus annyi időpontra tesznek, fogadták fel az első északföldjéről menekült boszorkánymestereket, hogy hajóik és katonáik erejét immáron rangjukhoz méltó és bugyellárisukhoz méretezett jövedelmű csatamágusokkal egészítsék ki.

Az alapító herceg, illetve családja neve ugyan azóta már feledésbe merült – s mostanság, mikor Pyarron és a hitelt érdemlő feljegyzések pusztulásának okán egyre másra jelennek meg a magukat godoni ösöktől eredeztető nemesek és városállamok szerte a Gályák-tengerének partjain – emiatt nem sokat lehet tudni ezen szervezet származásáról. Két dolog mindenesetre bizonyos: Hergol mostanra szinte teljesen a boszorkánymesterek irányítása alá került a jelenlegi kormányzóherceg leginkább csak egy báb a rend magas tanácsának kezében, azonban tisztségét fenntartották, mivel legutóbbi, majd két évszázaddal ez előtti kísérletük egy egyszemélyes vezető megválasztására először belső viszályá, majd polgárháborúvá fajult, melynek csak az alkalmat megragadó Shadon büntetőhadjárata vetett véget. Ekkorra tehető az első, a flotta hajóin szolgáló villámmesterek megjelené-

se, illetve az uralkodó család kijelölése, melynek épsége és megfelelő számú sarjának nevelése felett azóta is a rend tanácsa őrökdi.

A hergoliak nem szívesen látott vendégek ugyan a Gályák-tengerének kikötőiben, de a kevésbé finnyás államok ritkán mondanak nemet üzleti ajánlataikra, hiszen ezzel megkockáztatnák, hogy magukra vonják a rend haragját, amely hatalma odáig terjed mostanra, hogy időnként még döntőbíráként is fellépnek Erone, Gorvik, illetve a Kereskedőhercegségek vitáiban.

A legtöbb hergoli boszorkánymester tudós ember, első benyomásra az utazó nemesúr, vagy titoknok benyomását keltik, s mivel ritkán folyamodnak nekromanciához, ezért még a finnyásabb államokban sem derítik fel azonnal kilétüket.

A Hergoli Villámmesterek különleges előnyei és hátrányai:

I. A hergoli magiszterek célirányos képzésüknek hála semmiféle démonikus, vagy nekromatikus képzettséggel nem bírnak, efféle varázslatokat nem ismernek, s ezeket iskolájukban nem is oktatják.

II. A hergoli magiszterek oly szinten merültek el a villámok művészetének tanulmányozásában, hogy idejük már nem nagyon maradt más mágiaformák hathatósabb szemrevételezésére. Így a boszorkánymesteri varázslatok minden E-jének megidézési költsége számukra 1 Mp-tal drágább, míg a Villámmágia és a természeti mágia fejezeteibe tartozó varázslatok minden E-jének megidézési költsége 1 Mp-tal kevesebb, de mindig legalább 1. Illetve képesek a rájuk kilőtt, vagy magukba visszairányított villámokat sikeres Tapasztalati mágia (boszorkánymester) képzettségpróbával befogni, s erejüket elnyelni aurájukban, majd felhasználni azokat a létrehozásuknak megfelelő E-ben, mintha maguk idézték volna meg. A jelenség elég riasztó, hiszen a villámmester a testébe csapódó energiától hirtelen fényesen felizzik, majd mikor úrrá

lesz rajta, amaz bal tenyerébe gyűlik engedelmesen várva, hogy újabb formába öntsék. Abban az esetben azonban, ha a boszorkánymester elvétí próbáját, akkor a villám természetesen normál módon sebzi, illetve ilyen esetben még bármiféle védőmágia sem nyújt menedéket, hiszen a rombolás a varázstudó aurájában jön létre, belülről pusztítva célpontját.

III. A hergoli villámmesterek északi pályatársaik munkásságát folytatva komoly felfedezéseket tettek a Villámmágia terén, az alább következő mozaik és varázslat is ennek eredménye.

Vándorvillám (felruházás)

Mana pont: +15

A villámnyaláb, amit ezzel a tulajdonsággal ruháztak föl képes elhagyni a megidézője zónáját és maximálisan fél ynevi mérföld távolsáig eltávolodni létrehozójától. A jelenség elég látványos, hiszen a varázslat pillanatában a majd' alkarnyi fényív köti össze a boszorkánymestert és akár fél mérföldre lévő célpontját.



Villám mágnes

Mana pont: 6/E

Varázslás ideje: 1 kör/E

Hatótáv: érintés

Időtartam: 10 perc/E

A villámmester ezen varázslat segítségével szerencsés esetben új irányt szabhat a fél ynevi mérföld sugarú körben lecsapó természetes villámoknak, az általa kijelölt célpontba irányítva a tomboló mágikus energiákat. A varázslat alap erősítés mellett 50% eséllyel vonzza be a villámokat a megjelölt területre, vagy

személyre; ez az esély az erősség növelésével, E-nként 10%-kal nő.

Itt jegyzendő meg, hogy átlagosan egy természetes, vagy mágikusan gerjesztett vihar esetében az egy ynevi mérföld átmérőjű körben átlagosan $k6/2$ percenként sújt le egy villám (természetesen a KM másképp is határozhat).

A természetes villámok sebzésükben mindenben megegyeznek a boszorkánymesteri villámoknál leírtakkal, s 10 E-s villámnak minősülnek (a KM itt is határozhat másképp).

Hergol nagyhatalmú csatamesterei ezen varázslatot leginkább ütközetekben alkalmazzák, akár az ellenséges hajó elsüllyesztésére, akár energiaszerzésre, a villám-elnyelő képességük kamatoztatásával.

A Hergoli Villámmeser induló képzettségei

1. Tapasztalati szinten:

Képzettségek	Fok
Tapasztalati mágia (boszorkánymester)	3. fok
Fegyverhasználat	2. fok
Herbalizmus	2. fok
Alkímia	2. fok
Méregkeverés/Semlegesítés	2. fok
Írás/Olvadás	2. fok
Számтан/Mértan	2. fok
Pszí (pyarroni)	2. fok
Politika/diplomácia	2. fok
Csomózás	2. fok
Értékbecslés	2. fok
Hajózás	2. fok

A Hergoli Villámmesterek által oktatott képzettségek a Boszorkánymesternél felsoroltakon kívül, melyeket a karakter az Oktatás képzettség 4. foka által nyújtott bonuszokkal tanulhat:

Hadvezetés, Lélektan, Térképészet, Művészetek (rajz), Hajózás, Csomózás, Értékbecslés, Kultúra, Szakma (pénzügyek), Politika/diplomácia, Udvari etikett/Intrika.

