

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.



Tartalomjegyzék:

Bevezető

Karakteralkotás

Fajok: Ember, Félelf, Elf, Udvari ork, Kyr származék

Hátterek: Különleges képességek, Szoci-ális hátterek

Szintlépés: szintenként elosztható, és átkonvertálható növekményekkel.

Klánok, rendek, iskolák

Harcosok:

- Amazon
- Barbár
- Erigowi számszerijász
- Predoci vértés
- Siedon

Lovagok:

- Fekete Rend
- Marico con Rabora
- Isten Kardja Lovagrend
- Erigowi Krad Lovagrend

Fejvadászok:

- Vértestvérek
- Anat-Akhan
- Ikrek
- Embervadászok

Tolvajok:

- Kobra
- Talavrai Csodaművesek
- Szürkecsuklyások

Bárdok:

- Aszisz énekmondó
- Lombhullás árvái
- Vándorló dalnok
- Sötét bárd

Harcművészek:

- Harcművész irányzatok, rendek
- Kardművész irányzatok, rendek

Papok:

- Domvik-pap
- Ranagol-pap
- Arel-pap
- Kyel-pap
- Sogron-pap
- Tharr-pap

Paplovagok:

- Darton-paplovag
- Domvik-paplovag
- Dreina-paplovag

- Krad-paplovag
- Uwel-paplovag
- Főnix

Boszorkányok:

- Liviniai Gyülekezet
- Maida Saluquas
- Stella Prosylen
- Az alidaxi boszorkányrend
- Az Ezer Fátyol nővérei

Boszorkánymesterek:

- Aszisz Vérélyhesek
- Ascens Morga
- Hergoli Villámmesterek

Tűzvarázslók:

- Az Ordani Tűzvarázslórend - Az hagyományos utak követői, és a szerafisták.
- Az Aschaon Tűzmesterei - Avagy a világi mágiába átszivárgott tanok ismerői

Varázslók:

- Lar-Dor
- Doran

Képzettségek:

- 5 fokozatú, egyszerűsített, egységesített próbadobásra lehetőséget adó rendszer.
- Szabad, játékközpontú fejlődési lehetőségek.

Harcrendszer:

- Új fegyverkategóriákra épülő rendszer, mely a későbbi kiegészítőkkel összhangban kezeli majd a méretekből eredő harci szituációkat és a jelenlegi visszasságokat.
- Szegmens alapú harcrendszer, a fegyveres vs. mágikus csapás-váltások könnyed és realisztikus levezetéséhez.

Életerő, Betegségek, Mérgek:

- A régi anyagokkal összhangban lévő, mégis egyszerűsített életerő kiszámítás, mely egyre inkább tulajdonság, és nem a régi kaszt függővé teszi az Ép – Fp rendszert.
- Új Mérgek és Betegségek koncepció – mozaik rendszerű, a korábbiakkal összhangban, a könnyebben kezelhető és színesebb játékért.

Pénz, felszerelés:

- A régi/új STP elképzelések alapján a fegyverek és páncélok elhasználódása realiztikus és kezelhető alapokra került.
- Az új rendszer a kiegészítőkkel összhangban támogatja a későbbiekben kialakítandó darabonként a játékos és KM által felépíthető új páncél és fegyver koncepciókat elképzelést.

Pszi:

- A korábbi irányzatok átgondolása és kibővítése mellett bemutatásra kerül a Godoni Ösvény, a a déli mágiabirodalom hagyatéka.
- A Mágiaellenállás kérdéskörébe tartozó, pszitől független lehetőségek bemutatása.

Mágiarendszer:

- Az egységesített világkép bemutatása, mágiaelmélet.
- A különböző iskolák mágikus fogásainak, varázslatainak fohászainak leírása, átszámolt és átgondolt régi/új varázslatokkal.
- Az új Szakrális mágia bemutatása – az új hithez kapcsolható Mágiaellenállás taglalása.
- Új Mozaik mágia – (Nekromancia, démonológia, elementarizmus, asztrál-mentál mozaikok kibővítésével, a többi irányzat újragondolása és átszámolása mellett; a képzettségekhez erősen kötődő mozaikrendszer megvalósításával egyetemben.)

- Új, képzettségekhez kötődő Drágakőmágia

Világleírás:

- A korábbi anyagokból összeállított, helyenként kipótolt, kezdőknek szánt összefoglaló.(A fejlesztők a későbbi kiegészítőben egészítenék ki a regényekhez igazodó szerepjáték információkkal Ynev világát.)

Bestiárium:

- Az új, átgondolt, a későbbi kiegészítőben (Bestiárium) megjelenő szörnygeneráló rendszer segítségével készült bestiák.

Varázstárgyak:

- Az új mozaikrendszerű varázstárgy alkotás segítségével összeállítható varázstárgyakból pár kiragadott példa. (Rúnafegyverek, páncélok és egyéb érdekességek).

Istenek és égi hatalmak

Ynev politikai és domborzati térképe:

- Az eredeti „Nagy Zöld” alapkönyves elképzelések és tények alapján, az eltelt időkből meg-honosodott helyszínek megjelölésével.

Karakterlap

Tartalomjegyzék:

- Ebben a kiadványban lesz tartalomjegyzék, könnyen áttekinthető, címszavas, grafikai objektumokkal támogatott rendszerű

